

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR- DASAR KONSTRUKSI BANGUNAN DAN TEKNIK PENGUKURAN TANAH DI SMK NEGERI 1 TUGALA OYO

By Hezronaldus Julvi Tansisi Hulu

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP ⁷MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR
KONSTRUKSI BANGUNAN DAN TEKNIK PENGUKURAN
TANAH DI SMK NEGERI 1 TUGALA OYO**

SKRIPSI

Oleh
HEZRONALDUS JULVI TRANSISI HULU
NIM. 209902008



⁹
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN
2024

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan pada abad ke-21 secara nyata telah berkembang pesat dan mengalami kemajuan. Perkembangan teknologi dan informasi komunikasi memberikan dampak positif dalam berbagai bidang tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Hal ini juga dinyatakan bahwa teknologi memiliki banyak peran dalam memudahkan aktivitas manusia, salah satunya aktivitas pendidikan (Angin et al., 2023).

Perkembangan dunia pendidikan memiliki pengaruh yang sangat signifikan pada pola interaksi pengajaran dan peserta didik. Peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan konvensional. Paradigma *teacher centered* cenderung kurang efektif saat digunakan untuk mengkaji pengetahuan yang membutuhkan interaksi peserta didik, perlu adanya inovasi pengajaran dalam memilih media yang digunakan agar menarik perhatian peserta didik (Apriansyah, 2020). Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan pada pola interaksi pengajar dan peserta didik. Peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional (Apriansyah, 2020).

Teknologi digital telah menjadi salah satu faktor utama yang memicu kemunculan berbagai peluang yang dapat dimanfaatkan oleh organisasi (Hadiono, 2020). Data dari kementerian komunikasi dan informatika (kominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta massa. Dengan berkembangnya teknologi, manfaat internet sudah bercabang untuk digunakan. Sedangkan di era moderen seperti saat ini teknologi dapat di manfaatkan lebih dari sekedar untuk menggantikan peran tenaga manusia (Apriansyah, 2020). Kelebihan teknologi digital yang dimanfaatkan dalam bidang pendidikan dapat meningkatkan produktivitas dan mengoptimalkan hasil belajar. Revolusi digital yang terjadi juga turut mempengaruhi cara proses pembelajaran.

Bahkan platform digital seperti sosial media pun memberi dampak dan dapat di implementasikan dalam pembelajaran.

Beradaptasi dengan era teknologi, kegiatan pembelajaran dituntut mengurangi penggunaan metode ceramah dan dapat diperkaya dengan penggunaan media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media youtube. Pemilihan media pembelajaran yang baik dalam pembelajaran adalah harus kreatif, komunikatif, dan inovatif dan dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar dan pada penelitian (Apriansyah, 2020). Teknologi digital bisa menjadi media pembelajaran yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi secara pesat semakin mendorong usaha-usaha pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, guru dituntut untuk siap dan mampu menggunakan alat-alat teknologi yang di sediakan sesuai dengan kemajuan zaman. Selain dituntut mampu menggunakan alat-alat yang di sediakan, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi digital (Baihaqi et al., 2020).

Dalam perkembangannya, media pembelajaran berbasis digital juga semakin mengadopsi prinsip desain media pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dalam hal ini, perkembangan teknologi menjadi kunci penting dalam membantu pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang semakin canggih dan efektif (Setiawan, 2022).

Media pembelajaran sangatlah penting dan tak pernah lepas dari proses belajar mengajar. Ruang lingkup media pembelajaran meliputi segala alat, bahan ajar, peraga, serta sarana dan prasarana sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Umumnya guru menggunakan media pembelajaran berupa media cetak, media gambar, torso, dan ada beberapa guru menggunakan media audio visual jika media tersebut tersedia di sekolah. Dapat dikatakan bahwa tidak semua sekolah menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan topik pembelajaran, untuk itu akan lebih baik jika guru lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran. Ditambah lagi adanya beberapa materi yang abstrak atau

pendidikan mengharuskan adanya pergeseran dari media pembelajaran tradisional ke media yang lebih kontemporer dan mudah dipahami (Apriansyah, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di SMK Negeri 1 Tugala Oyo, peneliti menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena materi pembelajaran yang terlalu repetitif sehingga menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar. Penggunaan media digital masih belum optimal dalam pembelajaran teori bangunan dan teknik kelengkungan tanah. Penggunaan metode yang kaku oleh guru menyebabkan menurunnya perkembangan media pembelajaran. Guru hanya memberikan materi lisan dan menjelaskan materi dari LKS (Lembar Kerja Siswa).

Alasan utama tidak digunakannya media digital di SMK Negeri 1 Tugala Oyo adalah kurangnya pelatihan dan bimbingan yang diberikan oleh guru saat menggunakan media berbasis teknologi. Meskipun terdapat proyektor di kelas, proyektor tersebut tidak digunakan secara efektif. Kondisi ini membuat siswa menjadi lesu, tidak tertarik, dan hanya cukup terlibat dalam kelas. Banyak siswa yang cenderung kehilangan fokus selama kelas, sering tersandung atau mengutak-atik materi yang diajarkan, yang membuat materi yang diajarkan menjadi sulit dipahami.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Menurut Putri (2024) dan Sari et al. (2024), media digital membuat pembelajaran lebih menarik, dinamis, dan inklusif, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi dan meningkatkan daya tahan analisis mereka. Selain itu, media digital mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan guru untuk lebih kreatif dalam menyiapkan materi, sehingga meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Wityastuti et al., 2022).

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Tugala Oyo pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah.”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat disimpulkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.
2. Penggunaan media digital dalam pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah masih belum dimanfaatkan secara maksimal.
3. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah masih rendah.
4. Prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah masih belum memuaskan.
5. Guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada hal-hal berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran digital berupa video animasi pada materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH).
2. Minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah.

1.4 Rumusan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus, peneliti merumuskan permasalahan berdasarkan batasan yang telah ditentukan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran digital berupa video animasi pada materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) berpengaruh terhadap minat belajar siswa?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh terhadap minat belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ditetapkan agar tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini menjadi lebih jelas. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah.
2. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran digital.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan pengalaman positif melalui penggunaan media pembelajaran digital yang berkualitas, sehingga dapat meningkatkan minat mereka dalam mempelajari materi Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan efektif, dengan memanfaatkan media yang berkualitas.
3. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada topik serupa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Belajar adalah proses transformasi kepribadian individu yang mencakup peningkatan kualitas perilaku, seperti pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya (Jamaluddin, 2019). Menurut R. Gagne, belajar adalah proses di mana perilaku suatu organisme berubah sebagai akibat dari pengalaman yang diperoleh. Burton menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku individu yang terjadi akibat interaksi dengan orang lain. W.S. Winkel mendefinisikan belajar sebagai aktivitas mental yang terjadi dalam interaksi aktif antara individu dan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai yang relatif stabil dan berdampak jangka panjang (Raudhah et al., 2018). Ferrari dan Wulan berpendapat bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku siswa yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Sirait, 2016). Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas atau proses yang dilakukan oleh seseorang untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, pemahaman, sikap, dan pengalaman dari hal-hal yang telah dipelajari.

2.1.2 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "medium". Secara harfiah, kata ini berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sadiman et al. (1996) menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Banyak ahli dan organisasi telah memberikan definisi mengenai pengertian media.

Dalam perspektif pendidikan, media merupakan alat yang sangat strategis untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar (Arsyad, 2011). Keberadaan media dapat secara langsung menciptakan dinamika tersendiri bagi peserta didik. Hasan et al. (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara antara pemberi informasi (guru) dan penerima informasi (siswa), yang bertujuan untuk memotivasi siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Heinich (1982) menjelaskan bahwa medium berfungsi sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Contoh media komunikasi termasuk televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan cetakan, dan sejenisnya. Jika media tersebut menyampaikan pesan atau informasi yang bersifat instruksional, maka media itu disebut media pembelajaran. Senada dengan definisi ini, Hamidjojo (1986) menambahkan bahwa media mencakup semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat sehingga informasi tersebut sampai kepada penerima yang dituju.

Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran. Asnawir dan Basyiruddin Usman menjelaskan bahwa media memiliki kemampuan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan audiens (siswa), sehingga mendorong terjadinya proses belajar dalam diri mereka (Hardianto, 2011). Hamidjojo juga menyatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh penyebar ide agar gagasan tersebut sampai kepada penerima (Miftah, 2013a). Menurut Sadiman, secara umum, media pendidikan memiliki beberapa kegunaan, antara lain: (a) memperjelas penyajian informasi agar tidak terlalu verbal; (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; (c) memperkuat sikap aktif siswa dan memotivasi mereka untuk belajar; dan (d) media pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru, dengan mempertimbangkan karakteristik, lingkungan, dan pengalaman siswa (Magdalena et al., 2021).

Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu, baik fisik maupun teknis, dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran (Tafonao, 2018). Yusuf Hadi Miarso menambahkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar (Adam & Syastra, 2015).

Media pembelajaran mencakup semua yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (materi pelajaran). Pemilihan media dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, karena media dapat memengaruhi keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Surata et al., 2020). Oleh karena itu, beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran antara lain adalah tema dan media yang digunakan harus seimbang, serta disesuaikan dengan kemampuan pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dalam merangsang pikiran, kemampuan, serta keterampilan demi mencapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi 3, yakni sebagai berikut:

1) Media Visual

- a) Media visual adalah alat atau sumber belajar yang berisi pesan dan informasi, khususnya materi pelajaran, yang disajikan secara kreatif dan menarik, serta diterapkan dengan memanfaatkan indera penglihatan (Susanti, 2012). Penggunaan media visual dapat membantu memperlancar pemahaman dan memperkuat daya ingat (Asmarnis et al., 2016). Bentuk media visual dapat berupa: Gambar atau foto

Fungsi media gambar atau foto adalah untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kehadiran gambar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan peserta

didik dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru (Susanti, 2012).Diagram

b) Bagan atau Peta Konsep

Fungsi peta konsep adalah untuk menarik minat peserta didik agar berpikir kritis dan aktif dalam proses belajar. Penyajiannya dilakukan dengan mengaitkan pokok-pokok materi sehingga membentuk suatu struktur yang dapat dijelaskan lebih mendalam mengenai materi yang akan disampaikan (Susanti, 2012).Grafik

Fungsi grafik adalah untuk menampilkan perbandingan antara objek atau peristiwa yang saling terkait dengan cara yang singkat dan jelas. Penggunaan grafik sebagai media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memahami materi karena penyajiannya yang sederhana dan tidak memerlukan waktu lama untuk dipahami (Yaumi, 2017).

c) Poster

Poster adalah media visual yang terdiri dari gambar dan teks yang menekankan satu ide utama sehingga dapat dipahami oleh pembaca hanya dengan melihatnya sekilas (Susanti, 2012). Poster juga merupakan media yang sederhana, mudah ditemukan di mana saja dan kapan saja, fleksibel, mudah dibawa, serta ekonomis (Yaumi, 2017).

Media visual berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima dengan menggunakan simbol-simbol visual. Selain itu, media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas penyampaian ide, serta menggambarkan atau memperindah fakta yang mungkin cepat terlupakan jika tidak divisualisasikan (Sholihah et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran visual memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan prestasi akademis mereka (Gide, 2016).

2.1.3 Minat Belajar

Minat belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Ini berarti bahwa peningkatan minat belajar siswa akan diikuti oleh peningkatan hasil belajarnya. Semakin tinggi minat belajar siswa, semakin baik pula hasil belajarnya (Rahmayanti, 2016).

Siswa yang berminat dalam belajar memiliki kecenderungan yang konsisten untuk memberikan perhatian dan mengingat apa yang dipelajarinya secara terus-menerus. Mereka merasakan kesenangan dan kepuasan terhadap apa yang diminati, cenderung memilih hal-hal yang sesuai dengan minatnya, dan menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan yang relevan dengan minat tersebut (Syardiansah, 2016).

1. Indikator Minat Belajar

Tabel 2.1 Indikator minat belajar siswa

Indikator	Sub Indikator
Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	a. Disiplin b. Memperhatikan pembelajaran c. Mengulangi pembelajaran
Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran	a. Melengkapi buku catatan b. Selalu mengerjakan latihan yang diberikan c. Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran
Adanya kemauan untuk belajar	a. Senang berdiskusi dikelas b. Berusaha menjawab pertanyaan dari guru c. Keinginan untuk menambah sumber bacaan
Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif belajar	a. Mengikuti kegiatan belajar mengajar b. Belajar sendiri di rumah
Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan	a. Keinginan untuk berprestasi b. Kualifikasi hasil belajar

2.1.4 Mata Pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah

2. Pengertian Mata Pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah

Mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah adalah bagian dari kurikulum yang mengajarkan prinsip-prinsip dasar tentang bagaimana membangun bangunan serta teknik-teknik untuk mengukur dan memetakan tanah. Berikut adalah penjelasan singkat tentang keduanya:

- 1) Dasar-dasar konstruksi bangunan mencakup pemahaman tentang berbagai materi bangunan, seperti bahan bangunan, struktur, pondasi, dinding, atap, dan aspek-aspek lain yang terkait dengan membangun dan merancang bangunan. Mahasiswa belajar tentang jenis-jenis material yang digunakan dalam konstruksi, teknik-teknik pemasangan yang tepat, serta standar-standar keselamatan dan keandalan dalam konstruksi bangunan.
 - 2) Teknik pengukuran tanah Ini berkaitan dengan pengukuran, pemetaan, dan pemahaman tentang lahan dan topografi. Ini termasuk penggunaan alat-alat seperti pita pengukur, theodolit, dan GPS untuk mengukur luas lahan, ketinggian, elevasi, dan struktur topografi lainnya. Pemahaman tentang teknik ini penting dalam perencanaan dan pembangunan bangunan, karena membantu dalam menentukan lokasi yang tepat, memperkirakan biaya konstruksi, serta memastikan bahwa bangunan dibangun di atas lahan yang aman dan sesuai.
- a. Manfaat Mata Pelajaran Pengertian Mata Pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah
- 1) Memahami dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah mempersiapkan individu untuk bekerja di

berbagai bidang terkait, seperti teknik sipil, arsitektur, manajemen konstruksi, survei tanah, dan pengembangan properti.

- 2) Pelajaran ini memungkinkan seseorang untuk memahami secara mendalam bagaimana bangunan dibangun, mulai dari bahan-bahan yang digunakan hingga struktur dan teknik konstruksinya. Hal ini penting bagi mereka yang ingin menjadi arsitek, insinyur sipil, atau profesional konstruksi lainnya.
 - 3) Pengetahuan tentang teknik pengukuran tanah memberikan kemampuan untuk mengukur lahan, menentukan elevasi, dan membuat peta topografi. Kemampuan ini sangat penting dalam perencanaan dan pembangunan infrastruktur, pemetaan tanah, dan pengembangan properti.
 - 4) Pemahaman tentang konstruksi bangunan dan pengukuran tanah juga dapat meningkatkan kesadaran terhadap dampak lingkungan dari proyek konstruksi. Ini mencakup pemilihan bahan bangunan yang ramah lingkungan, perencanaan yang efisien dari segi energi, dan pemetaan lahan yang mempertimbangkan konservasi alam.
 - 5) Pengetahuan tentang konstruksi bangunan dan pengukuran tanah membuka peluang untuk eksplorasi kreativitas dan inovasi dalam merancang bangunan serta penggunaan lahan. Ini memungkinkan untuk menciptakan solusi-solusi yang lebih efisien, berkelanjutan, dan estetis.
 - 6) Lulusan yang memiliki pemahaman yang baik tentang konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah memiliki peluang karier yang luas di berbagai industri terkait, termasuk konstruksi, konsultasi teknik, pengembangan properti, dan pemerintahan.
- b. Materi Pembelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah

Ada faktor penting yang harus di perhatikan secara khusus dalam proses pembelajaran yakni bahan atau materi ajar yang akan di sampaikan kepada peserta didik untuk disampaikan kepada peserta didik untuk membawa mereka mencapai tujuan

pendidikan. Materi-materi ajar yang akan dibawahkan yakni materi-materi dalam mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah diantaranya menganalisis data hasil pengukuran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di SMK Negeri 1 Tugala Oyo, bahwa materi pelajaran DKBTPT pada KD 1 meliputi

1) Prosedur keselamatan kerja pada pekerjaan bangunan

a) Persiapan dan pelatihan

Semua pekerja harus mengikuti pelatihan keselamatan kerja sebelum memulai proyek. Mereka harus memahami potensi bahaya dan cara menghindarinya.

Pekerja harus mengenakan APD seperti helm, sepatu keselamatan, sarung tangan, kacamata pelindung, dan rompi keselamatan sesuai kebutuhan pekerjaan.

b) Penilaian risiko

Sebelum memulai pekerjaan, lakukan penilaian risiko untuk mengidentifikasi potensi bahaya, seperti risiko jatuh, bahaya listrik, atau kecelakaan alat berat.

Susun rencana untuk meminimalkan atau menghilangkan bahaya yang telah diidentifikasi.

c) Pengaturan tempat kerja

Pastikan area kerja teratur dan bersih. Area yang berisiko harus diberi tanda atau dipagari untuk mencegah akses tidak sah.

Alat-alat yang digunakan dalam konstruksi, seperti alat berat atau perkakas listrik, harus diperiksa secara berkala dan digunakan sesuai instruksi.

d) Perlindungan dari jatuh

Pastikan perancah dibangun dengan benar dan diperiksa sebelum digunakan.

Pekerja yang bekerja di ketinggian harus menggunakan tali pengaman dan peralatan pencegah jatuh lainnya.

e) Keselamatan listrik

Adakan briefing keselamatan harian sebelum pekerjaan dimulai, terutama untuk membahas tugas dan potensi bahaya pada hari itu.

Gunakan sistem komunikasi yang efektif untuk memastikan semua pekerja dapat berkoordinasi dengan baik, terutama saat bekerja di area berisiko tinggi.

a) Penanganan darurat

Siapkan rencana evakuasi darurat dan pastikan semua pekerja mengetahuinya.

Sediakan alat pertolongan pertama di lokasi dan pastikan ada personel yang terlatih dalam P3K.

b) Pemeriksaan rutin dan pengawasan

Lakukan pemeriksaan rutin terhadap kondisi area kerja, alat-alat, dan kepatuhan terhadap protokol keselamatan.

Tunjuk petugas keselamatan atau supervisor yang bertanggung jawab untuk memantau dan mengawasi kepatuhan terhadap prosedur keselamatan.



Gambar 2.1 Prosedur keselamatan kerja di lokasi konstruksi

1) Prosedur kesehatan kerja pada pekerjaan bangunan

a) Pemeriksaan Kesehatan Sebelum Kerja

Sebelum memulai pekerjaan, pekerja harus menjalani pemeriksaan kesehatan untuk memastikan mereka cukup fit untuk tugas-tugas yang akan dilakukan. Pekerja harus mengikuti pemeriksaan kesehatan secara berkala untuk memantau kondisi kesehatan mereka, terutama jika bekerja di lingkungan yang berisiko tinggi.

b) Penggunaan Alat Pelindung Diri (APD)

Pekerja harus menggunakan masker atau respirator saat bekerja di area dengan debu, partikel berbahaya, atau bahan kimia.

Sarung tangan khusus harus dipakai untuk melindungi dari bahan kimia berbahaya atau saat bekerja dengan benda tajam atau panas.

Pekerja di area dengan kebisingan tinggi, seperti saat menggunakan mesin berat, harus memakai pelindung telinga untuk mencegah gangguan pendengaran.

c) Kebersihan Lingkungan Kerja

Pastikan tersedia fasilitas mencuci tangan yang memadai di lokasi kerja, terutama bagi pekerja yang bersentuhan dengan bahan kimia.

Limbah berbahaya harus dikelola dengan benar untuk mencegah kontaminasi lingkungan dan risiko kesehatan pekerja.

Area kerja harus dibersihkan secara rutin untuk menjaga lingkungan yang sehat dan bebas dari bahan berbahaya.

d) Pengendalian Bahaya Kimia

Semua bahan kimia harus diberi label dengan jelas dan disimpan dengan aman sesuai standar keselamatan.

Pastikan area kerja memiliki ventilasi yang memadai, terutama jika ada bahan kimia atau debu yang dapat mencemari udara.

e) Pengendalian Paparan Bahaya Fisik

Hindari pekerjaan dengan gerakan berulang yang bisa menyebabkan cedera otot dan sendi. Pekerja harus diberi instruksi tentang teknik angkat beban yang aman.

Untuk mencegah kelelahan, pekerja harus diberikan waktu istirahat secara teratur, terutama saat melakukan pekerjaan fisik berat atau di bawah kondisi panas ekstrem.

f) Hidrasi dan Nutrisi

Sediakan air minum yang cukup di lokasi kerja untuk memastikan pekerja tetap terhidrasi, terutama saat bekerja di lingkungan yang panas.

Pastikan pekerja mendapatkan makanan bergizi yang mendukung stamina dan kesehatan mereka sepanjang hari kerja.

g) Penanganan Darurat Kesehatan

Lokasi kerja harus memiliki fasilitas pertolongan pertama yang lengkap, serta petugas kesehatan yang terlatih.

Ada rencana evakuasi medis yang jelas jika terjadi kecelakaan atau insiden kesehatan.

h) Edukasi dan Pelatihan Kesehatan

Pekerja harus diberikan pelatihan tentang praktik kesehatan kerja yang aman, termasuk cara menangani bahan berbahaya dan bagaimana menjaga kesehatan mereka di tempat kerja.

Adakan kampanye untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya menjaga kesehatan di tempat kerja, termasuk risiko penyakit akibat kerja dan cara pencegahannya.



Gambar 2.2 Prosedur kesehatan kerja pada pekerjaan bangunan

2) Prosedur menjaga lingkungan hidup/ lingkungan kerja pada pekerjaan bangunan

a) Pengolahan limbah

Pisahkan limbah konstruksi menjadi limbah berbahaya, limbah yang dapat didaur ulang, dan limbah yang tidak berbahaya. Gunakan tempat pembuangan limbah yang tepat untuk setiap kategori.

Material seperti kayu, logam, dan beton yang bisa didaur ulang harus dikumpulkan dan dikirim ke fasilitas daur ulang.

b) Pencegahan polusi udara

Semprotkan air pada area berdebu, terutama pada pekerjaan penggalian dan pemindahan tanah, untuk mengurangi polusi udara yang disebabkan oleh debu.

Gunakan mesin dan alat konstruksi yang hemat energi dan minim emisi gas buang.

c) Pengelolaan bahan berbahaya

Bahan kimia dan material berbahaya lainnya ¹¹ harus disimpan di tempat yang aman dan jauh dari sumber air atau drainase untuk mencegah kontaminasi.

Pastikan semua pekerja yang menangani bahan berbahaya telah dilatih dengan ¹² baik dan menggunakan alat pelindung diri yang sesuai.

d) Konservasi air

Gunakan air secukupnya untuk kegiatan konstruksi, seperti pencampuran beton dan pembersihan, serta upayakan penggunaan kembali air jika memungkinkan. Pastikan drainase di lokasi konstruksi diatur dengan baik untuk menghindari erosi tanah dan mencegah polusi air.

e) Pengendalian polusi suara

Pastikan drainase di lokasi konstruksi diatur dengan baik untuk menghindari erosi tanah dan mencegah polusi air.

Pilih alat dan mesin yang memiliki tingkat kebisingan lebih rendah.

f) Pengelolaan energi

Gunakan lampu hemat energi dan mesin yang lebih efisien untuk mengurangi konsumsi energi di lokasi konstruksi.

⁸ Jika memungkinkan, gunakan sumber energi terbarukan seperti panel surya untuk kebutuhan listrik di lokasi konstruksi.

g) Rehabilitasi lahan

Setelah pekerjaan konstruksi selesai, lakukan rehabilitasi lahan dengan menanam kembali pohon atau tanaman di area yang telah diganggu selama proses konstruksi.

h) Edukasi lingkungan bagi pekerja

Semua pekerja harus mendapatkan pelatihan tentang cara melestarikan lingkungan selama bekerja, termasuk penanganan limbah, penggunaan sumber daya, dan pencegahan polusi.

Buat program kesadaran lingkungan untuk mendorong pekerja aktif menjaga lingkungan kerja dan mematuhi aturan terkait lingkungan.

i) Pencegahan bahaya lingkungan

Pastikan material tidak ditumpuk sembarangan yang bisa menyebabkan erosi atau polusi lingkungan.

Lakukan pemantauan rutin terhadap dampak lingkungan dari pekerjaan konstruksi, serta audit lingkungan secara berkala untuk memastikan semua prosedur berjalan dengan baik.



Gambar 2.3 Prosedur perlindungan lingkungan hidup dan keselamatan kerja di lokasi konstruksi

2.2 Kajian Terdahulu

Penelitian ini tidak lepas dari penelitian-penelitian sebelumnya. Pada bagian ini, peneliti menyajikan hasil-hasil dari penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian-penelitian yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kajian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Perbedaan	Hasil
1	Angin & Juwintaningsih (2023)	Pengaruh Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Digital Flibook Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa.	Perbedaan terletak pada jenis media yang digunakan, di mana penelitian Angin & Juwintaningsih menggunakan media digital flipbook, sedangkan penelitian ini menekankan pada penggunaan media digital secara umum. Selain itu pada lokasi penelitian pada penelitian Angin dan Juwintaningsih terletak di SMA Negeri 1 Batang Kuis,	Penelitian ini memiliki dampak positif terhadap kemampuan, hasil, dan minat belajar siswa dalam mempelajari kesetimbangan kimia di kelas XI SMA Negeri 1 Batang Kuis. Dengan kata lain, penggunaan media digital flipbook berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata

			Sementara penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo.	pelajaran kimia.
2	Apriansyah, M. R. (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Tekni Universitas Negeri Jakarta	Perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan pada penelitian Apriansyah adalah media pembelajaran berbasis video animasi, sedangkan pada penelitian ini menekankan pada media digital. Selain itu pada lokasi penelitian pada penelitian Apriansyah terletak di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Tekni Universitas	Penelitian ini memberikan dampak positif bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Artinya, penggunaan media video animasi membantu mahasiswa lebih mudah memahami materi dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran.

			Negeri Jakarta, Sementara penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo.	
3	Kandori, I. (2021).	Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Android dan Model Pembelajaran E-Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Tondano	Perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan pada penelitian Kandori adalah Pembelajaran Digital Berbasis Android dan Model Pembelajaran E-Learning, sedangkan pada penelitian ini menekankan pada media digital. Selain itu pada lokasi penelitian pada penelitian Angin dan Juwintaningsih terletak di SMK Negeri 2	Penelitian ini menunjukkan pengaruh positif antara media pembelajaran digital berbasis Android dan minat belajar siswa pada kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Tondano. Artinya, penggunaan media pembelajaran digital berbasis Android dan model pembelajaran e-learning meningkatkan minat belajar siswa.

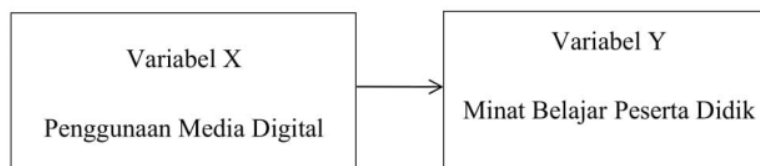
			Tondano, Sementara penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo.	
--	--	--	---	--

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di SMK Negeri 1 Tugala Oyo masih terjebak pada metode konvensional yang diterapkan oleh guru, di mana penugasan hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan media yang digunakan sebatas papan tulis. Pendekatan pembelajaran seperti ini menyebabkan peserta didik merasa bosan, mengantuk, dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selama proses belajar berlangsung, peserta didik cenderung pasif, kurang tertarik untuk memperhatikan, dan akhirnya tidak memahami materi yang disampaikan.

Oleh karena itu, sesuai dengan teori yang ada, perubahan metode pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membangkitkan semangat dan mengurangi kejenuhan siswa, khususnya pada mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di SMK Negeri 1 Tugala Oyo.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis

Berdasarkan penjelasan teoritis dan kerangka berpikir yang telah disampaikan, peneliti dapat merumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar konstruksi

Ho : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif artinya suatu metode penelitian yg berdasarkan di filsafat positivisme, yang bertujuan untuk meneliti populasi atau sampel eksklusif dengan pengambilan sampel yg bersifat rambang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen yg sudah ditetapkan serta analisis data dilakukan secara statistik (Sugiyono, 2015). Tujuan dari pendekatan ini ialah buat menguji teori, membagikan variabel eksklusif, serta menciptakan hipotesis. pada penelitian ini, peneliti menerapkan jenis eksperimen. ada dua variabel yg dianalisis, yaitu variabel independen, yg berupa media pembelajaran digital, serta variabel dependen, yg merupakan minat belajar siswa.

Peneliti memilih desain pre-eksperimental tipe one class (pretest dan posttest) buat penelitian ini. dalam eksperimen, ada perlakuan yang diterapkan, sebagai akibatnya metode eksperimen ini dapat dipahami menjadi suatu metode penelitian yg digunakan buat mengkaji dampak suatu perlakuan eksklusif terhadap variabel lain pada syarat yg terkontrol (Sugiyono, 2013). Pra-eksperimen merupakan jenis penelitian eksperimen yang hanya melibatkan satu gerombolan dan melakukan intervensi pada kelompok tadi (Creswell, 2010). pada penelitian ini, peneliti melakukan pre-test buat mengukur minat belajar siswa, memberikan perlakuan, serta lalu melaksanakan post-test menjadi evaluasi akhir untuk menilai akibat dari perlakuan yang diterapkan.

3.2 Desain Metode Penelitian

Peneliti memilih desain pre-eksperimental buat diterapkan dalam penelitian ini, yaitu desain one group yang melibatkan pengujian berupa pretest serta posttest. Pre-test dilakukan sebelum perlakuan, serta post-test dilakukan sehabis perlakuan. dengan cara ini, akibat perlakuan yang sudah dilaksanakan pada penelitian bisa dianalisis secara jelas sebab memungkinkan perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan tadi (Sugiyono, 2014, hlm. 74). dari Arikunto (2003, hlm. 78), desain pretest-posttest ini merupakan suatu penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum eksperimen (pre-test)

serta selesainya eksperimen (post-test). Penelitian ini didesain untuk mengetahui seberapa besar dampak model pembelajaran Cooperative tipe Think-Pair-Share (TPS). Desain ini hanya berfokus pada satu grup dengan cara memberikan pretest, lalu memberikan perlakuan (treatment), serta terakhir menyampaikan posttest. Desain penelitian ini bisa digambarkan dalam tabel pada bawah:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan :

O ₁	Skor <i>pretest</i> Sebelum mengimplementasikan penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa
X	Perlakuan (<i>treatment</i>)
O ₂	kor <i>posttest</i> Sesudah mengimplementasikan l penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa

Penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa : (O₁. O₂)

Dalam pengumpulan data untuk mencapai tujuan penelitian, dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada falsafah positivisme, yang dapat ditemukan dan diterapkan di berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Metode ini mengandalkan analisis data dalam bentuk angka-angka statistik (Sugiyono, 2013).

3.3 Variabel Penelitian

- 3.3.1 Variabel bebas (variabel yang mempengaruhi) yang dilambangkan dengan X, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Media Digital”.
- 3.3.2 Variabel terikat (variabel yang di pengaruhi) yang dilambangkan dengan Y, yang menjadi variabel terikat di dalam penelitian ni adalah “Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah”.

3.4 Lokasi dan Jadwal Penelitian

prosedur keselamatan kerja, prosedur kesehatan kerja, serta prosedur menjaga lingkungan hidup dalam konteks pekerjaan bangunan.

Kuesioner dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Skala Likert dimana dengan memberikan 5 alternatif jawaban terhadap pertanyaan yang ada pada angket. Alternatif jawaban yang digunakan sebagai berikut:

1. Lembar kriteria penilaian tes

Lembar penilaian ini digunakan pada saat memberikan pretest dan posttest. Dalam lembar penilaian terdapat indikator minat belajar. Indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar diadopsi dari (Maulina, 2021) yakni (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) keterlibatan siswa, (4) rajin dalam belajar dan mengerjakan tugas, (5) tekun dan disiplin belajar serta memiliki jadwal belajar.

Tabel 3.2 Skor item alternatif jawaban responden

Skala Nilai	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Boone, 2012

- a. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran
- b. Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran
- c. Adanya kemauan untuk belajar
- d. Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif belajar
- e. Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah hal yang sangat penting di dalam melakukan suatu penelitian. Jika peneliti tidak melakukan pengumpulan data maka penelitian tidak dapat untuk di lakukan. Cara pengambilan data juga dapat menentukan kualitas data yang telah terkumpul dan kualitas data menentukan

hasil dari penelitian. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Kuersioner (angket)

Teknik atau cara yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket). Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dapat dikatakan juga kuesioner sebagai alat pengumpulan data sehingga data tersebut akan diolah untuk menghasikan informasi tertentu yang dibutuhkan dalam penelitian tersebut. Metode kusioner (angket) ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap media digital pada mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengumpulan data.

b. Dokumentasi

Cara yang dilakukan untuk menyediakan atau mengumpulkan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan/tulisan, buku, undang-undang, dan lainnya dengan tujuan untuk memperoleh sejarah sekolah, struktur organisasi, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana, dan sebagainya.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah langkah yang menentukan dalam penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian.

Adapun langkah- langkah yang dilakukan dalam teknik analisis data, yaitu:

3.8.1 Pengujian Instrumen

1. Pengujian Validasi Intrumen Tes

Menganalisis data terhadap instrumen tes memiliki tujuan guna mengetahui sejauh apa kelayakan instrumen yang akan digunakan. Sejalan dengan Yudhanegara dan Lestari (2015, hlm 190) validitas intrumen penenlitan ialah ketepatan instrumen dari segi yang ingin diteliti. Data postest dan pretest digunakan sebagai data untuk pengujian validitas oleh

subjek non-sampel kelas XI. Alat Instrumen yang akan digunakan juga sudah dijudgment expert terlebih dahulu. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan IBM SPSS 22.

Dasar pengambilan keputusan :

- a. Bila $>$ maka angket dikatakan valid
- b. Bila $<$ maka angket dikatakan tidak valid

2. Pengujian Reliabilitas Instrumen Tes

Reliabilitas pada instrumen merupakan sebuah ketetapan instrumen itu sendiri jika diberikan pada subjek yang sama walaupun dengan orangnya berbeda-beda, waktu yang tidak sam serta tempat yang berbeda, cenderung memberikan hasil yang serupa (Lestari&Yudhanegara, 2015). Intrumen dikatakan layak digunakan jika dilakukan uji terlebih dulu. Uji reliabitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan IBM SPSS Statistics 22.

Pengujian Reabilitas menggunakan metode koefisien reliabilitas Alpha Combach's. Dengan ketentuan:

- a. Jika nilai cronbach's alpha $\alpha > 0,60$ maka pertanyaan/pernyataan yang di cantumkan di dalam kuesioner dinyatakan terpercaya atau reliabel.
- b. Jika nilai cronbach's alpha $< 0,60$ maka pertanyaan/pernyataan yang di cantumkan di dalam kuesioner dinyatakan tidak terpercaya atau tidak reliabel.

3.8.2 Uji Prasarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen dan variabel dependen berdistribusi secara normal atau tidak, untuk menguji normalitas peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistik 22*. Langkah-langkah yang digunakan dalam uji normalitas menggunakan *SPSS* yaitu masukkan data ke aplikasi *SPSS*, klik *analyze*, klik *descriptive statistics*, klik *explore*, klik *plots*, beri centang pada *normality plots with tests*, klik *continue*, dan klik *ok*. Kriteria dalam menguji normalitas, apabila nilai signifikansi *kolmogorov-smirnov* $> 0,05$ maka dapat dipastikan bahwa populasi dalam kelompok bersifat normal (Sukestiyarno,2020).

2. Analisis Uji Linearitas

Secara umum uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier secara signifikan atau tidak. Untuk menguji linieritas peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistik 22*. Langkah-langkah yang di gunakan untuk uji linearitas dengan menggunakan program *SPSS* yaitu dengan masukan data ke aplikasi *SPSS*, klik *analyze*, klik *compare means*, pilih *means*, masukan data di kotak *dependent list* dan *independent list*, selanjutnya klik *options*, klik *test of linierity*, klik *continue*, dan klik *ok*. Dalam hal ini kita cukup memperhatikan pada tabel ouput “*ANOVA Table*”

Dalam pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

1. Membandingkan nilai *Signifikansi* (Sig). Dengan 0,05
 - a) Jika nilai *Deviation From Liniarity Sig.* > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.
 - b) Jika nilai *Deviation From Liniarity Sig.* < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.
2. Membandingkan nilai f_{hitung} dengan f_{tabel}
 - a) Jika nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.
 - b) Jika nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.

3.8.3 Pengujian Koefisien

1. Uji Koefisien korelasi

Korelasi adalah ukuran statistic yang menggambarkan seberapa kuat hubungan antara dua variabel. Untuk mendapatkan nilai koefisien korelasi Dalam penelitian ini peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistik 22*. Langkah-langkah yang di gunakan untuk umendapatkan uji koefisien korelasi dengan menggunakan program *SPSS* yaitu dengan masukan data ke aplikasi *SPSS*, klik *analyze*, klik *correlate*, klik *bivariate*, masukan data dalam kota *variables*, klik *pearson*, klik *two tailed*, centang *flag significant correlations*, klik *ok*.

2. Uji Koefisien Determinan

Koefisien determinasi adalah nilai yang digunakan untuk mengukur besarnya kontribusi variabel independen (X) terhadap variasi (naik/turunnya) variabel dependen (Y). Dengan kata lain, variabel Y dapat dijelaskan oleh variabel X sebesar $r^2\%$ dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain (Imron, 2019). Analisis koefisien determinasi bisa dilakukan dengan memakai bantuan IBM SPSS Statistics 22.

Maka dalam penelitian ini, koefisien determinasi dipergunakan untuk mengukur berat variabel X terhadap Y. Koefisien determinasi dicari dengan rumus

$KD = r^2$ dimana r berasal dari perhitungan (Husein Umar, 2000:174).

3.8.4 Metode Analisis Data

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana. Regresi linear sederhana merupakan analisis yang terdiri hanya dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat (Sahir, 2022). Teknik analisis regresi sederhana dipilih dalam penelitian karena teknik analisis regresi sederhana dapat menyimpulkan secara langsung mengenai satu variabel dependen (Y) dan satu variabel independen (X). Dalam penelitian ini untuk menguji analisis regresi linear sederhana peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistik 22*. Langkah-langkah yang digunakan dalam menguji analisis regresi linear sederhana menggunakan *SPSS* yaitu, buka aplikasi *SPSS*, masukan data, klik, *analyze*, klik *regression*, klik *linear*, masukan data ke kotak *independent* dan *dependent*, klik *method*: pilih *enter*, klik *ok*.

Signifikansi Koefisien (p-Value): Pada tabel Coefficients, perhatikan nilai p-value yang terkait dengan koefisien regresi (B). Jika p-value < 0,05 (atau tingkat signifikansi yang Anda tetapkan), maka hubungan antara variabel independen (X) dan dependen (Y) dianggap signifikan secara statistik.

- a. Jika p-value < 0,05: Ada bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol, yang berarti terdapat hubungan signifikan antara variabel independen dan dependen.
- b. Jika p-value \geq 0,05: Tidak ada bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol, yang berarti tidak terdapat hubungan signifikan antara variabel independen dan dependen.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara untuk mengetahui kebenaran maka diperlukan pengujian terhadap hipotesis yang ada, hipotesis terdiri dari hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan Program *IBM SPSS Statistik 22*, setelah melakukan uji regresi linear sederhana terdapat tabel coefficients, dimana dalam tabel tersebut kita bisa melihat berapa nilai t_{tabel} dan untuk mengetahui nilai t_{hitung} maka menggunakan rumus (Fauziah Nur, 2018):

Keterangan :

t = Harga hitung

r = Simbol angka korelasi dalam product moment

$dk = n - 2$

n = Jumlah sampel

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak, maka dilakukan uji statistik.

Jika $>$, maka H_0 akan ditolak sedangkan H_a akan diterima

Jika $<$, maka H_a akan ditolak sedangkan H_0 akan diterima

3. Uji N Gain

Uji n-gain dilakukan untuk menentukan apakah terdapat peningkatan dalam model atau metode yang diterapkan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media digital. Data yang digunakan untuk menghitung n-gain berasal dari nilai pretest dan posttest, yang dihitung berdasarkan selisih antara kedua nilai tersebut. Dengan demikian, kita dapat mengetahui apakah metode yang digunakan memberikan pengaruh. Rumus yang digunakan untuk menghitung N-Gain adalah:

Gain = skor posttest-pretest

Rumus pada N-Gain:

N-Gain =

Keterangan:

Tabel 3.3 Kategori nilai N Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G < 0,3$	Rendah

$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G > 0,7$	Tinggi

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Temuan Penelitian

4.1.1 Deskripsi Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo kelas X-DPIB tahun pelajaran 2024/2025. SMK Negeri 1 Tugala Oyo berlokasi di Jl. Desa Teolo, Kecamatan Tugala Oyo, Kabupaten Nias Utara, Provinsi Sumatera Utara.

4.1.2 Deskripsi Data

a. Validasi logis

Berdasarkan hasil pengolahan lembar validasi logis yang didapatkan dari penilaian validator ahli, instrument angket dan media pembelajaran yang digunakan dapat disimpulkan bahwa semua item angket dan media pembelajaran dapat dipergunakan dan di terima atau valid.

b. Hasil uji coba instrumen penelitian

Berdasarkan hasil validasi logis yang valid, maka instrument tes di uji cobakan di SMK Negeri 2 Gunungsitoli yang berlokasi di jln. Kota gunungsitoli. Di kelas XI-DPIB yang berjumlah 11 orang siswa.

1. Uji Validasi Kuesioner

Uji validitas kuesioner minat belajar siswa yang telah di uji cobakan dilakukan dengan perhitungan menggunakan IBM SPSS 22 dimana perhitungan yang di dapatkan dapat dilihat pada lampiran 1.

Untuk mengetahui valid tidak nya sebuah item instrumen maka cara yang dilakukan adalah dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel, dengan taraf signifikan 5%. Jika r hitung $>$ r tabel maka instrumen valid.

Tabel 4.1 kriteria validasi item kuesioner

Item Kuesioner	R hitung	R tabel	Kriteria
1	0,738	0,602	Valid
2	0,782	0,602	Valid
3	0,681	0,602	Valid
4	0,813	0,602	Valid
5	0,740	0,602	Valid

6	0,821	0,602	Valid
7	0,678	0,602	Valid
8	0,797	0,602	Valid
9	0,705	0,602	Valid
10	0,772	0,602	Valid
11	0,729	0,602	Valid
12	0,645	0,602	Valid
13	0,660	0,602	Valid
14	0,606	0,602	Valid
15	0,718	0,602	Valid
16	0,844	0,602	Valid
17	0,681	0,602	Valid
18	0,789	0,602	Valid
19	0,621	0,602	Valid
20	0,713	0,602	Valid
21	0,614	0,602	Valid
22	0,843	0,602	Valid
23	0,628	0,602	Valid
24	0,792	0,602	Valid
25	0,691	0,602	Valid
26	0,806	0,602	Valid
27	0,626	0,602	Valid
28	0,605	0,602	Valid
29	0,801	0,602	Valid
30	0,719	0,602	Valid

Sumber : Hasil dari pengolahan IBM SPSS Statistik 22

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketetapan atau kepercayaan terhadap instrumen sehingga dapat di pergunakan kapan saja dan dimana saja. Perhitungan yang digunakan peneliti pada uji reliabilitas yaitu dengan menggunakan SPSS sebagai berikut :

Tabel 4.2 hasil pengujian reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.967	30

Sumber : hasil pengolahan IBM SPSS Statistik 22

Berdasarkan perhitungan data menggunakan IBM SPSS 22 oleh peneliti maka peneliti mendapatkan nilai reliabilitas keseluruhan *cronbach's alpha* sebesar 0,967, yang kemudian peneliti membandingkan dengan kriteria indeks reliabilitas, dan peneliti mendapatkan kriteria tingkat reliabilitas tergolong tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen dapat dipergunakan.

4.1.3 Deskripsi Uji Data Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah uji untuk mengukur apakah data kita memiliki distribusi normal atau tidak. Jika distribusi (sebaran) data normal, maka rumus uji hipotesis yang akan digunakan adalah jenis uji yang termasuk ke dalam statistik parametrik. Dan jika tidak terdistribusi normal, maka menggunakan statistik non parametrik. Sebelum melihat *Table of Normality* dan mengambil keputusan, terlebih dahulu ditentukan hpotesis sebagai berikut:

Hipotesis:

H0 = Data sampel berasal dari distribusi normal

H1 = Data sampel berasal dari distribusi tidak normal

Tingkat signifikansi: 0,05 (5%)

Syarat:

Jika nilai sig > 0,05 maka H0 diterima atau H1 ditolak

Jika nilai sig < 0,05 maka H0 ditolak atau H1 diterima

Setelah dilakukan uji normalitas dengan IBM SPSS Statistik 22 maka diperoleh output data berikut:

Tabel 4.3 Hasil uji normalitas

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Minat belajar pretest	.172	16	.200*	.950	16	.497
Minat belajar postest	.218	16	.041	.914	16	.134

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : hasil pengolahan IBM SPSS Statistik 22

Dari tabel test of normality diketahui nilai sig dari variabel X (pre-test) yaitu minat belajar siswa $0,497 > 0,05$ dan nilai sig dari variabel Y (post-test) yaitu kemampuan berpikir kreatif = $0,134 > 0,05$. Maka keputusannya dalam uji normalitas ini adalah H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian data pada penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linieritas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan linier suatu distribusi data penelitian.

Uji linearitas diketahui dengan menggunakan uji F, kriterianya adalah apabila nilai sig $> 0,05$ maka hubungan variabel bebas dengan variabel terikat linear atau dengan membandingkan nilai F dengan kriteria jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka variabel bebas dengan variabel terikat linear. Setelah dilakukan perhitungan dengan IBM SPSS Statistik 22 dan maka diperoleh output data berikut:

Tabel 4.4 Hasil uji linearitas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat belajar pretest * Minat belajar postest	Between Groups	(Combined) Linearity	1141.187	7	163.027	33.657	.000
		Deviation from Linearity	1128.682	1	1128.682	233.018	.000
			12.506	6	2.084	.430	.840
Within Groups			38.750	8	4.844		
Total			1179.937	15			

Sumber : hasil pengolahan IBM SPSS Statistik 22

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,840 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan yang linear. Selain itu, jika dibandingkan, nilai F hitung (0,430) lebih kecil dari F tabel (2,120) pada taraf signifikan 5%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas berhubungan secara linear dengan variabel terikat.

4.1.4 Pengujian Koefisien

1. Uji koefisien korelasi

Untuk mengukur kekuatan hubungan antara variabel, dilakukan uji koefisien korelasi. Korelasi Pearson melibatkan satu variabel terikat (dependent) dan satu variabel bebas (independent). Uji ini bertujuan untuk mengetahui derajat keterkaitan antara dua variabel. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji korelasi Pearson adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (sig.) $< 0,05$, maka variabel dalam penelitian dianggap berkorelasi atau memiliki hubungan. Setelah melakukan perhitungan menggunakan IBM SPSS Statistics 22, diperoleh output data berikut:

Tabel 4.5 Hasil uji koefisien korelasi

		Minat belajar pretest	Minat belajar postest
Minat belajar pretest	Pearson Correlation	1	.978**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	16	16
Minat belajar postest	Pearson Correlation	.978**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	16	16

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

Sumber : hasil pengolahan IBM SPSS Statistik 22

Berdasarkan dari tabel diatas maka diperoleh nilai sig. = $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan variabel dalam penelitian ini memiliki korelasi atau memiliki hubungan. Untuk mengetahui tinggi atau rendah pengaruh tersebut, dapat digunakan pedoman dalam memberikan inteprestasi koefisien korelasi sebagai berikut;

Tabel 4.6 Tabel interpretasi koefisien korelasi

Interval Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber : Bisma I. Sanny. Jurnal E-Bis. Vol. 4 No. 1 (2020)

Berdasarkan nilai r_{xy} yang diperoleh 0,978 maka dapat disimpulkan hubungan atau korelasi dalam penelitian memiliki tingkat hubungan **Sangat kuat**.

2. Uji koefisien determinan

Untuk mengetahui besar pengaruh variabel pre test terhadap variabel terikat (Y), maka perlu dilakukan uji koefisien determinansi. Koefisien determinansi adalah ukuran (besaran) yang menyatakan tingkat kekuatan hubungan dalam bentuk persen (%)

antara variabel (X) dan variabel (Y) yang dilakukan IBM SPSS Statistik 22 maka diperoleh *output* data berikut:

Tabel 4.7 Hasil uji koefisien determinan

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.978 ^a	.957	.953	1.913

a. Predictors: (Constant), Minat belajar postest
Sumber : hasil pengolahan IBM SPSS Statistik 22

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai R Square (Koefisien Determinasi) adalah 0,978, sehingga koefisien determasinya adalah:

$$\begin{aligned} KD &= r^2 \times 100\% \\ KD &= 0,978 \times 100\% \\ KD &= 97,8\% \end{aligned}$$

Hal ini menunjukkan bahwa variabel pre test yaitu minat belajar siswa berpengaruh positif terhadap variabel terikat post test yaitu media digital 97,8% dan sisanya tidak diteliti dalam penelitian ini.

4.1.5 Deskripsi Metode Analisis Data

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi sederhana bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh antara nilai pre-test dan post-test dengan menggunakan persamaan regresi. Kriteria pengambilan keputusan dalam analisis regresi sederhana adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (sig.) < 0,05, maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Sebaliknya, jika sig. > 0,05, berarti variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Untuk menguji seberapa besar pengaruh kemampuan berpikir kritis siswa terhadap hasil belajar siswa, penelitian ini menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. 22 data berikut:

Tabel 4.8 Hasil uji regresi linear sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1128.682	1	1128.682	308.288	.000 ^b
	Residual	51.256	14	3.661		
	Total	1179.938	15			

a. Dependent Variable: Minat belajar pretest

b. Predictors: (Constant), Minat belajar posttest

Sumber : hasil pengolahan IBM SPSS Statistik 22

Pada tabel *output* di atas, diketahui nilai koefisien dari persamaan regresi Dalam penelitian ini, digunakan persamaan regresi sederhana berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

X = Pretest (Pengaruh penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa)

Y = Posttest(Pengaruh penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa)

Dari hasil *output* diatas maka diperoleh nilai persamaan regresi linier sederhana $Y = 1128.682 + 51.256 X$, hal ini menunjukkan bahwa semakin naik dari variabel (X) yaitu media digital maka semakin bagus nilai dari variabel terikat (Y) yaitu minat belajar siswa.

2. Hipotesis

Uji hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Syarat penarikan kesimpulan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut;

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 akan ditolak sedangkan H_a akan diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a akan ditolak sedangkan H_0 akan diterima

Setelah dilakukan perhitungan dengan IBM SPSS 22 maka diperoleh output data berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji-T *Pretest-Posttest*

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Posttest – Pretest	3.125	1.857	.464	2.135	4.115	6.730	15	.000

Sumber : hasil pengolahan IBM SPSS Statistik 22

Dari hasil perhitungan diatas maka diperoleh nilai dari $t_{hitung} = 6.730 > t_{tabel} = 2,201$ dan pada kriteria pengujian hipotesis jika sig (2-tailed) $< 0,05$ atau $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 akan ditolak sedangkan H_a akan diterima jadi dalam penelitian ini terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Tugala Oyo pada kompetensi dasar kesehatan dan keselamatan kerja bagi lingkungan hidup.

3. Uji N-Gain

N-Gain merupakan perbedaan kemampuan peserta didik terhadap hasil belajar. Perhitungan nilai tersebut diperoleh dari kemampuan atau penguasaan konsep materi yang telah dipahami oleh peserta didik setelah proses pembelajaran yang dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kuesioner. Berdasarkan perolehan data tersebut akan dicari sejauh mana pengaruh penggunaan media digitar terhadap minat belajar siswa

Setelah dilakukan perhitungan dengan IBM SPSS Statistik 22 maka diperoleh output data berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	16	.03	.23	.1232	.06653
Valid N (listwise)	16				

Sumber : hasil pengolahan IBM SPSS Statistik 22

Dari pengolahan data di atas maka di peroleh nilai N-Gain 0,1232 maka dapat di ketahui bahwa ada peningkatan pada pengujian N-Gain masuk pada kategori $G < 0,3$ atau Rendah.

4.2. Pembahasan Temuan Penelitian

Dari hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan temuan dalam penelitian diantaranya yaitu :

4.2.1 Jawaban atas permasalahan pokok penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa dalam kompetensi dasar kesehatan dan keselamatan kerja bagi lingkungan hidup. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mendukung proses belajar mengajar, merangsang pemikiran, kemampuan, dan keterampilan siswa demi mencapai tujuan pembelajaran. Di sisi lain, minat belajar merupakan ketertarikan atau keinginan seseorang untuk mempelajari sesuatu, yang ditunjukkan melalui antusiasme dan perhatian terhadap kegiatan belajar. Minat belajar mencerminkan motivasi intrinsik untuk memahami materi serta keterlibatan aktif dalam proses pendidikan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dari pengujian hipotesis ditemukan bahwa; “terdapat pengaruh penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa di kelas X DPIB di SMK Negeri 1 Tugala Oyo pada kompetensi dasar kesehatan dan keselamatan kerja bagi lingkungan hidup (K3LH)”

- a. Dalam penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa di kelas X DPIB di SMK Negeri 1 Tugala Oyo pada kompetensi dasar kesehatan dan keselamatan kerja bagi lingkungan hidup (K3HL) sebesar 97,8%

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah, khususnya pada kompetensi kesehatan dan keselamatan kerja di SMK Negeri 1 Tugala Oyo. Hal ini tercermin dari hasil hipotesis yang diuji menggunakan Uji T-test, di mana nilai t hitung mencapai 6.730 dengan tingkat signifikansi 5%. Karena t hitung (6.730) lebih besar daripada t tabel (2.201), dan nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_o) ditolak.

5.1 Saran

Berdasarkan temuan penelitian maka peneliti mengajukan saran yaitu:

- 5.2.1 Pengembangan kurikulum yang secara sistematis mengintegrasikan kegiatan yang menstimulasi penggunaan media digital.
- 5.2.2 Pengembangan instrument penilaian yang lebih valid dan reliable untuk mengukur pengaruh penggunaan media digital secara komprehensif.
- 5.2.3 Penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa, serta faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan tersebut.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KONSTRUKSI BANGUNAN DAN TEKNIK PENGUKURAN TANAH DI SMK NEGERI 1 TUGALA OYO

ORIGINALITY REPORT

41%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	196 words — 14%
2	eprints.unm.ac.id Internet	134 words — 9%
3	online-journal.unja.ac.id Internet	91 words — 6%
4	repository.uinmataram.ac.id Internet	40 words — 3%
5	digilib.unimed.ac.id Internet	32 words — 2%
6	eprints.uny.ac.id Internet	22 words — 2%
7	repository.upi.edu Internet	17 words — 1%
8	www.biotifor.or.id Internet	11 words — 1%

9	www.coursehero.com Internet	10 words — 1%
10	choriesiska15.wordpress.com Internet	9 words — 1%
11	www.scribd.com Internet	9 words — 1%
12	dokudok.com Internet	8 words — 1%
13	www1.pu.go.id Internet	8 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES OFF
EXCLUDE MATCHES OFF