

**KONTRIBUSI MINAT BELAJAR DAN MEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X
DI SMKN 1 SASAK RANAH PASISIE**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Departemen Teknik
Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



**OLEH
TITIK AIPAH NURAINAH
NIM. 21076025**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI

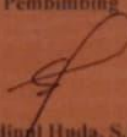
PERSETUJUAN SKRIPSI

KONTRIBUSI MINAT BELAJAR DAN MEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS X DI SMKN 1 SASAK RANAH PASISIE

Nama : Titik Aipah Nurainah
TM/NIM : 2021/21076025
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, November 2025

Disetujui Oleh,
Pembimbing


Dr. Yasdinul Huda, S.Pd, MT
NIP. 197906012006041026

Mengetahui,

Kepala Departemen Teknik Elektronika


Dr. Dedv Irfan, S.Pd., M.Kom.
NIP. 197604082005011002

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGESAHAN SKRIPSI

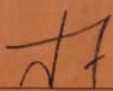
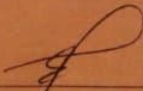
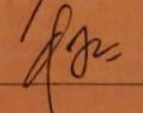
KONTRIBUSI MINAT BELAJAR DAN MEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS X DI SMKN 1 SASAK RANAH PASISIE

Nama : Tiik Aipah Nurainah
NIM : 2021 / 21076025
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Departemen Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

Padang, November 2025

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng	1. 
2. Anggota : Dr. Yasdinul Huda, S.Pd, MT	2. 
3. Anggota : Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom	3. 

SURAT KETERANGAN PLAGIAT

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titik Aipah Nurainah
NIM/TM : 21076025/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul " Kontribusi Minat Belajar dan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie" merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, November 2025

Yang menyatakan,



Titik Aipah Nurainah
NIM. 21076025

ABSTRAK

Titik Aipah Nurainah, 2025 : "Kontribusi Minat Belajar Dan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie"

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis korelasional yang bersifat post facto. untuk mengkaji kontribusi minat belajar dan media interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran informatika kelas X di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie. Populasi penelitian terdiri atas 83 siswa, dengan sampel 46 siswa yang dipilih menggunakan teknik Stratified Random Sampling dengan alokasi proporsional berdasarkan rumus Taro Yamane. Variabel bebas adalah minat belajar dan media interaktif, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert untuk mengukur minat belajar dan media interaktif serta dokumentasi nilai Ujian Tengah Semester sebagai indikator hasil belajar. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan kolerasi product moment dan Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan regresi linier berganda, disertai uji asumsi klasik (homogenitas, normalitas, linieritas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas). Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar memberikan kontribusi signifikan sebesar 14,1%, media interaktif berkontribusi sebesar 18,5%, dan secara simultan keduanya berkontribusi sebesar 29,4% terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa minat belajar dan penggunaan media interaktif secara bersama sama berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar informatika di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Interaktif, Hasil Belajar, Regresi Linier Berganda; SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji penulis panjatkan ke hadirat ALLAH SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta kesehatan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Kontribusi Minat Belajar dan Media Interaktif Terhadap Hasil belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie”**.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Departemen Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang. Dalam proses penyusunan ini, penulis menerima banyak arahan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak yang sangat berarti bagi kelancaran penyelesaian tugas akhir ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam setiap langkah penulis, memberikan kekuatan lahir batin, kelapangan waktu, kesehatan, serta keteguhan hati dalam menjalani setiap proses, mulai dari penyusunan proposal, pelaksanaan penelitian, hingga penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini. Tanpa pertolongan dan izin dari-Nya, segala upaya dan rencana tidak akan dapat terlaksana dengan baik.

2. Bapak Dr. Muhammad Anwar, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom., selaku Kepala Departemen Teknik Elektronika dan Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs..Efrizon, MT selaku Pembimbing Akademik.
5. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Yasdinul Huda, S.Pd, MT, selaku dosen pembimbing skripsi, atas bimbingan, arahan, motivasi, serta kesabaran dalam membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Berkat perhatian dan masukan yang diberikan, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lebih terarah dan maksimal. Semoga segala ilmu dan kebaikan yang telah diberikan menjadi amal jariyah yang senantiasa mengalir pahalanya.
6. Ibu Dr. Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng., selaku dosen penguji I yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dan membimbing penulis dalam pembuatan tugas akhir.
7. Bapak Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom selaku dosen penguji II yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dan membimbing penulis dalam pembuatan tugas akhir.
8. Teruntuk kedua orang tua penulis, Ibuk Muliarni dan Bapak Ziarman yang telah memberikan dukungan, motivasi dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini

9. Terimakasih kepada Andi Gusti Irawan yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan penulis. Terimakasih telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, segala usaha yang diberikan mulai dari waktu, dukungan doa dan support dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai
10. Kepada teman teman penulis yaitu Sovia, Anisa Hafizah, Alfi Salimah Siregar, dan Azura. Terimakasih atas segala bentuk dukungan, semangat, dan motivasi. Terimakasih sudah selalu ada dan selalu membantu penulis dalam keadaan suka dan duka.

Semoga segala bentuk bimbingan dan bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak kepada penulis menjadi amal jariyah yang bernilai ibadah dan dibalas dengan kebaikan yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa proposal tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan proposal ini serta menjadikannya lebih bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Padang, Oktober 2025

Titik Aipah Nurainah

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
SURAT KETERANGAN PLAGIAT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Hasil Belajar	13
B. Minat Belajar	17
C. Media Pembelajaran	29
D. Mata Pelajaran Informatika	41
E. Penelitian Relevan	42
F. Kerangka Konseptual	46
G. Hipotesis	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian	50
B. Populasi dan Sampel.....	50
C. Tempat dan Waktu Penelitian	54
D. Definisi Operasional	54

E. Jenis Data dan Sumber Data.....	56
F. Instrumen Penelitian.....	57
G. Uji Coba Instrumen	60
H. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN	72
A. Hasil Uji Coba Instrumen.....	72
B. Deskriptif Responden	76
C. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	76
D. Deskripsi data	78
E. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	89
F. Uji Asumsi Klasik.....	92
G. Pengujian Hipotesis	96
H. Pembahasan	101
BAB V PENUTUP.....	109
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Table 1. Hasil Nilai Ujian Semester Ganjil siswa kelas X pada mata pelajaran informatika di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie tahun ajaran 2024/2025.	8
Table 2. Indikator Minat Belajar	28
Table 3. Indikator Media Interaktif	36
Table 4. Populasi Penelitian	51
Table 5. Jumlah Sampel	54
Table 6. Skala Likert	58
Table 7. Rancangan Kisi-kisi Instrumen Penelitian	59
Table 8. Interval koefisien secara persentase	63
Table 9. Hasil Uji Analisis Validitas (X1)	73
Table 10. Hasil Uji Analisis Validitas (X2)	74
Table 11. Hasil Uji Reliabilitas (X1)	76
Table 12. Hasil Uji Reliabilitas	77
Table 13. Hasil Perhitungan Statistik Minat Belajar	78
Table 14. Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar	80
Table 15. Hasil Perhitungan Statistik Media Interaktif	82
Table 16. Distribusi Frekuensi Skor Media Interaktif	83
Table 17. Hasil Perhitungan Statistik Hasil Belajar	86
Table 18. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar	87
Table 19. Uji Homogenitas	89
Table 20. Uji Linieritas Minat Belajar-Hasil Belajar	91

Table 21. Uji Linieritas Media Interaktif-Hasil Belajar	92
Table 22. Hasil Uji Normalitas.....	93
Table 23. Uji Multikolinearitas	94
Table 24. Hasil Uji Regresi Linear Berganda	96
Table 25. Hasil Uji t (parsial).....	98
Table 26. Hasil Uji Simultan (F)	100
Table 27. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.Kerangka Konseptual	48
Gambar 2.Kurva Normal Distribusi Skor Minat Belajar	80
Gambar 3. Kurva Normal Distribusi Media Interaktif.....	84
Gambar 4.Kurva Normal Distribusi Hasil Belajar	87
Gambar 5.Hasil Uji Heteroskedastisitas	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Penelitian Uji Coba Penelitian	116
Lampiran 2 Angket Penelitian.....	125
Lampiran 3 Tabel Distribusi R (Korelasi Product Moment).....	132
Lampiran 4 Tabulasi Data Uji Coba Instrumen Minat Belajar (X1).....	133
Lampiran 5 Tabulasi Data Uji Coba Instrumen Media Interaktif(X2).....	134
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Validitas X1	135
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Validitas X2	137
Lampiran 8 Uji Coba Reliabilitas	139
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas	139
Lampiran 10 Analisis Deskriptif	140
Lampiran 11 Uji Normalitas	140
Lampiran 12 Homogenitas.....	141
Lampiran 13 Hasil Uji Linearitas Minat Belajar-Hasil Belajar	141
Lampiran 14 Hasil Uji Linearitas Media Interaktif-Hasil Belajar	141
Lampiran 15 Uji Multikolinearitas.....	142
Lampiran 16 Uji Regresi Sederhana Dan Uji T	142
Lampiran 17 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R ²)	142
Lampiran 18 Uji Regresi Berganda Dan Uji F.....	143
Lampiran 19 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R ²) F	143
Lampiran 20 Data Instrumen Minat Belajar(X1).....	144
Lampiran 21 Data Instrumen Media Interaktif(X2).....	145

Lampiran 22 Tabulasi Hasil Belajar Sampel.....	146
Lampiran 23 Surat Izin Uji Coba Dan Penelitian	148
Lampiran 24 Surat Izin Uji Coba Dan Penelitian Dinas Pendidikan	149
Lampiran 25 Lembaran Observasi	150
Lampiran 26. Dokumentasi.....	154
Lampiran 27. Jawaban Uji Coba Siswa	155
Lampiran 28 Jawaban Instrumen Siswa.....	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing di era global. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan potensi diri, karakter, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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.

Tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi dasar bagi setiap jenjang pendidikan untuk menghasilkan peserta didik yang unggul dan siap menghadapi tantangan masa depan. Keberhasilan Pendidikan seseorang diukur dari hasil belajarnya, di mana hasil belajar yang baik tercermin dari nilai siswa yang diperoleh siswa sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh sekolah, serta kemampuan siswa untuk menerapkan ilmu tersebut dalam kehidupan masyarakat (Ndraha & Harefa, 2023).

Menurut (Nursyaidah, 2014) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar sangat beragam, tetapi dapat di golongan menjadi dua kelompok, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan hal-hal yang berasal dari dalam diri individu, seperti kemampuan intelektual, minat, motivasi, perhatian, bakat, serta kesiapan dalam menerima pelajaran. Faktor ini berperan penting karena menentukan bagaimana seseorang dapat memproses, memahami, dan mengingat materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Seseorang dengan motivasi dan minat belajar yang tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang memiliki dorongan belajar.

Sementara itu, faktor eksternal merupakan pengaruh yang berasal dari luar diri individu, seperti lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Lingkungan belajar yang kondusif, dukungan orang tua, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan stimulus positif bagi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar (Darul, 2018). Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada faktor internal peserta didik, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal yang mendukung terciptanya suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan teknologi. Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 61 Tahun 2022, pembelajaran di SMK harus

berorientasi pada pengembangan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri serta mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Dalam konteks ini, mata pelajaran Informatika menjadi salah satu komponen penting karena membekali siswa dengan kemampuan berpikir komputasional, penguasaan perangkat keras dan lunak, serta literasi digital yang dibutuhkan di era digital saat ini.

SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie sebagai salah satu lembaga pendidikan vokasional di Kabupaten Pasaman Barat telah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak tahun 2022. Dalam pelaksanaannya, mata pelajaran Informatika diajarkan dengan pendekatan problem-based learning yang memadukan teori dan praktik. Sekolah menetapkan Kriteria Ketuntasan Tingkat Pengetahuan (KKTP) sebesar 75 sebagai tolok ukur keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi dasar. Namun berdasarkan hasil observasi dan praktik lapangan kependidikan yang dilaksanakan pada Juli–Desember 2024, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Informatika masih belum optimal. Dari total 83 siswa yang mengikuti asesmen, hanya 28 siswa (33,73%) yang mencapai KKTP, sementara 54 siswa (66,27%) belum mencapai ketuntasan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran Informatika belum sepenuhnya efektif. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika, Ibu Yarnita, S.Kom., mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain minat belajar siswa yang masih rendah, serta kurang optimalnya pemanfaatan media

pembelajaran interaktif oleh siswa. Padahal, menurut Siregar (2024), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, minat, dan kesiapan belajar, serta faktor eksternal seperti metode mengajar, media pembelajaran, dan lingkungan belajar. Dengan demikian, minat belajar dan media interaktif menjadi dua komponen penting yang berkontribusi terhadap keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran (Andryannisa et al., 2023).

Minat belajar berperan sebagai pendorong utama bagi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar, memiliki rasa ingin tahu, serta berusaha memahami materi dengan lebih baik. Sebaliknya, siswa yang kurang berminat biasanya cepat merasa bosan dan cenderung pasif dalam kelas. Di sisi lain, penggunaan media interaktif dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa melalui tampilan visual dan pengalaman belajar yang menarik. Menurut penelitian Andryannisa et al. (2023), penggunaan media interaktif secara efektif mampu memperkaya pengalaman belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta meningkatkan hasil belajar siswa (Siregar, 2024).

Berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie, diketahui bahwa ketika guru menggunakan media interaktif seperti presentasi PowerPoint dan aplikasi pendukung pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Namun, ketika pembelajaran hanya berfokus pada penjelasan teoretis tanpa dukungan media, minat

belajar siswa menurun, yang berdampak pada rendahnya capaian nilai. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan media, tetapi juga oleh sejauh mana media tersebut mampu menumbuhkan minat belajar siswa.

Observasi ini dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2024 di SMK Negeri 1 Sasak Ranah Pasisie, tepatnya di kelas X, bersama wali kelas Ibu Yarnita S.Kom. Kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi guru sebagai instrumen utama untuk menggali informasi terkait proses pembelajaran Informatika. Fokus observasi diarahkan pada bagaimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran, mulai dari perencanaan, penggunaan media interaktif, strategi pembelajaran yang diterapkan, hingga keterlibatan siswa selama proses berlangsung. Melalui observasi ini, diperoleh data yang akurat dan objektif sebagai dasar dalam menganalisis kualitas pembelajaran Informatika di kelas tersebut.

Berdasarkan observasi awal dengan siswa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang cukup baik, terutama ketika pembelajaran disajikan dengan menggunakan media interaktif. Media interaktif mampu menarik perhatian mereka dan membuat suasana belajar menjadi lebih hidup. Namun demikian, ketika pembelajaran masih didominasi oleh materi teoretis tanpa dukungan media interaktif, minat belajar siswa cenderung menurun. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar, di mana nilai siswa masih cenderung berada di batas KKM. Hal ini terlihat dari hasil Ujian Akhir Semester (UAS) ganjil mata pelajaran Informatika,

yang ditunjukkan melalui Nilai Asesmen Sumatif Semester Ganjil siswa kelas X pada Tabel 1, bahwa capaian hasil belajar mereka belum optimal.

Hasil observasi ini menunjukkan bahwa minat belajar dan penggunaan media interaktif merupakan dua komponen penting yang berkontribusi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Sasak Ranah Pasisie. Pemanfaatan media interaktif yang telah diterapkan di sekolah ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung pembelajaran berbasis masalah serta membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Mata pelajaran Informatika diharapkan tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan teknologi, tetapi juga mampu menumbuhkan minat belajar mereka melalui penggunaan media interaktif sehingga siswa lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin kompetitif.

Namun demikian, masalah pendidikan tidak hanya terletak pada ketersediaan media, tetapi juga pada keinginan siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat. Minat belajar merupakan dorongan yang memacu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa minat belajar sangat penting untuk mencapai tujuan akademik. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Sasak Ranah Pasisie, diketahui bahwa meskipun guru sudah berupaya menggunakan media interaktif dalam pembelajaran, masih terdapat siswa yang kurang berminat

untuk belajar Informatika. Faktor-faktor seperti dukungan orang tua, lingkungan belajar, dan pengalaman pembelajaran sebelumnya juga memengaruhi minat belajar siswa. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat tinggi dan aktif memanfaatkan media interaktif cenderung lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran serta lebih percaya diri dalam menguasai materi.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran Informatika, Ibu Yarnita S.Kom pada tanggal 12 Agustus 2024 di SMK Negeri 1 Sasak Ranah Pasisie, ditemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan minat belajar yang rendah, di mana beberapa siswa kurang terlibat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini tampak dari sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pemanfaatan media interaktif oleh siswa juga masih terbatas, terutama dalam menggunakan media tersebut secara efektif untuk mendukung proses belajar. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar yang belum sepenuhnya maksimal, sebagaimana terlihat dari nilai ujian tengah semester tahun ajaran 2024/2025. Sebagian siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Informatika, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Table 1. Hasil Nilai Ujian Semester Ganjil siswa kelas X pada mata pelajaran informatika di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie tahun ajaran 2024/2025.

No	Kelas	Jumlah siswa	Nilai yang di Peroleh Siswa	
			≥ 75 (Tuntas)	< 75 (Tidak Tuntas)
1.	X TSM	28	9(32,14%)	19 (67,86%)
2.	X NKPI	16	5 (31,25%)	11 (68,75%)
3.	X TKPI	12	4 (33,33%)	8 (66,67%)
4.	X PPLG	21	8 (38,10%)	13 (61,90%)
5.	X ABP	6	2 (33,33%)	4 (66,67%)
Jumlah		83	28 (33,73%)	54 (66,27%)

(Sumber: Guru Mata pelajaran Informatika di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie)

Berdasarkan Tabel 1 hasil belajar informatika siswa kelas X pada semester ganjil menunjukan bahwa dari total 83 peserta didik yang mengikuti asesmen , hanya 28 peserta didik (33,73%) yang berhasil mencapai Ketuntasan Tingkat Pengetahuan (KKTP), yaitu ≥ 75 . Sementara itu, 54 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKTP (66,27%).

Dari kelas tersebut bahwasannya rata-rata yang di peroleh peserta didik belum mencapai maksimal kktp. Berdasarkan Kriteria ketuntasan minimal yang di tetapkan di sekolah SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie memperlihatkan kegiatan proses belajar mengajar belum maksimal, sehingga KKTP yang di tetapkan sekolah yaitu 75 belum tercapai.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kontribusi berbagai faktor, di antaranya minat belajar siswa dan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Kedua faktor ini memiliki hubungan yang saling mendukung, di mana peningkatan minat belajar dapat memperkuat efektivitas penggunaan media interaktif, dan sebaliknya, media interaktif yang menarik dapat menumbuhkan minat

belajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang “Kontribusi Minat Belajar dan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie.”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tingkat Pengetahuan (KKTP) sebesar 75 pada ujian semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie.
2. Sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran Informatika. Hal ini tampak dari kurangnya perhatian dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya membuat hasil belajar belum mencapai tingkat yang diharapkan.
3. Media pembelajaran interaktif sebenarnya telah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Informatika, namun penerapannya belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Sebagian siswa masih pasif dan belum memanfaatkan media tersebut secara optimal untuk mendukung kegiatan belajar.

C. Pembatasan Masalah

Seperti yang telah diungkapkan diatas bahwa minat belajar dan media pembelajaran interaktif sangat mempengaruhi minat belajar siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini di batasi pada kontribusi minat belajar dan media intraktif terhadap hasil belajar siswa agar pendidik dapat lebih meningkatkan minat belajar dan media interaktif terhadap memperoleh hasil belajar yang maksimal. Siswa yang teliti adalah siswa kelas X di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batas masalah, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah minat belajar memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie?
2. Apakah media interaktif memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie?
3. Apakah minat belajar dan media interaktif secara bersama-sama memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti dan informasi yang diharapkan maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengungkapkan seberapa besar kontribusi minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie.
2. Mengungkapkan seberapa besar kontribusi media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie.
3. Mengungkapkan seberapa besar kontribusi minat belajar dan media interaktif secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait pembelajaran Informatika selain itu penelitian ini menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan minat belajar dan media interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan peneliti mengenai kontribusi minat belajar dan media interaktif terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini dapat menjadikan referensi untuk penelitian lanjutan dalam topik serupa, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran interaktif di era di gital.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik melalui penggunaan media interaktif. Dengan mengetahui kontribusi minat belajar dan media interaktif terhadap hasil belajar, guru dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat guna meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa di kelas. Hasil penelitian ini juga dapat membantu guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan perkembangan teknologi.

c. Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi peserta didik dalam meningkatkan minat belajar serta memanfaatkan media interaktif secara optimal pada pembelajaran Informatika. Melalui penelitian ini, peserta didik diharapkan memahami bahwa minat belajar yang tinggi dan penggunaan media

interaktif yang tepat dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar. Selain itu, penelitian ini juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses pembelajaran, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya teknologi sebagai sarana pendukung keberhasilan belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Minat Belajar memberikan kontribusi sebesar 14,1% terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi minat belajar yang dimiliki siswa, semakin besar pula peluang mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, masih terdapat 85,9% hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel minat belajar.
2. Media Interaktif memberikan kontribusi sebesar 18,5% terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar. Semakin efektif media interaktif digunakan, maka semakin baik pula hasil belajar yang dicapai siswa. Namun demikian, masih terdapat 81,5% hasil belajar yang dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan media interaktif.

3. Minat Belajar dan Media Interaktif secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 29,4% terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie. Hal ini berarti bahwa kombinasi antara minat belajar yang tinggi dan penggunaan media interaktif yang optimal dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, masih terdapat 70,6% hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh variabel lain seperti motivasi, lingkungan belajar, dukungan keluarga, serta kemampuan awal

B. Saran

Beberapa saran yang dapat dikemukakan berdasarkan hasil penelitian sehubungan dengan kontribusi minat belajar dan media interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran informatika siswa kelas X di SMKN 1 Sasak Ranah Pasisie, diantaranya:

1. Bagi guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan media interaktif secara kreatif dalam proses pembelajaran Informatika agar pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, guru juga perlu memberikan motivasi dan dukungan belajar agar siswa lebih bersemangat dalam memahami materi dan mengembangkan potensinya. Dengan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, guru berperan penting dalam membangkitkan minat belajar serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif.

2. Bagi Peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran Informatika. Melalui penggunaan media interaktif, siswa hendaknya lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam mengeksplorasi materi pelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi secara positif, diharapkan siswa mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran, seperti penyediaan perangkat komputer, jaringan internet yang stabil, serta fasilitas ruang belajar yang nyaman. Selain itu, sekolah juga disarankan untuk memberikan pelatihan bagi guru agar semakin terampil dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan dukungan tersebut, diharapkan kualitas pembelajaran meningkat dan minat belajar siswa dapat berkembang secara berkelanjutan.
4. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji variabel lain di luar minat belajar dan media interaktif, seperti motivasi, lingkungan belajar, maupun gaya belajar, agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2024). Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3), 430–448. <https://doi.org/10.59996/jurnal.pelitanusantara.v1i3.350>
- Amelia, N., & Pratikno, A. S. (2025). Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Menggunakan Chromebook Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V SDN Tanjung Jati 2 Bangkalan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 291–303. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32492>
- Andriani, R. T., Nasution, A. R., & Kusen, K. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva di MIN 03 Kepahiang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 244–252. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.251>
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok. 2.
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76–91. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>
- Apriyani, R., Nugraha, U., & Yulawan, E. (2022). Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 6(1), 38–44. <https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Attamimi, T. A., Ahmad, R. F., & Fajar, R. Al. (2023). Teknik Pengolahan Dan Penilaian Hasil Belajar Aspek Kognitif Dalam Evaluasi Pembelajaran: Studi Analisis Pembelajaran Daring. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 147–160. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1827>
- Aysah, F., & Maknun, L. (2023). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia Sekolah Dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 49–62. <https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.549>
- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. (2015). Teori belajar dan pembelajaran (Vol. 1). Ar-Ruzz Media. <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- Banat, A., Febrianti, M., Martiani, M., Juwita, J., & Gustini, G. (2022). Pendampingan Penggunaan Teknologi Media dan Internet Bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1), 33–36. <https://doi.org/10.37676/jdun.v1i1.1920>
- Darul, J., & Vol, I. (2018). *Jurnal Darul Ilmi* Vol. 06, No. 02 Desember 2018.

06(02), 1–13.

- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Dian, N. S. P., Fitriah, I., Tyara, A., & Arita, M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Fuad, Z. Al, & Zuraini. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang | Jurnal Tunas Bangsa. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 381–389. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.65>
- Hasbi, A. Z. El, Damayanti, R., Hermina, D., & Mizani, H. (2023). Penelitian Korelasional (Metodologi Penelitian Pendidikan). *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(6), 784–808. <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/771>
- Hidayad, A., Teknik, F., & Yogyakarta, U. N. (2021). Kelas X TKRO SMK Muhammadiyah. 4(November), 93–107.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Janah, P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Kantong Bilangan Siswa Kelas I SD Negeri Tembungwah 01. *Dialektika Jurnal Pendidikan*, 7(1), 142. <https://doi.org/10.58436/dfkip.v7i1.1443>
- Julyanti, E., Rahma, I. F., Chanda, O. D., & Nisah, H. (2021). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 7(1), 7–11. <https://doi.org/10.36987/jpms.v7i1.1942>
- Kurniawan, D., Asrial, & Alirmansyah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran Ips Topik Ada Apa Saja Di Bumi Kita Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 308–315. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1471>
- Marwah, S. S., & Susanti, S. (n.d.). Studi Literatur: Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. 02(02).
- Maulana, R. I., Parlina, Y., & Fata, M. A. (2025). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian di Toko Suci Toserba Kabupaten Majalengka. *Jurnal Manajemen Dan Administrasi Antartika*, 2(4), 204–212.

<https://doi.org/10.70052/juma.v2i4.755>

- Munir. (2019). *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Murdani, M., Sariakin, S., & Mardhatillah, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Informasi dan Komunikasi Teknologi dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 937–943. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.840>
- Nazalin, N., & Muhtadi, A. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 221. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.7359>
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. 6(1), 5328–5339. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3714>
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 266–267.
- Nursyaidah. (2014). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI BELAJAR PESERTA DIDIK. 70–79. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/JP/article/view/446/418>
- Pratiwi, A. E. N., Suarjana, I. M., & Renda, N. T. (2019). id (N.P. Eka Arya Pratiwi) Korelasi Antara Lingkungan Belajar Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 130–137.
- Putri, M. S., Ramadhanti, D., & Rusli, S. M. (2024). Factors that Influence Student Learning Processes and Outcomes in Implementing the Independent Curriculum. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 25(1), 64. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v25i1.127975>
- Putri, Y. P., & Adirakasiwi, A. G. (2021). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas X Pada Materi SPLTV. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2934–2940.
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/791>
- Situmeang, D. L., Ardiana, N., & Harahap, S. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika Di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 43–51. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v5i3.3961>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Bina Askara.
- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I.,

- Bukidz, D. P., & Pasaribu, A. N. (2023). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Alfabeta.
- Supardi, S. U. S., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1). <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Utama, S., & Hidajati, N. W. (2023). Hubungan Media Video Tutorial Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mapel Gambar Teknik Di Smkn 1 Kemlagi. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*.
- Wahyuni, R. (2025). Resensi Buku "Psikologi Pendidikan" Karya: Drs. M. Ngalim Purwanto, M.P. https://www.academia.edu/38320401/Resensi_Buku_PSIKOLOGI_PENDIDIKAN_Karya_Drs_M_Ngalim_Purwanto_M_P
- Wicaksono, V. D., Yusuf, A., Paksi, H. P., Windasari, W., & Pramana, A. (2023). Pelatihan Pengembangan Modul Digital Berbasis Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/19564>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yona Saputri1, S. Q. A. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn 182 Pekanbaru. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183–190. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7119>
- Yuliansih, E., Arafat, Y., & Wahidy, A. (2021). The influence of learning media and learning interests on student learning outcomes. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 6(2), 411. <https://doi.org/10.29210/021064jpgi0005>
- Zaki Al Fuad, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>