



UNIVERSITAS NEGERI PADANG

"Alam Takambang Jadi Guru"

SKRIPSI – MES1.61.8303

**PENGARUH PEMANFAATAN *DISCORD* SEBAGAI PORTAL
PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK DI SMK**

**RANGGA ASHAR FAHREZI
NIM 21067087**

**Dosen Pembimbing
Dr. Waskito, M.T**

**Program Studi Pendidikan Teknik Mesin
Departemen Teknik Mesin
Fakultas Teknik
Padang 2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Pemanfaatan *Discord* Sebagai Portal Pembelajaran
terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar
Teknik Di SMK

Nama : Rangga Ashar Fahrezi

Nim : 21067087

Tahun Masuk : 2021

Program Studi : S1 Pendidikan Teknik Mesin

Departemen : Teknik Mesin

Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2026

Disetujui Oleh :

Koordinator Program Studi
Pendidikan Teknik Mesin



Dr. Eko Indrawan, S.T., M.PD.,
NIP 19800114 201012 1 001

Dosen Pembimbing



Drs. Waskito, M.T.
NIP 19610808 198602 1 001

PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus setelah mempertahankan skripsi di depan tim penguji
Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Departemen Teknik Mesin, Fakultas
Teknik, Universitas Negeri Padang.*

Judul : Pengaruh Pemanfaatan *Discord* Sebagai Portal Pembelajaran
terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar
Teknik di SMK Negeri 1 Padang.

Nama : Rangga Ashar Fahrezi

NIM : 21067087

Tahun Masuk : 2021

Program Studi : S1 Pendidikan Teknik Mesin

Departemen : Teknik Mesin

Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2026

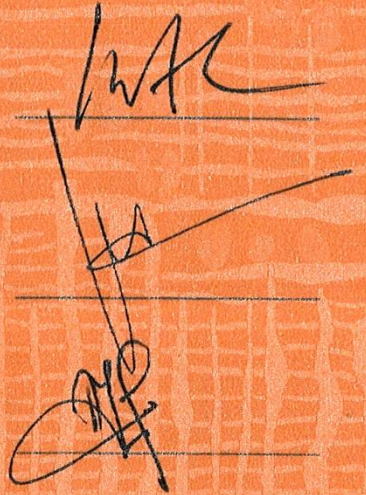
Tim Penguji

Nama

1. Ketua Dr. Waskito, M.T.

2. Anggota Dr. Ir. Mulianti, M.T.

3. Anggota Delima Yanti Sari, S.T., M.T., Ph.D.



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulisan saya, skripsi dengan Judul "Pengaruh Pemanfaatan *Discord* sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Padang " adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang, maupun di Perguruan Tinggi Lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing dan penguji.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila ada dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 04 Februari 2026

yang menyatakan,



Ashar Fahrezi

Ashar Fahrezi

NIM.21067087

ABSTRAK

Rangga Ashar Fahrezi, 2026. Pengaruh Pemanfaatan *Discord* Sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan Discord sebagai portal pembelajaran..Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan Discord sebagai portal pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur di SMK Negeri 1 Padang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment berbentuk posttest-only control group design. Sampel penelitian terdiri atas 60 siswa kelas XI Teknik Pemesinan yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan Discord sebagai portal pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Discord sebagai portal pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,000

(Kata Kunci: Discord; Portal Pembelajaran; Minat Belajar; Quasi-Experimental; Gambar Teknik; SMK.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengaruh Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) terhadap Minat Menjadi Guru Mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin Angkatan 2021 FT-UNP”. Penelitian ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Padang. Dalam tahap penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Untuk itu, izinkan penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Teruntuk Ibu tercinta penulis yang selalu menjadi sumber motivasi penulis dan selalu mendoakan serta memberikan dukungan besar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Teruntuk Alm.ayah penulis.beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan menyusun skripsi,namun selama hidupnya telah menjadi sosok panutan,sumber semangat,dan inspirasi yang tak tergantikan.didikan,dan nilai-nilai kehidupan yang beliau tanamkan akan selalu hidup dalam diri penulis.
3. Teruntuk adik penulis yang telah memberikan motivasi,dukungan dan semangat kepada penulis,hiduplah lebih baik dari Kakakmu ini dan semoga sukses diperjalanan hidup yang kau jalani.

4. Bapak Dr. Eko Indrawan, S.T., M.Pd selaku Kepala Departemen Teknik Mesin FT UNP.
5. Bapak Dr. Waskito, M.T., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
6. Ibu Delima Yanti Sari, S.T., M.T., Ph.D selaku Dosen Peninjau yang telah memberikan banyak dukungan dan mewadahi penulis untuk mengembangkan diri, berinovasi serta memberikan motivasi.
7. Ibu Dr. Ir. Mulianti, M.T selaku Dosen Peninjau, yang telah memberikan banyak dukungan dan mewadahi penulis untuk mengembangkan diri, berinovasi serta memberikan motivasi.
8. Bapak/Ibu selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan arahan.
9. Bapak dan ibu dosen serta staf administrasi Departemen Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
10. Teman sejawat angkatan 2021 yang selalu memberi dukungan serta semangat kepada penulis.
11. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama penulisan penelitian ini.
12. Last but not least, untuk diri saya sendiri Rangga Ashar Fahrezi terima kasih telah kuat menghadapi semua permasalahan dan masalah yang datang saat penyusunan skripsi, mampu mengendalikan diri dari tekanan luar, dan mampu berdiri tegak ketika dihantam permasalahan yang ada. terimakasih semoga tetap rendah hati, ini adalah awal baru dari permulaan hidup.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Tak ada gading yang tak retak. Begitulah pepatah yang mengatakan bahwa tidak ada yang sempurna. Begitu juga dengan penelitian yang penulis susun ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca

Padang, Agustus 2025

Rangga Ashar Fahrezi
NIM 21067087

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C.Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A.Kerangka Teori.....	12
1.Minat	12
2.Guru sebagai tenaga pendidik	18
3.Teori Pembelajaran	21
4.Portal Pembelajaran dan Learning Management	24
5.Discord sebagai Media/Portal Pembelajaran	27
6.Pengaruh Pemanfaatan Discord Terhadap Minat Belajar	34
7.Gambar Teknik di SMK.....	37
B.Penelitian Relevan	41
C. Kerangka Konseptual	45
D.Alur Pembuatan <i>Discord</i>	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	49
A.Jenis Penelitian.....	49
B.Tempat Dan Waktu Penelitian.....	50
C.Populasi Dan Sampel Penelitian.....	50

D.Variabel Penelitian	51
E.Definisi Operasional	52
G.Instrumen Penelitian.....	56
H.Uji Coba Instrumen Penelitian	58
I.Teknik analisis Data.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	68
A.Hasil Penelitian	68
1.Deskriptif Data	68
2.Analisis Statistik Deskriptif	69
3. Uji Analisis Induktif.....	73
B.Pembahasan	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A.KESIMPULAN	80
B. SARAN	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1 FITUR FITUR DISCORD	31
GAMBAR 2 KERANGKA KONSEPTUAL	45
GAMBAR 3 ALUR PENELITIAN	47

DAFTAR TABEL

TABEL 1 SURVEY MINAT BELAJAR SISWA	3
TABEL 2 FITUR FITUR DISCORD.....	31
TABEL 3 BENTUK PENELITIAN POST TEST ONLY CONTROL GRUP DESING.....	50
TABEL 4 POPULASI KELAS SISWA KELAS XI TEKNIK PEMESINAN SMK NEGERI 1 PADANG	51
TABEL 5 SKOR ALTERNATIF JAWABAN	56
TABEL 6 KISI-KISI INSTRUMEN MINAT BELAJAR	57
TABEL 7 UJI VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN	60
TABEL 8 PEDOMAN UNTUK MEMBERIKAN INTREPRETASI TERHADAP KOEFISIEN KORELASI.....	62
TABEL 9 HASIL PENGUJIAN RELIABILITAS KUESIONER	62
TABEL 10 DISTRIBUSI FREKUENSI VARIABEL KELAS KONTROL	70
TABEL 11 DISTRIBUSI FREKUENSI KELAS EKSPERIMEN.....	72
TABEL 12 HASIL UJI NORMALITAS	74
TABEL 13 UJI HOMOGENITAS	75
TABEL 14 HASIL UJI INDEPENDENT SAMPLE T-TEST.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 LEMBAR SURVEY	90
LAMPIRAN 2 SURAT IZIN PENELITIAN DARI DINAS PENDIDIKAN.....	91
LAMPIRAN 3 SURAT PENGANTAR PENELITIAN FAKULTAS	92
LAMPIRAN 4 SURAT DEPOSISI PENELITIAN	93
LAMPIRAN 5 LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN	94
LAMPIRAN 6 LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN	98
LAMPIRAN 7 MEDIA DISCORD SEBAGAI PORTAL PEMBELAJARAN.....	106
LAMPIRAN 8 DATA UJI COBA VALIDASI	115
LAMPIRAN 9 DATA UJI RELIABILITAS.....	116
LAMPIRAN 10 DATA UJI INSTRUMEN	117
LAMPIRAN 11 UJI ASUMSI KLASIK.....	119
LAMPIRAN 12 UJI HIPOTESIS	120
LAMPIRAN 13 DOKUMENTASI PENELITIAN	121
LAMPIRAN 14 LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan krusial dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia karena peran pendidikan menentukan kemampuan generasi muda menghadapi dinamika pasar kerja dan tantangan global, oleh karena itu upaya peningkatan mutu pembelajaran baik aspek kognitif maupun non-kognitif merupakan prioritas kebijakan pembangunan (Angrist et al., 2021; Bank, 2018). Di saat yang sama, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah membuka berbagai model pembelajaran baru seperti pembelajaran daring, blended learning, dan penggunaan platform kolaboratif yang mengubah cara memperoleh, menyebarkan, serta menginternalisasi pengetahuan (Bozkurt, 2020; Tinmaz, 2022).

Berbagai kajian empiris menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dan multimedia berpotensi meningkatkan keterlibatan serta pencapaian belajar siswa, namun keberhasilan integrasi teknologi tersebut sangat bergantung pada desain instruksional, kesiapan pendidik, dan ketersediaan infrastruktur pendukung sehingga penerapan *Information and Communication Technology (ICT)* harus dilakukan secara pedagogis, bukan sekadar teknis ((Abdulrahaman et al., 2020; Ghavifekr & Rosdy, 2015)

Pendidikan di Indonesia sedang bergerak menuju digitalisasi sebagai respons atas perkembangan teknologi dan tuntutan peningkatan mutu pembelajaran; inisiatif digital di lingkungan sekolah membuka peluang pemerataan akses dan inovasi metode pembelajaran yang lebih interaktif (Dewanti, 2024; Subekti, 2025). Namun kenyataan di lapangan menunjukkan persoalan klasik masih muncul, yakni rendahnya minat belajar siswa yang dipengaruhi faktor internal (motivasi dan kebiasaan belajar) dan faktor eksternal (kualitas pembelajaran, sumber belajar, dan lingkungan sekolah), sehingga intervensi harus bersifat komprehensif dan kontekstual (Zulaiha, 2024); (Jurnal PPDsk, 2024).

Secara hukum dan kebijakan, landasan konstitusional dan regulasi nasional memperkuat urgensi peningkatan mutu pendidikan. UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyatakan Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan (UUD 1945, Pasal 31 ayat 1). Selanjutnya, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat (1) menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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 (UU No. 20 Tahun 2003).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Pasal 1 ayat (1) menyatakan Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (Permendikbud No. 22 Tahun 2016). Dengan kombinasi dorongan kebijakan dan bukti empiris, menjadi relevan untuk menguji pemanfaatan platform digital sebagai intervensi yang sesuai dengan mandat hukum dalam memperbaiki mutu dan minat belajar.

Mata pelajaran Gambar Teknik merupakan komponen penting dalam pendekatan kejuruan SMK, karena berfungsi sebagai “penyampaian informasi, penyimpanan dan penggunaan keterangan data teknis (Santoso, 2013) sekaligus menjadi bahasa teknik dalam komunikasi proses produksi (Yaqin et al., 2023).

TABEL 1 SURVEY MINAT BELAJAR SISWA

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Minat Belajar yang tinggi	8	32%
Minat Belajar yang rendah	17	68%

Dari data observasi awal yang di lakukan peneliti Di SMK Negeri 1 Padang, menunjukkan bahwa dari 25 siswa, hanya 8 siswa (32%) menunjukkan minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran tersebut dan 17 siswa (68%) menunjukan minat belajar yang rendah. Temuan ini menjadi kritis jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 3 Singaraja; (Hartawan et al., 2024) memaparkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif SMK Negeri 3 Singaraja, sehingga menegaskan bahwa minat belajar adalah variabel

penting dalam pencapaian hasil belajar di konteks SMK. Selanjutnya, penelitian lain menambah bahwa penggunaan media interaktif memiliki dampak positif terhadap minat belajar (Amalia, 2024), serta media seperti Quizizz secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa di SMK (Thahlia & Paseleng, 2023) Berdasarkan temuan ini, optimalisasi media pembelajaran interaktif berpotensi menjadi solusi pada SMK Negeri 1 Padang untuk memperbaiki minat belajar siswa terhadap Gambar Teknik.

Berangkat dari temuan-temuan empiris tentang media interaktif, idealnya intervensi berbasis teknologi mampu menaikkan minat belajar. Kajian literatur terbaru menyimpulkan bahwa “media pembelajaran interaktif memiliki kesan positif dalam meningkatkan minat belajar siswa” (Amalia, 2024) Temuan tersebut memperkuat asumsi teoritis bahwa pendekatan interaktif melalui fitur partisipasi, umpan balik cepat, dan visualisasi dapat mendorong perhatian serta ketertarikan siswa pada materi. Pada saat yang sama, platform *Discord* yang awalnya populer di komunitas gim telah dipetakan potensinya untuk pembelajaran karena menyediakan kanal teks, suara, video, dan pembagian layar. Penelitian di Untirta menegaskan keunggulan organisasi informasi *Discord*; fitur kanal (channel) memudahkan pemisahan ruang materi, agenda, dan diskusi sehingga “membuat pembelajaran menjadi sangat efektif”.

(Rakhmawan, 2020) Bahkan studi lain yang menelaah komunitas edukasi di Indonesia mencatat bahwa *Discord* “telah menjadi alternatif media pembelajaran,” terutama karena kombinasi text channel dan voice channel yang mendukung diskusi real-time (Efriani et al., 2020; Huda, 2022) Namun di konteks lokal SMK Negeri 1

Padang, pemanfaatan *Discord* untuk mata pelajaran Gambar Teknik belum berjalan optimal, sementara data awal menunjukkan minat belajar siswa masih rendah (dari 25 siswa, hanya 8 yang berminat). Kesenjangan ini memunculkan pertanyaan penelitian yang spesifik: sejauh mana pemanfaatan *Discord* sebagai media pembelajaran interaktif dengan fitur diskusi, berbagi berkas, dan komunikasi *real-time* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Padang? Temuan sebelumnya memberi dasar hipotesis positif (media interaktif cenderung meningkatkan minat), tetapi validitasnya perlu diuji secara kuantitatif pada konteks, mata pelajaran, dan populasi yang berbeda ini. (Amalia, 2024; Efriani et al., 2020; Huda, 2022; Rakhmawan, 2020)

Perubahan cepat dalam dunia pendidikan terutama pasca era pandemi dan dinamisnya transformasi digital telah menempatkan media pembelajaran interaktif sebagai kebutuhan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebuah tinjauan literatur menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kesan positif dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar (Amalia, 2024) sementara media interaktif terbukti membangkitkan semangat dan kepercayaan diri siswa melalui pembelajaran kooperatif dan penggunaannya secara tepat (Hadi et al., 2024). Ini memperkuat asumsi bahwa media digital yang interaktif relevan untuk diterapkan di lingkungan SMK, termasuk untuk mata pelajaran Gambar Teknik.

Discord sebagai platform komunikasi digital memiliki fitur unik—termasuk saluran teks, suara, video, dan integrasi bot yang memungkinkan terciptanya interaksi sinkron dan asinkron yang dinamis serta kolaborasi berbasis proyek,

menawarkan ruang belajar yang lebih inklusif dan adaptif dibandingkan media konvensional (Jamaly et al., 2025) Selain itu, pandemi mendorong transformasi media pembelajaran digital, melakukan observasi bahwa *Discord* mulai digunakan sebagai alternatif media pembelajaran daring karena sifatnya yang fleksibel dan interaktif (Huda, 2022)

Namun di SMK Negeri 1 Padang, pemanfaatan *Discord* sebagai media pembelajaran belum dioptimalkan dikarenakan selama ini siswa melakukan pembelajaran menggunakan portal berupa aplikasi *whatssapp*, padahal data awal peneliti menunjukkan bahwa hanya 8 dari 25 siswa (32%) memiliki minat belajar yang tinggi, sedangkan 68% masih kurang berminat. Berdasarkan gap ini, penelitian ini menjadi penting secara kuantitatif untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh penggunaan *Discord* terhadap minat belajar siswa.

Penggunaan platform digital interaktif seperti *Discord* memiliki urgensi yang perlu diteliti secara kuantitatif karena menawarkan keunggulan bagi berbagai pihak dalam lingkungan pendidikan teknik. Bagi guru, *Discord* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif dengan fitur diskusi, berbagi materi, dan kolaborasi real-time hal serupa disebut sebagai “solusi untuk mengatasi tantangan” dalam penyampaian materi yang lebih dinamis dan menarik (Wulandari et al., 2021).

Bagi siswa, lingkungan belajar berbasis media digital yang interaktif dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar karena sifatnya yang lebih informal namun terstruktur sebagaimana penggunaan media interaktif telah terbukti “meningkatkan minat belajar siswa” (Amalia et al., 2024)

Bagi sekolah, adopsi media digital seperti *Discord* mendukung percepatan transformasi digital pendidikan di era Merdeka Belajar, sejalan dengan temuan bahwa media pembelajaran digital memberikan pengalaman interaktif dan visual yang membuat pendidikan lebih fleksibel dan efektif (Penerbit Deepublish, 2024). Akhirnya, bagi ilmu pendidikan teknik, penelitian kuantitatif ini menjadi kontribusi penting karena menambah literatur tentang pemanfaatan platform digital spesifik mengisi celah penelitian yang ada dan memperluas wawasan tentang media belajar di SMK teknik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang muncul dalam pembelajaran mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Padang.

1. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) yang begitu pesat belum sepenuhnya dioptimalkan dalam proses pembelajaran. Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.
2. Kenyataan di lapangan memperlihatkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Gambar Teknik masih rendah. Data awal menunjukkan bahwa hanya 8 dari 25 siswa (32%) yang memiliki minat belajar tinggi, sedangkan mayoritas siswa kurang menunjukkan ketertarikan. Hal ini menjadi persoalan serius karena minat belajar terbukti memiliki pengaruh

signifikan terhadap hasil belajar, khususnya dalam konteks pendidikan kejuruan.

3. Pemanfaatan platform Discord sebagai media pembelajaran interaktif di SMK Negeri 1 Padang belum dioptimalkan dan belum terintegrasi secara sistematis dalam desain pembelajaran, sehingga potensi Discord dalam mendukung digitalisasi pembelajaran, meningkatkan kolaborasi, serta mendorong minat belajar dan kualitas hasil pembelajaran siswa belum dimanfaatkan secara maksimal.
4. Adanya kesenjangan antara regulasi pendidikan yang menekankan pentingnya peningkatan mutu pembelajaran dengan realitas di lapangan. Regulasi seperti Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 secara jelas menegaskan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara terencana, interaktif, dan mampu mendorong pengembangan potensi peserta didik. Namun, penerapannya belum sepenuhnya selaras dengan tuntutan kebijakan tersebut.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengkajian mengenai pengaruh pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK. Fokus penelitian hanya diarahkan pada dua variabel, yaitu pemanfaatan *Discord* sebagai variabel bebas (X) dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Cakupan mata pelajaran dibatasi pada Gambar Teknik, sedangkan faktor-faktor lain di luar variabel penelitian seperti dukungan

keluarga, fasilitas sekolah, maupun kondisi sosial siswa tidak termasuk dalam ruang lingkup kajian.

D. Rumusan Masalah

Apakah pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah Mengetahui pengaruh pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan teknik, khususnya mengenai pemanfaatan platform digital interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji hubungan antara media pembelajaran berbasis teknologi dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran produktif di SMK.

2. Secara Praktis

a. Untuk Peneliti

Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran *Discord* sebagai portal pembelajaran interaktif dalam memengaruhi minat belajar siswa, serta menjadi bekal dalam pengembangan penelitian lanjutan di bidang pendidikan teknik dan penerapan media digital.

b. Untuk Siswa

1. Memberikan gambaran mengenai pemanfaatan *Discord* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar.
2. Membantu siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara lebih efektif untuk menunjang pemahaman materi pelajaran, khususnya Gambar Teknik.
3. Meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran berbasis digital sebagai modal dalam penguasaan keterampilan teknis.

c. Untuk Guru

1. Menjadi bahan pertimbangan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran.
2. Memberikan dasar evaluatif mengenai efektivitas penggunaan *Discord* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

3. Mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi.

d. Untuk Sekolah

1. Memberikan masukan dalam merancang kebijakan pemanfaatan media digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.
2. Menjadi bahan evaluasi dalam peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi, khususnya di bidang kejuruan.
3. Mendukung transformasi digital sekolah agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan.
4. Memperkuat peran sekolah sebagai institusi yang responsif terhadap kebutuhan pembelajaran abad 21.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A.KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Discord sebagai portal pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur di SMK Negeri 1 Padang. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent-samples t-test yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$) serta nilai t_{hitung} sebesar 4,999 yang lebih besar dibandingkan t_{tabel} sebesar 1,671. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Discord sebagai portal pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat minat belajar yang lebih tinggi, yang mengindikasikan bahwa pemanfaatan portal pembelajaran berbasis Discord mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. semangat belajar, khususnya dalam konteks pembelajaran di bidang teknik pemesinan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut;

1. Secara teoritis, pemanfaatan Discord sebagai portal pembelajaran dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang mendukung keterlibatan aktif siswa. Penggunaan Discord yang memungkinkan komunikasi, diskusi, dan berbagi materi secara terstruktur diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan Discord sebagai portal pembelajaran. Penggunaan Discord secara terencana dan terstruktur diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran Gambar Teknik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan subjek yang lebih luas, waktu pelaksanaan yang lebih panjang, serta penambahan variabel penelitian lainnya. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat mengkaji pemanfaatan Discord terhadap aspek lain, seperti hasil belajar atau keterampilan siswa, sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- World Bank. (2018). The Human Capital Project (PDF). World Bank. <https://documents1.worldbank.org/curated/en/363661540826242921/pdf/The-Human-Capital-Project.pdf>
- Angrist, N., et al. (2021). Measuring human capital using global learning data. *Nature*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8046667/>
- Bozkurt, A. (2020). Educational technology research patterns in the realm of the digital knowledge age. *Journal of Interactive Media in Education*. <https://jime.open.ac.uk/articles/10.5334/jime.570/>
- Tinmaz, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9175160/>
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science* 1(2),175–191. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1105224.pdf>
- Abdulrahman, M. D., et al. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *PLoS/PMC*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7644889/>
- Subekti, Y. A. “Peran Digitalisasi Pendidikan terhadap Mutu Sekolah.” *Indonesian Research Journal of Education*, 2025, <https://irje.org/irje/article/view/1815>.
- Dewanti. “Digitalisasi pada Perkembangan Pendidikan Indonesia.” *SIDU Jurnal Pendidikan*, 2024 <https://journal.unimaramni.ac.id/index.php/sidu/article/download/1771/1410/4759>.
- “Permasalahan dalam Pembelajaran: Kurangnya Minat Belajar.” *Jurnal PPDsk*, 2024, <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/download/1893/1723/5626>
- Zulaiha, E. “Analisis Tantangan Meningkatkan Minat Belajar di Sekolah.” *JER*, 2024, <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/762/492>.
- Hartawan, G. D., Ratnaya, I. G., & Santiyadnya, N. (2024). Pengaruh minat belajar siswa dan disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran produktif di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan*

- Profesional Teknologi dan Kejuruan.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPTTE/article/view/83394>
 Ejournal Universitas Pendidikan Ganesha
- Santoso, J. (2013). Gambar teknik mesin 1 (SMK Kelas XII/1). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
<https://repositori.kemendikdasmen.go.id/9879/1/GAMBARTEKNIK-MESIN-XII-1.pdf>
- Yaqin, R. I., Arkham, M. N., & Hariadi, A. (2023). Peningkatan literasi siswa SMK dalam bidang gambar teknik mesin melalui penggunaan buku menggambar teknik. *Kacaneegara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(4), 452–460.
<https://ejournals.itda.ac.id/index.php/KACANEGERA/article/download/1740/pdf>
- Amalia, M. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(1).
<https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/689>
- Thahlia, P., & Paseleng, M. C. (2023). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Tenganan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 637–644.
<https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/download/5188/4252>
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(1), 39–47.
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, R. (2020). Pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran online. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(1), 61–65.
- Huda, H. (2022). Pemanfaatan media Discord dalam proses pembelajaran di komunitas edukatif. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 19(2), 659–666. Jurnal Stkip Pgritulungagung
- Rakhmawan, A., dkk. (2020). Analisis pemanfaatan media sosial Discord dalam pembelajaran daring di masa Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3(1), 55–59.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(1).
<https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/download/689/199ejournal.jendelaedukasi.id+1>

- Penerbit Deepublish. (2024). Media pembelajaran digital dan manfaatnya. Penerbit Deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/mediapembelajaran-digital/ResearchGate+9penerbitdeepublish.com+9ejournal.uniramalan.g.ac.id+9>
- Wulandari, H. et al. (2021). Peran media interaktif dalam pembelajaran modern. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, 9(1), Maret 2024 – pengaruh penggunaan model pembelajaran dengan video interaktif terhadap motivasi siswa. AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA, 9(1), Maret 2024.
- Hadi, S., Sholihah, & Warsiman. (2022). Pengajaran interaktif menciptakan ekosistem pro-peserta didik Jurnal Simki Pedagogia, 7(2), 436– 447. <https://jipied.org/index.php/JSP/article/download/693/375/> Jipied
- Jamaly, Z., Muhammad, H. M., Cahyani, I. D., & Anbiya, B. F. (2025). Potensi Discord sebagai media pembelajaran interaktif dalam pendidikan. Jurnal Teknologi Pendidikan (JTekpend), 5(1). <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/jtekipend/article/download/17170/6868/43912> jurnal.untirta.ac.id+5UPR E-Journal+5UPR E-Journal+5
- Huda, M. B. (2022). Pemanfaatan Discord sebagai alternatif media pembelajaran secara daring. INSPIRASI: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial, 19(2), 659– 666. <https://jurnal.stkippgiritulungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/download/2697/1428>
- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran. An-Nisa', 15(2), 141–154. <https://jurnal.iainbone.ac.id/index.php/annisa/article/view/3315/1363>
- Arianti, N., & Pramudita, D. A. (2022). Implementasi Pembelajaran Abad 21 melalui kerangka Community of Inquiry dengan model Think Pair Share. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, 14(1), 65–74. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jvip/article/download/50290/75676592000>
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment. The Internet and Higher Education, 2(2–3), 87–105. <https://coi.athabascau.ca/coi-model/>
- Keller, J. M. (2010). Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach. Springer.
- Mayer, R. E. (2014). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Rahma, R. H. H. (2023). Analisis Teori Connectivisme, Alternatif pada Pembelajaran Digital. Caraka Juara, 7(2), 132–141. <https://talenta.usu.ac.id/cjcs/article/download/13097/6746/51536>

- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika. JDDI. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998>
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10. [https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/connectivism.p df](https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/connectivism.pdf)
- Sholihah, D. A. (2022). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Cognitive Load Theory. *Equals: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2), 1–12. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/equals/article/download/1197/884>
- Suryana, E. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JIIP*, 5(3), 152–160. [https://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/downl oad/666/621/4318](https://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/download/666/621/4318)
- Syagif, A. (2024). Teori Beban Kognitif John Sweller dan implikasinya. *Fashluna*, 5(2), 93–104. <https://ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fashluna/article/download/883/479/>
- UNNES. (2020). Motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran ARCS (Skripsi). <https://lib.unnes.ac.id/38019/1/4401411102.pdf>
- Ardiyani, P. N., & Khoirina, A. R. (2023). Analisis penerimaan Learning Management System menggunakan model UTAUT2. *JATISI*, 10(2), 245–256. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/2523> *Jurnal MDP*
- Bahariyani, M., & Widiati, I. S. (2020). Analisis desain antarmuka portal pembelajaran online menggunakan evaluasi heuristik. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 6(1). <https://journal.amikomsolo.ac.id/index.php/itcida/article/view/112> *Jurnal AMIKOM*
- Bradley, V. M. (2021). Learning Management System (LMS) use with online instruction. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 68–92. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1286531.pdf> ERIC
- Damayanti, N. P. A. (2021). Efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Google Classroom. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 433–444. [https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/downlo ad/1294/692](https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/download/1294/692) *Jayapangus Press*
- Hidayat, N. M., Sunardi, & Puspitasari, R. (2022). Analisis UTAUT terhadap penerimaan e-learning di ITTelkom Surabaya. *JOTI*, 4(2), 67–74.

<https://ejournals.dinamika.ac.id/joti/article/download/258/202/2153>
ejournals.dinamika.ac.id

- Hutabarat, B. F. (2020). Analisis penerimaan pengguna LMS menggunakan model UTAUT. *JUSS*, 3(1), 19–25. <https://onlinejournal.unja.ac.id/JUSS/article/view/10333> Online Journal Universitas Jambi
- Kifriyani, N. A. (2022). Penggunaan aplikasi Portal Rumah Belajar pada pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Konfiks*, 8(1). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/4536> Pujia Unismuh Makassar
- Kurniawan, D., Rahmi, Y. L., & Hermala, E. (2022). Pengembangan LMS terintegrasi Wondershare Quiz Creator pada bimbingan TIK. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 7(3), 432–437. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/download/2041/1087/5257> Jurnal IICET
- Muliasari, D. (2022). Optimalisasi Portal Rumah Belajar dalam pembelajaran. *JIE: Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 8(3), 1504–1510. <https://jurnal.stieaas.ac.id/index.php/jie/article/download/8278/3175/25004> Jurnal STIE AAS
- Muttaqien, M. I., Indihadi, D., Kosasih, E., dkk. (2021). Portal Rumah Belajar sebagai media pembelajaran (SLR). *Pedadidaktika*, 8(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/3539> 9 Ejournal UPI
- Sirait, E. D. (2025). Efektivitas LMS dalam pembelajaran matematika (tinjauan literatur). *Prosiding SEMNAS RISTEK*, 433–441. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/download/7956/2902> Indraprasta Conference
- Tiastuti, E. R., Maruti, E. S., Budiarti, M., & Putri, W. S. (2024). Efektivitas penerapan LMS berbasis Moodle terhadap partisipasi belajar. *Pendekar*, 7(2), 181–190. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/viewFile/24246/pdf>
- Ayob, M. A., Abdul Hadi, N., Pahraraji, M. E. H., Ismail, B., & Saaid, M. N. F. (2022). Promoting ‘Discord’ as a platform for learning engagement during COVID-19 pandemic. *Asian Journal of University Education*, 18(3), 663–673. <https://doi.org/10.24191/ajue.v18i3.18953> ERIC+2ERIC+2
- Green, M. (2023). Creating a community through Discord: The use of innovative technology in distance education. *SRHE Conference Paper*. [SRHE](#)

- Wiles, A. M., & Simmons, S. (2022). Establishment of an engaged and active learning environment through Discord in science classrooms. *CBE—Life Sciences Education*.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9053070/> PMC
- Kruglyk, V. S., Chorna, A. V., Serdiuk, I. M., & Marynov, A. V. (2023). Using the Discord platform in the educational process. In *Proceedings of AET 2021* (pp. 158–169). <https://doi.org/10.5220/0012062600003431ajet.org.au+3SciTePress+3i-jte.org+3>
- Gama, K., Zimmerle, C., & Rossi, P. (2021). Online Hackathons as an engaging tool to promote group work in emergency remote learning. *arXiv*.
<https://arxiv.org/abs/2105.06388>
- Febrian, L., Nuryanto, A., & Huda, M. (2024). Pengembangan modul pembelajaran gambar teknik manufaktur di SMK Negeri 1 Kaligondang. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*, 12(2), 116–126.
<https://journal.uny.ac.id/publications/jpvtm/article/download/1124/386/3601>
- Syahputra, M. D., & Setuju. (2024). Pengembangan media pembelajaran video tutorial gambar teknik di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 6(2).
<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpvo/article/download/72477/21467/204354>
- Triyono, M. B., Köhler, T., & Trianingsih, L. (2019). Technical working skills of vocational high school students at the interface between digital workplaces and school: Construction engineering drawings in Indonesia. *Empirical Study in Yogyakarta and Sleman*.
<https://dnb.info/1233869000/34>
- Wafi, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran Jobsheet Gambar Teknik untuk meningkatkan hasil belajar kelas X TPM SMK Semen Gresik. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin (Unesa)*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknikmesin/article/view/54703/43714>
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 138–139. Ar-Raniry Journal
- Ponengoh, M., Dehop, S., & Rattu, F. (2021). Pengaruh Faktor Internal dan Eksternal terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Amurang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(1).

- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta. (Referensi konsep indikator minat belajar) jurnal.uia.ac.id+15EjournalUPI+15journal.trunojoyo.ac.id+15
- Sudirman, S., & Dukalang, M. J. (2024). Minat Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis (JPEB)*, 1(1), 41–50. journal.ypsm.or.id+1
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 21–36.
- Herlambang, A. D., Sasmita, D. A., & Wijoyo, S. H. (2021). Pengaruh Minat Belajar, Gaya Belajar, dan Kemampuan Berpikir Kreatif terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Grafis. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 7(2). journal.trunojoyo.ac.id
- Setyowati, D., & Widana, I. W. (2016). Pengaruh Minat, Kepercayaan Diri, dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Emasains*, 5(1), 66–72. ejournal.unisnu.ac.id
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244.
- Aulia, A. (2023). Analisis flow-experience dalam penggunaan Discord sebagai media komunikasi (studi). *Jurnal JITET*.
- Efriani, E. (2020). Pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran online. (Neliti / Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan).
- Lau, E. (2024). Analisis penggunaan Discord sebagai platform pembelajaran efisien bagi mahasiswa Universitas International Batam. *BIT Journal*.
- Putra, M. A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Discord sebagai Media Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(1), 61–65.
- Putra, W. P. (2025). Penggunaan aplikasi Discord terhadap interaksi sosial member server (tesis/skripsi).
- Rakhmawan, A. (2020). Analisis pemanfaatan aplikasi Discord dalam pembelajaran daring pada masa pandemi. (Prosiding / Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan).
- Rian, R. D. (2023). Analisis usability aplikasi Discord sebagai media pembelajaranonline. *JATI (e-journal ITN)*.