

**IPENGARUH MINAT BELAJAR DAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X JURUSAN BISNIS DARING
PEMASARAN DI SMK NEGERI 6 MEDAN T.A 2024/2025**

Grace Rimenda Bibra¹, Dionisius Sihombing²

^{1,2} Universitas Negeri Medan

Alamat e-mail : gracebibra@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of learning interest and technology utilization on the learning outcomes of class X students majoring in Online Business Marketing at SMK Negeri 6 Medan. The population in this study was 63 students. The sampling technique was carried out using a total sampling technique, so that the entire study population was used as a research sample, namely 63 students. Data collection instruments used were observation, questionnaires, and documentation. The data analysis technique used in this study was multiple linear regression analysis with hypothesis testing, namely Partial Test (T-Test), Simultaneous Test (F-Test), and Coefficient of Determination (R²). Based on the analysis that has been done, it was obtained that the results of learning interest have a positive and significant effect on learning outcomes, where the t-value was 6.153 with a significance of 0.000 < 0.005. The variable of technology utilization also has a positive and significant effect on student learning outcomes where the t-value was 8.307 with a significance value of 0.000 < 0.005. Simultaneously, the variables of learning interest and technology utilization significantly influenced learning outcomes, with an F-test value of 69.279 and a significance value of 0.000 < 0.005, indicating that the hypothesis is accepted.

Keywords: *Learning Interest, Technology Utilization, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat belajar dan pemanfaatan teknologi terhadap hasil belajar siswa kelas X Jurusan Bisnis Daring Pemasaran di SMK Negeri 6 Medan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 63 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik total sampling, sehingga seluruh populasi penelitian dijadikan sampel penelitian yaitu sebanyak 63 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda dengan uji hipotesis yaitu Uji Parsial (Uji-T), Uji Simultan (Uji-F), dan Koefisien Determinasi (R²). Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diperoleh bahwa hasil minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, dimana diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,153 dengan signifikansi sebesar 0,000 < 0,005. Variabel pemanfaatan teknologi juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dimana diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,307 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,005. Secara

bersamaan, variabel minat belajar dan pemanfaatan teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, dengan nilai Uji F sebesar 69,279 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ yang berarti hipotesis dapat diterima.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pemanfaatan Teknologi, Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan indikator yang penting untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran yang sudah berlangsung (Enisa et al., 2021). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Nurkholipah, 2025). Menurut Erawati (2022) hasil belajar adalah penguasaan kemampuan yang ditunjukkan siswa setelah mengalami proses belajar, yang mencakup keterampilan berpikir (kognitif), perasaan dan sikap (afektif), serta gerakan dan tindakan (psikomotorik). Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikatakan oleh Amtu bahwa “hasil belajar adalah gambaran pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran”.

Lebih lanjut, menurut Dukalang (2024) hasil belajar adalah tingkat ketercapaian siswa dalam menguasai materi pelajaran yang biasanya dapat dinilai guru dalam bentuk skor atau nilai. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa telah memahami, menguasai, dan mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dinyatakan oleh (Ahmad & Didit, 2025) bahwa “hasil belajar adalah cara yang digunakan untuk menunjukkan

kemampuan siswa setelah mengikuti proses belajar, yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, dimana hasil belajar akan mencerminkan tingkat pencapaian siswa dalam menyerap, memahami, dan mengaplikasikan informasi atau materi yang sudah diajarkan. Hasil belajar mencakup penguasaan beragam keterampilan, mulai dari keterampilan berpikir (kognitif) seperti pemahaman dan analisis, perasaan dan sikap (afektif) yang berkaitan dengan nilai dan emosi, hingga gerakan dan tindakan (psikomotorik). Capaian ini umumnya dinyatakan dalam bentuk angka, skor, atau nilai yang diberikan oleh guru, yang berfungsi untuk menunjukkan tingkat keberhasilan siswa setelah menerima informasi dalam proses pembelajaran.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut (Darfin et al., 2025) hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu minat belajar siswa, gaya belajar siswa, dan media yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Lebih lanjut, menurut (Yuliasari, 2020) berpendapat bahwa minat belajar,

motivasi belajar, dan teknologi yang digunakan di sekolah juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar seperti, minat belajar, motivasi belajar, kecerdasan emosional, keluarga, metode pembelajaran, sumber belajar yang digunakan, dan lingkungan masyarakat. Kemudian, menurut Aini hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal yaitu minat dan intelegensi siswa serta faktor eksternal yang terdiri dari lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Fenomena yang terdapat di SMK Negeri 6 Medan menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, ditemukan bahwa hasil belajar pada siswa kelas X Jurusan Bisnis Daring Pemasaran masih belum memenuhi syarat ketuntasan KKM. Permasalahan ini diperkuat dengan data pada tabel hasil belajar yang menunjukkan sebagian besar peserta didik belum mencapai standar yang ditetapkan. Adapun data hasil belajar peserta didik kelas X Jurusan Bisnis Daring Pemasaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Nilai Hasil UAS Mata Pelajaran Marketing Siswa Kelas X Jurusan Bisnis Daring Pemasaran SMK Negeri 6 Medan T.A 2024/2025

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa Yang Lulus KKM (%)		Jumlah Siswa Yang Tidak Lulus KKM (%)	
X BD	23	85	9	39%	14	61%
X BR	40	85	15	38%	25	62%
Jumlah	63		24	38%	39	62%

Sumber : Hasil observasi awal dan arsip nilai guru mata pelajaran Marketing

Berdasarkan tabel 1 ditemukan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Marketing kelas X Jurusan Bisnis Daring Pemasaran SMK Negeri 6 Medan masih rendah. Ketuntasan belajar siswa diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 85. Secara keseluruhan, dari 63 siswa hanya 24 siswa (38%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 39 siswa (62%) belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Minat belajar yang rendah turut berperan terhadap hasil belajar

peserta didik yang tidak optimal. Minat belajar akan berhubungan dengan capaian hasil belajar peserta didik terutama ketika peserta didik tidak merasa terhubung dengan materi yang diajarkan (Saputra, 2020) .

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Fajri et al., 2025) meneliti tentang "Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pemrograman Website Di SMKN 11 Malang", yang menyimpulkan bahwa minat belajar siswa berpengaruh

signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian yang dilakukan, menjelaskan bahwa dengan meningkatkan minat belajar siswa dapat menjadi langkah strategis dalam mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh (Chen, 2024) dengan judul "The Effect of Learning Interests on Academic Performance of Secondary School Student" menyimpulkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan dengan hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dari adanya peningkatan nilai ujian, kinerja kelas, serta perkembangan pribadi siswa. Ketika siswa memiliki minat terhadap pelajaran, mereka cenderung lebih aktif belajar, memahami materi lebih dalam, dan mencapai nilai yang lebih baik.

Menurut (Edriani et al, 2021) dengan penelitian yang berjudul "Pengaruh Minat dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 1 Painan" menjelaskan bahwa pada variabel minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan secara positif terhadap hasil belajar siswa jurusan Akuntansi di SMK Negeri 1 Painan. Hal ini terlihat dari siswa dengan minat yang tinggi pada suatu mata pelajaran tertentu akan mendorong dirinya untuk mengetahui secara mendalam materi pelajaran yang didapatnya.

Berdasarkan hasil angket pra penelitian yang sudah dilakukan peneliti mengenai tingkat minat belajar peserta didik, ditemukan bahwa masih rendahnya minat belajar peserta didik. Hal ini dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Angket Pra Penelitian Minat Belajar Siswa Kelas X Jurusan Bisnis Daring Pemasaran SMK Negeri 6 Medan T.A 2024.2025

No	Pernyataan	Ya		Tidak	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Saya merasa senang untuk mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir	10	31,3%	22	68,7%
2.	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun saya duduk paling belakang	11	34,4%	21	65,6%
3.	Saya membuat ringkasan setiap guru menjelaskan	9	28,2%	23	71,8%
4.	Saya mau mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok	10	31,3%	22	68,7%
5.	Saya tetap mau belajar meskipun tidak ada ulangan atau tugas yang diberikan	12	37.5%	20	62,5%
Total			33%		67%

Sumber: Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa 67% siswa memiliki minat belajar yang masih rendah dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil wawancara peneliti dengan siswa dan guru yang ada di SMK Negeri 6 Medan juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah yang ditandai dengan keterlambatan siswa dalam pengumpulan tugas dan kurangnya keterlibatan siswa dalam kelas dan kelompok. Selain itu, dalam wawancara juga menyatakan bahwa kondisi fisik dan psikologis seperti padatnya jadwal sekolah akan mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut Khoirun et al, (2022) beban akademik yang berlebihan dapat berakibat pada stres, yang pada akhirnya mengurangi minat belajar dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membebani siswa secara berlebihan, serta memberikan ruang bagi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Pratama (2023) salah satu cara efektif yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut (Anik Sugiani, 2023) penggunaan game edukatif seperti Kahoot dalam proses pembelajaran terbukti memberikan

pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Indriani & Armayanti, 2023) yang berjudul "Penggunaan Media Kuis Berbasis Kahoot dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Kelas XI MPLB Di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024" dimana penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media kuis Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa .

Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Tarigan & Santi, 2024) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga Di SMK Negeri 1 Singaraja" menyimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Dasar-Dasar Akuntansi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil riset membuktikan terdapat pengaruh signifikan antara media pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar dasar-dasar akuntansi yang menggunakan media pembelajaran kahoot.

Dengan adanya pemanfaatan teknologi seperti Kahoot siswa semakin tertarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga semakin tinggi juga hasil belajar yang diperoleh siswa, Dalam wawancara juga menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang

memanfaatkan teknologi sehingga akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Menurut (Nugroho & Setiawan, 2022) juga menyatakan bahwa “penggunaan teknologi akan meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik”. Sehingga, melalui pemanfaatan teknologi proses komunikasi menjadi lebih efektif, materi pelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami materi secara lebih

mendalam dan sesuai dengan minat dan kebutuhan belajar mereka.

Berdasarkan hasil angket pra penelitian yang telah disebarakan kepada siswa, diperoleh data persentase jawaban terhadap enam pernyataan yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi. Data ini akan memberikan gambaran awal mengenai sejauh mana pemanfaatan teknologi dapat mendukung proses pembelajaran. Secara lebih rinci hasil persentase mengenai pemanfaatan teknologi tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Angket Pra Penelitian Pemanfaatan Teknologi Siswa Kelas X Jurusan Bisnis Daring Pemasaran SMK Negeri 6 Medan T.A 2024/2025

No	Pernyataan	Ya		Tidak	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Saya dapat memahami materi pelajaran dengan memanfaatkan teknologi	12	37,5%	20	62,5%
2.	Saya melihat bahwa teknologi yang digunakan guru sudah sesuai dengan materi dan tujuan pelajaran	18	56,2%	14	43,8%
3.	Saya merasa pemilihan teknologi oleh guru sudah memperhatikan minat dan kondisi saya sebagai siswa	21	65,6%	11	34.4%
4.	Saya merasa teknologi sudah dimanfaatkan secara terencana sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien	13	40,6%	19	59,4%
5.	Saya melihat guru mampu mengoperasikan teknologi dengan baik dan percaya diri	18	56,2%	14	43,8%

6.	Saya merasa teknologi mendukung produktivitas belajar saya	11	34,4%	21	65,6%
	Total		48%		52%

Sumber: Data Olahan Peneliti

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi selama proses pembelajaran masih mengalami beberapa kendala. Hal ini terlihat dari tingginya persentase siswa yang menjawab “tidak” pada beberapa pernyataan. Sebanyak 62,5% siswa menyatakan belum memahami materi dengan memanfaatkan teknologi. Lalu terdapat 59,4% siswa menyatakan bahwa teknologi belum dilaksanakan secara terencana. Terakhir, terdapat 65,6% siswa menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi belum mendukung produktivitas belajar siswa..

Adapun hal yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini yaitu karena adanya fenomena yang terdapat di SMK Negeri 6 Medan sehingga mendorong peneliti untuk menelaah lebih jauh mengenai pengaruh minat belajar dan pemanfaatan teknologi terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, perkembangan media digital dalam pendidikan juga telah menunjukkan potensi besar untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, jika digunakan dengan tepat. Platform pembelajaran digital seperti Kahoot sudah menyediakan akses kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan fleksibel.

Menurut Lestari (2020) menyatakan bahwa “Penggunaan teknologi membantu siswa memahami

materi lebih baik dan mendalam, serta mengingat informasi lebih lama, sehingga berdampak positif pada hasil belajar”. Dengan mengintegrasikan pemanfaatan teknologi yang tepat diharapkan tercipta model pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai perkembangan zaman, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

Sehingga dari pemaparan yang sudah dijelaskan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Minat Belajar dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Bisnis Daring Pemasaran Di SMK Negeri 6 Medan T.A 2024/2025”.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi experiment) dengan desain two-group posttest only control group design. Desain ini dipilih karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek secara penuh, tetapi tetap dapat membandingkan pengaruh perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara terukur. Menurut Sugiyono, eksperimen semu merupakan metode yang tepat digunakan apabila peneliti ingin menguji pengaruh perlakuan dalam kondisi kelas yang sudah terbentuk sebelumnya (Sugiyono, 2022). Pada penelitian ini, kelas X-1 ditetapkan

sebagai kelas kontrol yang diajar menggunakan model Problem Based Learning, sedangkan kelas X-2 ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diajar menggunakan model Pair-Check. Model Pair-Check dipilih karena berorientasi pada kerja berpasangan, pemberian kesempatan saling memeriksa jawaban, serta penguatan hasil belajar melalui interaksi antarpeserta didik, sebagaimana dijelaskan Slavin bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas kolaboratif. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling, karena pengambilan sampel dilakukan berdasarkan kelas yang sudah ada. Hal ini sejalan dengan Arikunto yang menyatakan bahwa pengambilan sampel kelompok dapat dilakukan apabila populasi sudah terstruktur dalam kelas. Penelitian dilaksanakan selama empat pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 45 menit setiap pertemuan. Instrumen penelitian berupa tes menulis teks negosiasi yang diberikan pada akhir perlakuan (post-test). Instrumen divalidasi oleh ahli materi dan diuji reliabilitas menggunakan teknik konsistensi internal. Prosedur pengumpulan data mencakup: (1) pemberian perlakuan sesuai model pembelajaran; (2) pelaksanaan post-test; dan (3) penilaian hasil tulisan berdasarkan rubrik. Data dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas, dan dilanjutkan uji t untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis antara kedua kelompok. Sudjana menegaskan bahwa uji t digunakan

untuk menentukan signifikansi perbedaan dua kelompok sampel independent (Sugiyono, 2021).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji dan mengetahui apakah model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Model regresi yang baik memiliki residual terdistribusi normal. uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa hasil estimasi model dapat dipercaya dan tidak menimbulkan bias dalam pengambilan kesimpulan. Dalam penelitian ini pengujian normalitas dapat menggunakan uji normal Kolmogorov-Smirnov (K-S) dengan dasar pengambilan keputusan memakai skor Signifikan yang dihasilkan dari perhitungan di SPSS. Perolehan data dikatakan berdistribusi normal pada uji normal Kolmogorv-Smirnov jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka dapat dikatakan data terdistribusi normal pada uji normalitas
- b. Apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal dalam uji normalitas.

Dengan demikian, data penelitian dapat dikatakan memenuhi asumsi normalitas apabila nilai taraf signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi yang dihasilkan lebih kecil dari 0,05,

maka dapat disimpulkan bahwa data tidak terdistribusi secara normal. Hasil

uji dari *Kolmogorov-Smirnov* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

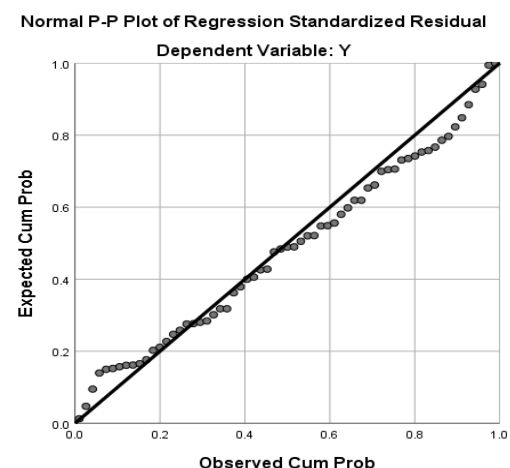
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N		63
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	6,83812880
Most Extreme Differences	Absolute	0,088
	Positive	0,088
	Negative	-0,088
Test Statistic		0,088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. c. Lilliefors Significance Correction. d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber: Ouput SPSS 26.0 For Windows

Sebagaimana pada tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa hasil output dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,200 > 0,05$, sehingga dari data diatas dapat dikatakan bahwa dalam penelitian ini data tersebut juga berdistribusi normal.

Selain itu, uji normalitas juga dapat diamati melalui grafik Normal P-Plot di bawah ini. Apabila titik-titik data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis tersebut, maka hal ini dapat memperkuat hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* yang menunjukkan bahwa data residual terdistribusi secara normal. Uji normalitas juga dapat diketahui dengan mengamati persebaran data

yang terletak pada sumbu diagonal P-Plot dibawah ini:



Gambar 1. Grafik Normalitas P-Plot

Berdasarkan persebaran data pada hasil uji normalitas P-Plot yang telah diperoleh maka data yang

berupa titik-titik pada sumbu diagonal sudah berdistribusi normal karena data tersebut menyebar disekitar garis diagonal tersebut.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk menguji dan mengetahui apakah hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen bersifat linear. Dasar pengambilan keputusan pada uji linearitas adalah nilai Sig pada baris *Deviation from Linearity* pada tabel *Anova*. Variabel bebas

memiliki hubungan yang linear dengan variabel terikat jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Apabila perolehan nilai Sig > 0,05 maka dapat diartikan bahwa pada model regresi, variabel bebas memiliki hubungan linear atau sejalan dengan variabel terikat.
- b. Apabila perolehan nilai Sig < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variabel bebas tidak memiliki hubungan linear dengan variabel terikat.

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas Minat Belajar (X_1)

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Minat Belajar	Between Groups	(Combined)	1555,246	21	74,059	1,257	0,259
		Linearity	537,743	1	537,743	9,129	0,004
		Deviation from Linearity	1017,503	20	50,875	0,864	0,629
	Within Groups		2415,071	41	58,904		
	Total		3970,317	62			

Sumber: Hasil Output SPSS 26.0 For Windows

Berdasarkan data pada tabel 5 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang dimiliki adalah 0,629. Sehingga berdasarkan tabel tersebut dapat dikatakan bahwa Minat Belajar dan Hasil Belajar memiliki hubungan yang linear, dimana hal ini dibuktikan

dengan $0,629 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa adanya linearitas antara variabel X_1 dan Y. Hal ini berarti peningkatan pada variabel minat belajar cenderung diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa secara searah dan proporsional.

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas Pemanfaatan Teknologi (X_2)

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
	Between Groups	(Combined)	1658,627	25	66,345	1,062	0,426
		Linearity	778,528	1	778,528	12,461	0,001

Hasil Belajar * Pemanfaatan Teknologi		Deviation from Linearity	880,099	24	36,671	0,587	0,914
	Within Groups		2311,690	37	62,478		
	Total		3970,317	62			

Sumber: Hasil Output SPSS 26.0 For Windows

Berdasarkan data pada tabel 6 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang dimiliki adalah 0,914. Sehingga berdasarkan tabel tersebut dapat dikatakan bahwa Pemanfaatan Teknologi dan Hasil Belajar memiliki hubungan yang linear, dimana hal ini dibuktikan dengan $0,914 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa adanya linearitas antara variabel X_2 dan Y .

3. Uji Multikolinearitas

Uji multikultural digunakan untuk mengetahui apakah pada model

regresi terdapat hubungan antar variabel bebas. Peristiwa muktikolinearitas akan terjadi jika memenuhi syarat ketentuan sebagai berikut:

- Apabila nilai koefisien Variance Inflation Factor (VIF) < 10 dan nilai Tolerance $> 0,1$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah muktikolinearitas.
- Apabila nilai koefisien Variance Inflation Factor (VIF) > 10 maka dapat dikatakan bahwa terdapat masalah muktikolinearitas.

Tabel 7. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Minat Belajar	0,945	1,059
	Pemanfaatan Teknologi	0,945	1,059
a. Dependent Variable: Hasil Belajar			

Sumber: Output SPSS 26.0 For Windows

Berdasarkan tabel 4.15 dapat dilihat pada variabel X_1 dan X_2 memperoleh nilai sebesar $0,945 > 0,10$ dan nilai VIF sebesar $1,059 < 10$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data ini tidak mengalami muktikolinearitas.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh dua variabel atau lebih bebas dengan satu variabel terikat. Dengan analisis regresi linear berganda akan diketahui seberapa besar pengaruh Minat Belajar (X_1),

Pemanfaatan Teknologi (X_2), terhadap Hasil Belajar (Y). Model regresi yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

Y = Variabel terikat (hasil belajar)

a = Bilangan lomstanta

b_1 = Koefiesien regresi (minat belajar)

b_2 = koefisien regresi (pemanfaatan teknologi)

X_1 = Variabel bebas (minat belajar)

X_2 = Variabel bebas (pemanfaatan teknologi)

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan program SPSS, hasil analisis regresi linear berganda adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20,215	3,880		5,209	0,000
	Minat Belajar	0,327	0,053	0,449	6,153	0,000
	Pemanfaatan Teknologi	0,372	0,045	0,607	8,307	0,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Output SPSS 26.0 For Windows

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebagai berikut:

$$Y = 20,215 + 0,327 X_1 + 0,372 X_2$$

- a. Nilai konstanta (a) sebesar 20,215 memiliki arti bahwa Minat Belajar dan Pemanfaatan Teknologi dianggap konstan pada tingkat variabel Hasil Belajar. Artinya apabila nilai variabel dependen bernilai 0 maka Hasil Belajar (Y) memiliki nilai sebesar 20,215 satuan.
- b. Nilai koefisien regresi dari Minat Belajar (b_1) sebesar 0,327, yakni bernilai positif. Hal ini berarti bahwa variabel Minat Belajar berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar. Artinya jika Minat Belajar meningkat 1% maka Hasil Belajar yang

diperoleh akan mengalami peningkatan sebesar 0,327 satuan.

- c. Nilai koefisien regresi dari pemanfaatan teknologi (b_2) yakni sebesar 0,372 yakni bernilai positif. Hal ini berarti bahwa variabel Minat Belajar berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar. Artinya jika Minat Belajar meningkat 1% maka Hasil Belajar yang diperoleh akan mengalami peningkatan sebesar 0,372 satuan.

Uji Hipotesis

1. Uji Hipotesi Secara Parsial (Uji T)

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan bahwa variabel Penggunaan Minat Belajar (X_1) dan Pemanfaatan Teknologi (X_2) secara parsial mempengaruhi terhadap Hasil Belajar (Y), maka digunakan uji t.

Pengujian ini dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% ($\alpha = 0,05$) maka hipotesis diterima dan signifikan, sebaliknya $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% ($\alpha = 0,05$) maka hipotesis ditolak.

Untuk mengetahui nilai t_{tabel} digunakan rumus $df = n - k - 1$ dimana $n = 63$ dan $k = 3$, sehingga $df = 63 - 3 - 1 =$

59 pada taraf $\alpha = 5\%$, maka $t_{tabel} = 2,000$. Nilai ini menjadi acuan untuk membandingkan dengan nilai t hitung hasil analisis. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, maka variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Berikut adalah hasil analisis uji t yang diolah menggunakan SPSS 26.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji T)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20,215	3,880		5,209	0,000
	Minat Belajar	0,327	0,053	0,449	6,153	0,000
	Pemanfaatan Teknologi	0,372	0,045	0,607	8,307	0,000
a. Dependent Variable: Hasil Belajar						

Sumber: Output SPSS 26.0 For Windows

Berdasarkan pada tabel 9 dapat disimpulkan bahwa :

- a. Pada variabel Minat Belajar (X_1) diperoleh t_{hitung} sebesar 6,153, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $6,153 > 2,000$ dengan nilai signifikansi yang diperoleh $0,000 < 0,05$. Hal ini menjelaskan bahwa variabel Minat Belajar (X_1) berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Y).
- b. Pada variabel Pemanfaatan Teknologi (X_2) diperoleh t_{hitung} sebesar 8,307, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana $8,307 > 2,000$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menjelaskan bahwa variabel Pemanfaatan Teknologi

(X_2) berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Y).

2. Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

Uji hipotesis secara simultan (uji F) pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara kedua variabel yang bebas terhadap variabel terikat. Uji hipotesis ini dapat dilakukan dengan cara membandingkan F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} dengan ketentuan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$. Untuk F_{tabel} digunakan rumus df (1) dan df (2) dengan ketentuan df (1) = $k - 1$ dan df (2) = $n - k$, sehingga df (1) = 2 dan df (2) = $63 - 3 = 60$. Dari perhitungan tersebut

maka dapat diperoleh bahwa hasil F_{tabel} adalah sebesar 3,15.

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

ANOVA ^a					
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	Sig.
1	Regression	1071,197	2	535,599	69,279
	Residual	463,859	60	7,731	
	Total	1535,056	62		
a. Dependent Variable: Hasil Belajar					
b. Predictors: (Constant), Pemanfaatan Teknologi, Minat Belajar					

Sumber: Output SPSS 26.0 For Windows

Berdasarkan hasil tabel diatas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 69.279 dengan taraf signifikansi 0,000. Karena $69.279 > 3.15$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara positif dan signifikan antara Minat Belajar (X_1) dan Pemanfaatan Teknologi (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y).

3. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui persentase kontribusi pengaruh variabel Minat Belajar (X_1) dan

Pemanfaatan Teknologi (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y) siswa. Selain itu, uji ini bertujuan untuk melihat sejauh mana variabel independen mampu menjelaskan variasi perubahan yang terjadi pada variabel dependen. Dengan kata lain, nilai koefisien determinasi menunjukkan seberapa besar kemampuan model regresi dalam menggambarkan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Hasil dari uji koefisien determinasi (R^2) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 11. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.835 ^a	0,698	0,688	2,780
a. Predictors: (Constant), Pemanfaatan Teknologi, Minat Belajar				

Sumber: Output SPSS 26.0 For Windows

Berdasarkan tabel 11 dapat dilihat bahwa nilai R Square yang

diperoleh adalah sebesar 0,698 yang artinya kontribusi yang diberikan oleh

variabel bebas (Minat Belajar dan Pemanfaatan Teknologi) terhadap variabel terikat (Hasil Belajar) adalah sebesar 69,8%, sehingga sebanyak 30,2% dipengaruhi oleh faktor diluar penelitian ini.

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas Minat Belajar (X_1) dan Pemanfaatan Teknologi (X_2) memiliki pengaruh terhadap variabel terikat yaitu Hasil Belajar (Y). Hasil dari penelitian ini dilakukan untuk menjawab hipotesis pertama, kedua, dan ketiga penelitian dengan menguji data-data yang dikumpulkan melalui jawaban angket yang sudah disebar. Hasil pembahasan dari ketiga hipotesis penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh Minat Belajar (X_1) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan nilai koefisien regresi linier berganda diketahui bahwa variabel Minat Belajar (X_1) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien sebesar 0,327 atau setara dengan 32,7% yang berarti bahwa sebesar 32,7% hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh minat belajar. Sedangkan sisanya, yaitu 67,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kemudian dari perolehan nilai t_{hitung} untuk variabel Minat Belajar (X_1) adalah sebesar 6,153 dimana jika dibandingkan dengan nilai pada t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 atau 5%

yaitu sebesar 1,671. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,153 > 1,671$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, yaitu Minat Belajar (X_1) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).

Hasil ini memperkuat teori bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang berperan besar dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar mencerminkan adanya rasa ketertarikan, perhatian, dan dorongan dalam diri siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa akan lebih antusias mengikuti pembelajaran, berusaha memahami materi, serta menunjukkan komitmen dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Hasil ini didukung oleh penelitian oleh (Fajri et al, 2025) yang menjelaskan bahwa minat belajar siswa dapat menjadi langkah yang strategis dalam mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Minat belajar mampu membentuk motivasi intrinsik yang kuat sehingga siswa terdorong untuk belajar bukan karena paksaan, melainkan karena adanya kesadaran dan rasa senang dalam proses tersebut.

Penelitian lain yang serupa juga dilakukan oleh (Edriani et al, 2021) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan secara

positif antara minat belajar terhadap hasil belajar siswa. Artinya, semakin besar minat yang dimiliki siswa terhadap kegiatan belajar, semakin besar pula peluang mereka untuk memperoleh hasil yang baik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Iskandar & Narulita, 2023) menjelaskan bahwa minat belajar memiliki hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Minat belajar merupakan faktor yang dapat mempengaruhi keterlibatan, ketertarikan, dan antusiasme siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Rasa perhatian, dan usaha yang dimiliki oleh para siswa akan berdampak kepada hasil belajar yang dimiliki oleh siswa

Menurut (Wafa & Darmawan, 2025) minat belajar adalah faktor penting yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena dengan adanya minat belajar pada diri siswa maka akan meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran, sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih aktif bertanya, mencari informasi tambahan, dan mencoba memahami konsep secara mendalam dibandingkan siswa yang memiliki minat rendah.

Selanjutnya menurut (Oknaryana & Oktafiana 2022) menjelaskan bahwa minat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang artinya semakin tinggi minat belajar yang dimiliki seorang siswa, maka hasil belajar siswa yang diperoleh juga akan semakin tinggi. Minat Belajar

dapat dikatakan sebagai upaya pendorong setiap peserta didik agar dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik dan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai (Salem et al., 2021)

Sehingga ketika seorang siswa memiliki minat belajar, maka hal tersebut akan mendorong siswa untuk menyalurkan perhatian dengan begitu baik terhadap aktivitas pembelajaran, dan memperoleh hasil belajar yang baik

Minat belajar tidak hanya memengaruhi aspek kognitif siswa, tetapi juga berdampak pada aspek afektif dan psikomotorik. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan sikap positif terhadap pelajaran, seperti antusiasme, ketekunan, dan keinginan untuk terus memperbaiki diri. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar rendah biasanya lebih cepat bosan, mudah menyerah, dan kurang menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa minat belajar berperan sebagai motor penggerak utama dalam aktivitas belajar. Ketika siswa memiliki minat belajar, ia akan menyalurkan energi positifnya untuk fokus pada kegiatan belajar dan mencapai hasil yang maksimal. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki minat belajar, maka pembelajaran akan terasa membosankan, tidak bermakna, dan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa Minat Belajar (X_1) merupakan salah satu variabel yang memengaruhi

Hasil Belajar (Y). Pengaruh positif dan signifikan yang ditemukan menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar tinggi akan lebih berkomitmen dalam mengikuti proses pembelajaran, memiliki semangat untuk berprestasi, serta mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Pengaruh Pemanfaatan Teknologi (X₂) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan hasil uji statistik melalui uji parsial (uji t) maka diketahui bahwa variabel Pemanfaatan Teknologi (X₂) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien sebesar 0,372 atau setara dengan 37,2% yang berarti bahwa sebesar 37,2% hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi. Sedangkan sisanya, yaitu 65,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kemudian dari perolehan nilai t_{hitung} untuk variabel Pemanfaatan Teknologi (X₂) adalah sebesar 8,307 dimana jika dibandingkan dengan nilai pada t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% yaitu sebesar 1,671. Sehingga dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,307 > 1,671$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, yaitu Pemanfaatan Teknologi (X₂) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).

Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Indriani & Armayanti

2023) yang memaparkan bahwa pemanfaatan teknologi berupa media Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif. Melalui fitur kuis interaktif, siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam menjawab pertanyaan yang disajikan guru secara real time. Proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan ini mampu mengurangi kejenuhan siswa, meningkatkan fokus, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memahami materi pelajaran.

Lalu penelitian lain yang serupa dilakukan oleh (Tarigan & Santi 2024) juga menegaskan bahwa Kahoot mampu menciptakan interaksi positif antara guru dan siswa. Guru tidak hanya menjadi pusat informasi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Melalui interaksi ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses berpikir dan diskusi.

Menurut (Purwanto et al., 2021) pemanfaatan teknologi selama proses pembelajaran akan menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan dinamis. Integrasi teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana untuk

memperkaya pengalaman belajar siswa. Melalui penggunaan teknologi, guru dapat menyajikan materi dengan lebih variatif, interaktif, dan mudah dipahami. Sehingga seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal.

Hal tersebut selaras dengan (Masyrufin, 2022) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi seperti aplikasi Kahoot akan mengutamakan partisipasi dan peran aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan teknologi dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, kolaboratif, dan menstimulasi rasa ingin tahu siswa. Lingkungan belajar yang positif sangat penting untuk membangun semangat belajar siswa, karena siswa merasa lebih nyaman, bebas berpendapat, dan lebih percaya diri untuk berpartisipasi.

Penggunaan media digital seperti Kahoot membantu menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, di mana siswa dapat belajar sambil bermain. Kondisi ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat interaksi sosial antar siswa serta hubungan antara guru dan siswa. (Fajriyah et al., 2025) Temuan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar. Media seperti Kahoot mendukung teori ini karena mendorong siswa untuk berinteraksi, berpikir kritis, dan mengambil peran aktif dalam pembelajaran. Melalui

kombinasi antara permainan dan evaluasi berbasis digital, siswa menjadi lebih mudah memahami materi pelajaran karena mereka terlibat dalam proses yang menyenangkan dan interaktif.

Sehingga dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, tetapi juga terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Teknologi berperan sebagai jembatan antara teori dan praktik, serta membantu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, pemanfaatan teknologi seperti Kahoot dapat dijadikan alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

3. Pengaruh Minat Belajar (X_1) dan Pemanfaatan Teknologi (X_2) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan hasil pengujian statistik diketahui bahwa pengaruh Minat Belajar (X_1) dan Pemanfaatan Teknologi (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y) sebesar 0,698 atau setara dengan 69,8%. Artinya, 69,8% hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh kedua variabel bebas, melalui nilai R Square. sedangkan sisanya 30,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat keandalan yang tinggi dalam

menjelaskan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Semakin besar nilai R Square, maka semakin baik kemampuan model dalam memprediksi perubahan hasil belajar berdasarkan perubahan minat belajar dan pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, nilai R Square sebesar 0,698 mengindikasikan bahwa kombinasi antara minat belajar dan pemanfaatan teknologi memiliki kontribusi yang kuat terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya, hasil uji F (ANNOVA) dimana nilai Fhitung sebesar 69,279 dengan tingkat signifikansi 0,000. Sementara itu, nilai Ftabel dengan (df)=60 dengan taraf signifikansi pada $\alpha = 0,05$ atau 5% yaitu sebesar 3,15. Karena $69,279 > 3,15$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, yaitu variabel Minat Belajar dan Pemanfaatan Teknologi secara bersama-sama memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Artinya, semakin baik minat belajar siswa dan semakin tinggi pemanfaatan teknologi, maka akan semakin tinggi pula hasil belajar yang akan dicapai.

Temuan ini memberikan makna bahwa ketika kedua variabel bebas meningkat secara simultan, maka hasil belajar siswa juga akan meningkat. Artinya, semakin tinggi minat belajar siswa dan semakin optimal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dapat dicapai.

Minat belajar memberikan kontribusi dari sisi motivasi dan keinginan siswa untuk terlibat aktif

dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat tinggi akan cenderung lebih fokus, tekun, dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Di sisi lain, pemanfaatan teknologi memberikan dukungan dari aspek media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Ketika guru mampu memanfaatkan teknologi seperti Kahoot, maka siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. Kombinasi dari kedua faktor ini membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Hasil ini juga sejalan dengan pandangan Purwanto et al. (2021) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat hasil pembelajaran. Teknologi memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi, guru, dan teman sekelasnya melalui media interaktif yang menarik. Ketika minat belajar yang tinggi dipadukan dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, maka pembelajaran menjadi lebih efisien dan hasilnya meningkat secara signifikan.

Selain itu, temuan ini didukung oleh penelitian Masyrufin (2022) dan Fajriyah et al. (2025) yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif serta meningkatkan keaktifan siswa. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media bantu visual, tetapi juga sebagai alat evaluasi hasil belajar dan sarana kolaborasi antar peserta

didik. Melalui media pembelajaran interaktif seperti Kahoot, siswa dapat berpartisipasi secara langsung, menerima umpan balik segera, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan reflektif.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa Minat Belajar (X_1) dan Pemanfaatan Teknologi (X_2) secara simultan memberikan pengaruh yang kuat terhadap Hasil Belajar (Y). Nilai F_{hitung} yang jauh lebih besar dari F_{tabel} dan tingkat signifikansi yang sangat kecil menunjukkan bahwa model regresi ini sangat signifikan secara statistik. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa akan terjadi apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi sekaligus mendapatkan dukungan pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya peran minat belajar dan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, guru dan lembaga pendidikan perlu terus berupaya menciptakan strategi pembelajaran yang tidak hanya membangkitkan minat siswa, tetapi juga memaksimalkan penggunaan teknologi secara tepat guna. Dengan pembelajaran yang dirancang secara menarik dan relevan, siswa akan lebih termotivasi, lebih aktif, dan lebih mudah mencapai kompetensi yang diharapkan. Pada akhirnya, integrasi antara minat belajar yang tinggi dan pemanfaatan teknologi yang optimal akan menjadi kunci dalam

meningkatkan hasil belajar dan mendukung terciptanya proses pendidikan yang lebih efektif dan berkelanjutan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Variabel Minat Belajar (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y). Artinya, semakin tinggi minat belajar, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang akan dicapai siswa
2. Variabel Pemanfaatan Teknologi (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y). Artinya, semakin tinggi pemanfaatan teknologi maka semakin tinggi pula hasil belajar yang akan dicapai siswa.
3. Secara simultan, faktor Minat Belajar (X_1) dan Pemanfaatan Teknologi (X_2) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Hasil Belajar (Y). Artinya, semakin baik minat belajar dan pemanfaatan teknologi, maka semakin besar pula peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R. S. B., & Didit, D. (2025). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Menengah Kejuruan. 3(2), 130–146.
- Anik S. K. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa

- SMK Di Buleleng.
EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi, 10(2), 457–474.
- Chen, Z. (2024). The Effect of Learning Interests on Academic Performance of Secondary School Student. *Transactions on Social Science, Education and Humanities Research*, 11, 95–100
- Darfin, S. A., Jannah, M., & Nurfadillah, N. (2025). Konsep Dasar Belajar dan Hasil Belajar. 6(1), 244–250.
- Dukalang, M. (2024). Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. 1(1), 41–50.
- Edriani, D., Harmelia, H., & Gumanti, D. (2021). Pengaruh Minat dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 1 Painan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4506–4517.
- Enisa, M. N., Syamra, Y., & Erita, E. (2021). Pengaruh Minat Belajar dan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X AKL Di SMK Negeri 3 Padang pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Tahun Ajaran 2020/2021 pada Masa Pandemi Covid 19. *Horizon*, 1(3), 580–587.
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1086–1093.
- Fajri, R. M., Wijoyo, S. H., & Hidayat, N. (2025). Pengaruh Minat Belajar , Motivasi Belajar , dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pemrograman Website Di SMKN 11 Malang. 9(5), 1–9.
- Fajriyah, E., Febriyana, D., Rahmiati, A., & Vina, U. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 3(1), 28–37.
- Indriani, M., & Armayanti, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Kahoot dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Kelas XI MPLB Di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024. *JUDIKA: Jurnal Administrasi Dan Perkantoran Modern*, 12(3).
- Iskandar, R., & Narulita, H. (2023). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(12).
- Khoirun N. N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10.

- Lestari, L. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1.
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 64–74.
- Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109.
- Oknaryana, O., & Oktafiana, I. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kedisiplinan Siswa Terhadap Hssil Belajar Siswa. *EcoGen*, 6(1), 64–73.
- Pratama, P. (2023). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Ej*, 4(1), 93–116.
- Purwanto, A., Cahyanigrum, W., & Fera. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Onlie Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 1–9.
- Salem, M. A. J., Lesli, R. W., & Takaredase, A. (2021). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(2).
- Saputra, S. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(April), 1–7.
- Sugiyono, S. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Sutopo (ed.); Kedua). ALFABETA, cv.
- Sugiyono, S. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif, dan R&D (Sutopo) (edisi dua). ALFABETA.
- Tarigan, M. C., & Santi, N. W. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16(2), 294–303.
- Wafa, M. A., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Tingkat SMA/SMK. *Jurnal Tawadhu*, 9(1), 92–104.
- Yuliasari, N. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Kasus: Kelas X Pengayaan di SMA Negeri 1 Sedayu. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 9(2), 161–16

