



PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMK JAYA NEGARA MAKASSAR

Nur Ayu Puspitasari¹, Muh. Yahya², Husain.As³

¹Universitas patompo Makassar

²Universitas patompo Makassar

³Universitas patompo Makassar

E-mail: Nurayupuspisari8@mail.com

Article History:

Received: 20-08-2024

Revised :18-09-2024

Accepted:23-09-2024

Keywords:

Remaja, Skala

Kecemasan, Terapi

Kognitif Perilaku

Abstract: Masa remaja merupakan masa transisi yaitu masa dimana terjadi banyak perubahan baik secara aspek fisik, emosional, dan kognitif. Perubahan yang dialami dapat menimbulkan kecemasan di dalam diri remaja. Kecemasan yang tidak tertangani dapat menjadi salah satu penyebab munculnya gangguan psikologi lainnya. Tujuan review ini yaitu untuk mengetahui efektivitas Cognitive Behavioral Therapy dalam menurunkan kecemasan pada remaja. Metode yang digunakan yaitu narrative review dengan pencarian data menggunakan Ebsco CINAHL, Pubmed, Sciencedirect, Academic Search Complete, Sage Journals, dan Google Scholar pada kurun waktu publikasi dari tahun 2011 sampai 2021 dan mendapatkan 10 artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Hasil dari dari narrative review ini meliputi 5 artikel menggunakan metode penelitian eksperimen, tiga artikel menggunakan randomized controlled trial, dan dua artikel menggunakan case study. Didapatkan hasil bahwa dari 10 artikel menunjukkan bahwa Cognitive Behavioral Therapy efektif dalam menurunkan kecemasan pada remaja secara signifikan. Cognitive behavior therapy dapat menurunkan kecemasan pada remaja namun perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai waktu pemberian intervensi dan waktu tindak lanjutnya serta penelitian lebih lanjut dengan berbagai penyebab kecemasan lainnya pada remaja.

PENDAHULUAN

Teknologi pembelajaran telah menjadi komponen penting dalam pendidikan di era digital dan teknologi informasi yang terus berkembang pesat. Penggunaan teknologi pembelajaran di sekolah menengah telah meningkatkan proses belajar mengajar dan prestasi belajar siswa. Penggunaan teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, personal, dan menarik, dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Penggunaan teknologi memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber belajar dari seluruh dunia, seperti buku teks digital. Menurut (Wahyudi et al., 2024) Di era globalisasi dan kemajuan digital yang cepat, banyak hal telah berubah, termasuk pendidikan. Pendidikan kejuruan menengah sangat penting untuk menyiapkan tenaga kerja yang kompeten, tetapi mereka menghadapi tantangan khusus dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar, terutama dalam menghadapi tantangan dan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Teknologi pembelajaran juga memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa untuk berpartisipasi. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan edukatif, forum diskusi online, dan proyek kolaboratif. Kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan kreativitas mereka ditingkatkan karena hal ini. Namun, penting untuk diakui bahwa penggunaan teknologi pembelajaran juga dapat menimbulkan masalah dan hambatan. Efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh ketergantungan pada teknologi, masalah, atau keterbatasan akses. Studi ini mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana penggunaan teknologi pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa di sekolah menengah. Kami akan mengevaluasi keuntungan dan kerugian dari menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Kami juga akan membahas peran guru dan bagaimana mereka dapat memaksimalkan penggunaan teknologi untuk mendukung prestasi belajar yang lebih baik (Nathaniela & Esfandiari, 2023). Penggunaan teknologi pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah memiliki banyak keuntungan. Teknologi pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi.

Zaman sekarang adanya perkembangan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, baik dibidang politik, kebudayaan, seni, ekonomi, bahkan dalam bidang Pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi memiliki peran penting dalam ilmu pengetahuan, di mana peserta didik diajarkan mengenai gejala dan fakta alam., dan dengan adanya hal tersebut manusia memanfaatkan teknologi sebagai teknologi pembelajaran untuk menerapkan ilmu pengetahuan. Penerapan teknologi pembelajaran disekolah menengah telah memberikan dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar dan prestasi belajar siswa. Teknologi juga termasuk dalam bidang ilmu pengetahuan untuk mempelajari suatu sistem yang terdapat dalam komputer ataupun laptop dan membuat suatu alat atau aplikasi yang terpasang dalam suatu jaringan agar membantu memudahkan manusia dalam kegiatan setiap harinya. Penggunaan teknologi pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber belajar yang beragam dari seluruh dunia, termasuk buku teks digital,

video pembelajaran, simulasi interaktif, dan platform pembelajaran berbasis online. Dengan demikian, peserta didik dapat dengan mudah memperluas pengetahuan dan memahami konsep secara mendalam.

Selain itu, teknologi pembelajaran juga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Melalui program edukatif, kolaborasi proyek, dan juga forum diskusi online peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat belajar mereka, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan social, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Namun adanya peningkatan teknologi ini, semua pihak yang ada didalam dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Dapat dilihat dilingkungan sekitar kita teknologi sangat didukung dengan tersedianya jaringan internet yang dapat mempengaruhi perkembangan lainnya terutama dalam media pembelajaran. Potensi ketergantungan pada teknologi, gangguan atau keterbatasan akses dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian yang berkaitan dengan teknologi pembelajaran telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Hilda Nathaniela, Nadya Saphira Esfhandiara (Nathaniela & Esfandiari, 2023), Dimana hasil penelitiannya menjelaskan bahwa pengintegrasian teknologi pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa. Adanya pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap koonsep-konsep pembelajaran. Selain itu, siswa juga mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan dan keterampilan abad ke 21 seperti, kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi.

Terkait dengan hal tersebut, peneliti telah melakukan observasi awal dengan salah satu guru di SMK Jaya Negara Makassar, Dimana telah disampaikan bahwa adanya permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan teknologi pembelajaran, seperti halnya media pembelajaran dan teknologi informasi. Misalnya dalam hal perencanaan program pembelajaran, beliau mengakui untuk pembuatan perangkat pembelajaran, beliau cenderung memakai perangkat program pembelajaran dari guru yang berasal dari sekolah lain, terbatasnya pelatihan-pelatihan dalam pembuatan perangkat belajar-mengajar, guru kurang memahami penggunaan media pembelajaran, karna masih kurangnya media-media pembelajaran, seperti buku-buku yang digunakan masih buku-buku lama. Beliau juga menyampaikan bahwa dalam mengelola sekolah SMK Jaya Negara Makassar, kepala sekolah belum dapat memaksimalkan adanya teknologi pembelajaran, sehingga banyak siswa tidak dapat mendapatkan pembelajaran secara maksimal, yang menyebabkan siswa kekurangan ilmu pengetahuan salah satunya mengenai praktikum dan karena terbatasnya teknologi pembelajaran membuat peserta didik tidak mampu mengembangkan kreativitas mereka. Hal itulah yang sampai saat ini telah mempengaruhi prestasi belajar siswa.

LANDASAN TEORI

1. Teori TAM (*Technology Acceptance Model*)

Model Penerimaan Teknologi, atau TAM, diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986 dan dirancang untuk mempelajari dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi. TAM bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi. TAM adalah model yang dianggap signifikan dan biasanya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu terhadap sistem teknologi (Fahlevi & Dewi, 2019). Kegunaan yang dirasakan, menurut Davis, diukur seberapa besar seseorang percaya bahwa sistem dapat meningkatkan kinerja kerja atau kinerja penggunaan. Jika pengguna percaya bahwa sistem informasi bermanfaat, sistem akan bekerja dengan baik (Davis, 1989). Hal ini sejalan dengan penggunaan teknologi pembelajaran yang dapat membantu mereka belajar lebih baik. Teknologi pembelajaran yang dianggap bermanfaat dan mudah digunakan kemungkinan besar akan digunakan lebih sering dan memiliki dampak positif pada prestasi belajar mereka. TAM juga menjelaskan hubungan antara kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*attitude towards use*) yang merupakan respon awal terhadap suatu kondisi yang menyenangkan ataupun tidak menyenangkan pada suatu objek tertentu, perilaku (*behavior*) dilakukan karena individu mempunyai niat atau keinginan untuk melakukan atau niat berperilaku akan menentukan perilakunya serta penggunaan sesungguhnya (*actual usage*) teknologi itu sendiri atau kondisi nyata penggunaan sistem informasi. Peneliti memilih TAM karena mampu memberikan penjelasan yang kuat dan mudah dipahami tentang penerimaan dan penggunaan teknologi oleh individu. Teori TAM dapat membantu peneliti memahami bagaimana penerapan teknologi pembelajaran oleh siswa SMK Jaya Negara Makassar mempengaruhi prestasi akademik mereka.

2. Teknologi Pembelajaran

a. Pengertian teknologi pembelajaran

Menurut bahasa *Yunani*, teknologi berasal dari kata *technologia* yang dalam *Webster Dictionary* berarti penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techno* sebagai dasar kata teknologi memiliki arti skill, *science* dengan kata lain sebagai ilmu atau keterampilan. Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa Latin *texere* yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit, hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Rusydiyah, 2019). Jacques Ellul mendefinisikan teknologi sebagai cakupan menyeluruh atas metode yang digunakan dalam kegiatan manusia, secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi. Berdasarkan pendapat Gay J Anglin, teknologi merupakan penerapan ilmu-ilmu perilaku, alam, dan pengetahuan lain yang dilakukan secara bersistem dan menyistem dengan tujuan memecahkan masalah (Rusydiyah, 2019). Jadi teknologi adalah sarana, alat maupun cara yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan memecahkan suatu masalah melalui pengetahuan untuk sesuatu mencapai tujuan tertentu dan menjadi suatu disiplin ilmu tersendiri.

Pembelajaran dalam (Sutiah, 2016), dilakukan melalui interaksi antara

guru dan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. Pembelajaran adalah kombinasi unsur manusia, materi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu usaha atau upaya dari pendidik untuk memfasilitasi peserta didik agar tercapainya penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap (Hanafi, 2014). Pembelajaran juga bisa berarti suatu proses di mana guru membuat suasana belajar yang paling cocok bagi siswa mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada tiga komponen utama pembelajaran, seperti yang disebutkan di atas: pendidik atau guru, siswa, dan sumber belajar. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di mana ketiga komponennya berinteraksi satu sama lain sehingga terjadi hubungan yang saling bergantung dan berhubungan. Interaksi antara elemen ketiga ini sangat penting untuk proses pembelajaran. Akibatnya, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, komponen ketiga ini harus bekerja sama dengan baik (Pane & Dassopong, 2017). Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan mengarah pada keberhasilan pencapaian target belajar. Sementara itu, target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan peserta didik melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih muda mencapai target belajar.

Jadi Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pencapaian ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Assosiation for Educational Communication and Technology (AECT) merumuskan, "Instructional technology is a sub-set of educational technology, based on the concept that instruction is a sub-set of education. Instructional technology is a complex process involving people, procedures, ideas, devices, and organization, and managing solutions to those problems, in situations in which learning is purposive and controlled."

Teknologi pembelajaran adalah merupakan salah satu bagian dari teknologi pendidikan, berdasarkan pada konsep bahwa pembelajaran adalah salah satu bagian dari pendidikan. Dalam teknologi pembelajaran terjadi suatu proses di mana manusia, prosedur, akal, alat, organisasi, saling terlibat dan mengelola solusi untuk masalah-masalah tersebut, dalam situasi di mana pembelajaran dilakukan secara sengaja dan terkontrol (Rusydiyah, 2019). Teknologi pembelajaran adalah alat, media, dan teknik yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Teknologi pembelajaran dapat berupa perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komputer, dan sumber daya belajar online. Pembahasan di atas menyimpulkan bahwa teknologi pembelajaran berarti pengembangan dan penerapan ilmu

pengetahuan. Teknologi pembelajaran dapat berupa alat, metode, atau teknik yang memudahkan komunikasi pesan atau informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Definisi teknologi pembelajaran sebagaimana diatas menyebutkan perbedaan antara tujuan teknologi Pendidikan ialah proses pembelajaran secara umum, sedangkan teknologi pembelajaran dalam cakupan yang lebih sempit atau khusus mengacu terhadap proses belajar yang terarah dan terpantau. Contohnya, pada suatu kegiatan didalam kelas adalah suatu kegiatan pembelajaran.

b. Jenis-jenis teknologi yang berhubungan langsung dengan pembelajaran, diantaranya ialah :

- Teknologi informasi dan komunikasi (ICT)

Proses dan produk teknologi yang dihasilkan, tidak semuanya dapat dimanfaatkan dan secara relevan dapat dimanfaatkan untuk pendidikan terutama untuk proses dan hasil pembelajaran. Dengan demikian, teknologi yang secara langsung relevan dengan pembelajaran adalah disesuaikan dengan makna pembelajaran itu sendiri.

Makna pembelajaran diatas terdapat makna inti bahwa pembelajaran harus mengandung unsur komunikasi dan informasi. Maka dari itu dijelaskan bahwa teknologi yang berhubungan langsung dengan pembelajaran adalah teknologi informasi dan komunikasi (*Information Communication and Technology*). Penggunaan bahan pembelajaran berbasis ICT seperti adobe flash, multimedia, dan Microsoft powerpoint merupakan alternatif yang bisa digunakan saat pembelajaran berlangsung.

Secara lebih ringkas, Martin mengemukakan bahwa adanya keterkaitan erat antara Teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi lebih mengarah pada sistem pengolahan informasi, sedangkan teknologi komunikasi berfungsi untuk pengiriman informasi (*information delivery*). Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah memadukan kedua unsur tersebut dengan tujuan siswa memiliki kompetensi untuk memanfaatkan teknologi informasi sebagai perangkat keras dan perangkat lunak untuk mengolah, menganalisis dan mentransmisikan data dengan memperhatikan dan memanfaatkan teknologi komunikasi untuk memperlancar komunikasi dan produk teknologi informasi yang dihasilkan bermanfaat sebagai alat dan bahan komunikasi yang baik.

- Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*)

E-learning merupakan suatu sistem pembelajaran yang menggunakan media elektronik dengan bantuan komputer yang terhubung dengan jaringan internet sebagai sebuah perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Jaya Kumar C. Koran *E-Learning* sebagai pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) dalam penyampaian isi pembelajaran, interaksi, maupun bimbingan.

Dari pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah suatu cara pengiriman materi pembelajaran menggunakan media elektronik agar

meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

Perkembangan teknologi *e-learning* telah memberikan nuansa baru didalam Pendidikan. Jika waktu-waktu sebelumnya harus dilakukan secara tatap muka, maka kondisi tersebut kini telah diperkaya dengan berkembangnya teknologi pembelajaran yang tidak lagi selalu mengharuskan peserta didik berkumpul secara bersamaan yang dibatasi oleh waktu dan tempat. Dengan penggunaan *e-learning*, siswa dapat dengan bebas memilih waktu dan tempat yang sesuai dengan keadaan masing-masing. Namun, penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran juga terdapat kerugian seperti halnya menghambat perkembangan kemampuan komunikasi peserta didik dan kemungkinan terjadinya kecurangan saat ujian online. Selain itu, tidak sesuai bidang pembelajaran bisa menerapkan metode *e-learning*, terutama bidang-bidang yang memerlukan banyak praktikum.

3. Prestasi Belajar

Menurut (Ashshidieqy, 2018) Dalam dunia pendidikan kita harus memperhatikan input, trupt, output, dan evaluasi. Dalam evaluasi atau penilaian pembelajaran memuat prestasi belajar. Berikut adalah pandangan para ahli mengenai definisi prestasi belajar ialah sebagai berikut: Sumadi Suryabrata mengatakan bahwa Prestasi belajar adalah penilaian yang diberikan oleh guru mata pelajaran mengenai kemajuan atau pencapaian belajar siswa selama periode tertentu. Siti Pratini mengatakan bahwa Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari pelaksanaan suatu kegiatan. WS. Winkel mengatakan bahwa Prestasi belajar adalah hasil yang ditunjukkan oleh siswa berdasarkan kemampuan internal yang diperoleh sesuai dengan tujuan pembelajaran. Prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang terjadi dalam periode waktu tertentu. Prestasi ini juga dapat diartikan sebagai ukuran kemampuan peserta didik dalam menyerap materi yang diajarkan oleh pendidik. Peserta didik memiliki kewajiban untuk belajar guna mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Melalui evaluasi yang mencerminkan prestasi belajar siswa, kita dapat menilai seberapa serius siswa dalam belajar dan memantau perkembangan pemahaman materi yang telah dipelajari.(Ashshidieqy, 2018).

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan aspek yang paling fundamental. Ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada kualitas proses belajar yang dialami oleh siswa.. Definisi belajar ialah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Syah, 2010). Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar yang berupa pengetahuan dan keterampilan yang dapat diukur dengan tes. Prestasi belajar sangatlah diutamakan dalam dunia pendidikan. Dalam proses belajar mengajar sebagai suatu keseluruhan proses, peran guru tidak dapat dikesampingkan. Hubungan guru dengan siswa didalam proses pembelajaran merupakan faktor yang sangat menentukan. Maka dari itu guru harus dapat menggunakan metode-metode atau cara mengajar yang baik

sehingga siswa dapat merasa tertarik atau tidak bosan pada saat proses belajar. Hal ini sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Mahasiswa, sebagai subjek didik di lembaga pendidikan tinggi, memegang peranan penting dalam mencerdaskan generasi penerus yang lebih baik. Proses ini dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai melalui aktivitas dan pengalaman belajar yang dilakukan. Pada dasarnya, setiap individu yang terlibat dalam proses belajar akan mengalami perubahan dalam dirinya.

METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Jaya Negara Makassar, Sulawesi Selatan. Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan kepada seluruh siswa dan guru tahun ajaran 2022/2023.

Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di SMK Jaya Negara Makassar karena objek tersebut merupakan tempat peneliti mengajar. Dalam proses pembelajaran disekolah ini menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran masih sangat berkurang.

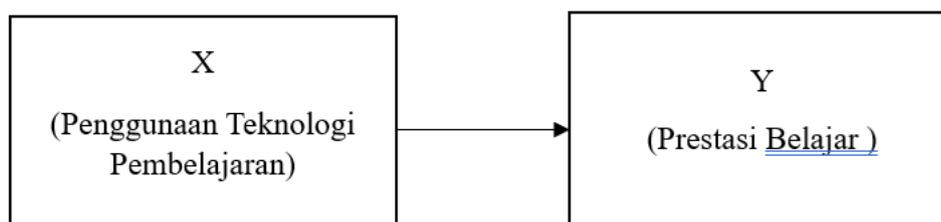
Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dimana penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menguji hipotesis atau memecahkan masalah atas dasar deduksi teori, dengan pengukuran menggunakan data statistik dari populasi dan sampel tertentu.

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif yang berupa nilai atau skor atas jawaban yang diberikan responden yang bersifat deskriptif terhadap pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif asosiatif. Penelitian kuantitatif asosiatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh ataupun juga hubungan antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini dirancang untuk mengetahui hubungan/pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Pemikiran yang mendasari penelitian ini adalah teknologi pembelajaran memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa SMK Jaya Negara Makassar.



Gambar 1 Pengaruh X terhadap Y

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada 49 siswa yang berasal dari Kelas X, XI dan XII. Berikut akan diuraikan hasil penelitian.

1. Karakteristik Responden

a. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 1
Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki – laki	26	53,1%
Perempuan	23	46,9%
Total	49	100,0%

Sumber: data primer diolah, 2024

Dari tabel di atas dapat diidentifikasi bahwa responden dalam penelitian ini berjumlah 49 orang di mana berdasarkan jenis kelamin didominasi oleh laki – laki sebanyak 26 orang (53,1%). Sisanya 23 orang (46,9%) adalah perempuan.

b. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Tabel 2
Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Kelas	Jumlah	Persentase
X	14	28,6%
XI	18	36,7%
XII	17	34,7%
Total	49	100,0%

Sumber: data primer diolah, 2024

Dari tabel di atas dapat diidentifikasi bahwa responden dalam penelitian ini berjumlah 49 orang di mana berdasarkan kelas didominasi oleh responden dari kelas XI sebanyak 18 orang (36,7%). Berikut adalah responden dari kelas XII sebanyak 17 orang (34,7%). Sisanya 14 orang (28,6%) adalah responden dari kelas X.

2. Distribusi Jawaban Responden

Penelitian ini terdiri dari satu variabel independent dan satu variabel dependen. Variabel independennya adalah penggunaan teknologi pembelajaran. Sementara variabel dependennya adalah prestasi belajar. Berikut akan diuraikan distribusi jawaban responden untuk setiap variabel

a. Distribusi Jawaban Responden untuk Variabel Penggunaan Teknologi Pembelajaran

Tabel 3 Distribusi Jawaban untuk Variabel Penggunaan Teknologi Pembelajaran

X	Penggunaan Teknologi Pembelajaran										Skor	Rerata
	STS		TS		KS		S		SS			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
X1	0	0,0	4	8,2	11	22,4	28	57,1	6	12,2	183	3,73
X2	1	2,0	6	12,2	10	20,4	16	32,7	16	32,7	187	3,82
X3	1	2,0	6	12,2	8	16,3	18	36,7	16	32,7	189	3,86
X4	1	2,0	7	14,3	9	18,4	17	34,7	15	30,6	185	3,78
X5	1	2,0	2	4,1	12	24,5	19	38,8	15	30,6	192	3,92
X6	0	0,0	3	6,1	8	16,3	25	51,0	13	26,5	195	3,98
X7	0	0,0	4	8,2	7	14,3	17	34,7	21	42,6	202	4,12
X8	1	2,0	5	10,2	10	20,4	18	36,7	15	30,6	188	3,84
X9	1	2,0	4	8,2	11	22,4	16	32,7	17	34,7	191	3,90
X10	1	2,0	2	4,1	9	18,4	17	34,7	20	40,8	200	4,08
X11	0	0,0	2	4,1	8	16,3	28	57,1	11	22,4	195	3,98
X12	1	2,0	6	12,2	7	14,3	18	36,7	17	34,7	191	3,90

Sumber: Output SPSS, 2024

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa indikator yang paling dominan adalah indikator manfaat penggunaan teknologi pembelajaran, dengan nilai rata – rata tertinggi sebesar 4,12. Berikut adalah indikator kemudahan Akses dan Penggunaan Teknologi dengan nilai rata – rata 3,98. Sementara indikator frekuensi penggunaan teknologi pembelajaran memiliki nilai rata – rata sebesar 3,92.

Tabel 4 Distribusi Jawaban Responden untuk Variabel Prestasi Belajar

Y	Prestasi Belajar										Skor	Rerata
	STS		TS		KS		S		SS			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
Y1	0	0,0	0	0,0	11	22,4	26	53,1	12	24,5	197	4,02
Y2	4	8,2	5	10,2	9	18,4	21	42,6	10	20,4	175	3,57
Y3	4	8,2	2	4,1	9	18,4	16	32,7	18	36,7	189	3,86
Y4	2	4,1	4	8,2	11	22,4	12	24,5	20	40,8	191	3,90
Y5	2	4,1	4	8,2	9	18,4	16	32,7	18	36,7	191	3,90
Y6	2	4,1	4	8,2	9	18,4	16	32,7	18	36,7	191	3,90
Y7	2	4,1	3	6,1	11	22,4	18	36,7	15	30,6	188	3,84

Sumber: Output SPSS, 2024

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa indikator yang paling dominan adalah indikator peningkatan nilai akademik, dengan nilai rata – rata tertinggi sebesar 4,02. Berikut adalah indikator pemahaman materi dan motivasi belajar dan minat belajar masing – masing dengan nilai rata – rata tertinggi 3,90.

3. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

a. Uji Validitas

Pengujian validitas menunjukkan ketelitian serta ketepatan kuesioner yang dibagikan kepada responden. Untuk mengetahui validitas pertanyaan dari setiap variabel, maka r hitung dibandingkan dengan r-tabel. r-tabel dapat dihitung dengan $df=N-2$. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 49, sehingga $df=49-2=47$, $r_{(?:47)} = 0,2377$. Jika $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$, maka pertanyaan tersebut dikatakan valid.

Tabel 5 Uji Validitas

Variabel	Pertanyaan	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Keterangan
Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X1)	X1	0,647 > 0,237	Valid
	X2	0,684 > 0,237	Valid
	X3	0,765 > 0,237	Valid
	X4	0,665 > 0,237	Valid
	X5	0,612 > 0,237	Valid
	X6	0,760 > 0,237	Valid
	X7	0,749 > 0,237	Valid
	X8	0,796 > 0,237	Valid
	X9	0,587 > 0,237	Valid
	X10	0,666 > 0,237	Valid
	X11	0,695 > 0,237	Valid
	X12	0,772 > 0,237	Valid
Prestasi Belajar (Y)	Y1	0,443 > 0,237	Valid
	Y2	0,724 > 0,237	Valid
	Y3	0,653 > 0,237	Valid
	Y4	0,800 > 0,237	Valid
	Y5	0,793 > 0,237	Valid
	Y6	0,793 > 0,237	Valid
	Y7	0,417 > 0,237	Valid

Sumber: Data primer diolah, 2024

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan dalam kuesioner adalah valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian. Hal ini dibuktikan dengan nilai $Corrected\ Item - Total > 0,237$.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas menunjukkan seberapa besar suatu instrument tersebut dapat dipercaya dan digunakan sebagai alat pengumpul data. Reliabilitas

instrumen yang semakin tinggi, menunjukkan hasil ukur yang didapatkan semakin terpercaya (*reliabel*). Penentuan reabilitas instrumen suatu penelitian adalah:

- 1) Jika *cronbach's alpha* < 0,6 maka reabiliti dikatakan buruk;
- 2) Jika *cronbach's alpha* 0,6 – 0,8 maka reabiliti dikatakan cukup; dan
- 3) Jika *cronbach's alpha* > 0,8 maka reabiliti dikatakan baik.

Berikut adalah hasil uji reliabilitas atas variable – variabel:

Tabel 6 Uji Reliabilitas

Variabel	Koefisien Alpha	Ket.
Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X)	0,903	Baik
Prestasi Belajar (Y)	0,793	Cukup

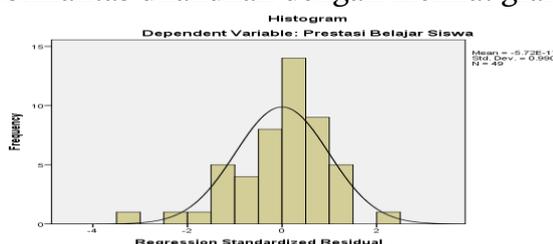
Sumber: Data primer diolah, 2024

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas, menunjukkan bahwa semua variabel yang dijadikan instrumen dalam penelitian adalah reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Sehingga berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas, menunjukkan bahwa instrument memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien *alpha* > 0,60, jadi hasil ukur yang akan didapatkan dapat dipercaya.

4. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

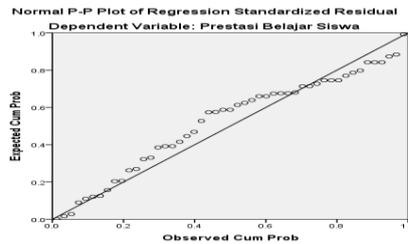
Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah dalam model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah model regresi yang berdistribusi normal. Cara mendeteksi normalitas dilakukan dengan melihat grafik *histogram*.



Gambar 2 Grafik Histogram

Sumber: Output SPSS, 2024

Berdasarkan grafik histogram di atas, dapat disimpulkan bahwa grafik tersebut menunjukkan pola distribusi yang mendekati normal, yang terlihat dari simetri grafik dan kesesuaian dengan garis diagonal. Namun, hasil dari grafik histogram ini kurang akurat, terutama ketika jumlah sampel yang digunakan kecil.



Gambar 3 Normal Probability Plot

Sumber: Output SPSS, 2024

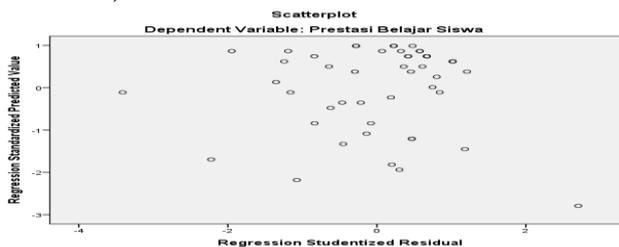
Metode yang efektif adalah dengan memeriksa normal *probability plot*. Pada grafik ini, titik-titik terlihat menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis tersebut.

Berdasarkan grafik normal *probability plot*, tampak bahwa titik-titik tersebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis tersebut, yang menunjukkan bahwa pola distribusinya normal. Dengan mempertimbangkan kedua grafik tersebut, dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas dan oleh karena itu telah dapat digunakan.

b. Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas menunjukkan bahwa variansi variabel tidak seragam di seluruh pengamatan. Jika variansi residual konsisten antara satu pengamatan dan pengamatan lainnya, maka kondisi tersebut disebut homoskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang memenuhi homoskedastisitas, yaitu tidak mengalami heteroskedastisitas, karena data *cross section* mencakup berbagai ukuran (kecil, sedang, dan besar). Untuk mendeteksi adanya heteroskedastisitas, metode yang digunakan adalah diagram *Scatterplot*. Jika:

- 1) Jika titik-titik pada diagram membentuk pola tertentu yang teratur (seperti bergelombang, melebar, lalu menyempit), maka hal tersebut menunjukkan adanya heteroskedastisitas.
- 2) Jika terdapat pola yang jelas dan titik-titik tersebar ke atas dan ke bawah 0 sumbu Y, maka tidak ada heteroskedastisitas.



Gambar 4 Diagram Scatterplot

Sumber: Output SPSS, 2024

Berdasarkan diagram di atas, tampak bahwa data tersebar secara acak dan tidak membentuk pola tertentu, yang menunjukkan bahwa tidak ada

heteroskedastisitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians residual antara satu pengamatan dan pengamatan lainnya.

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk memeriksa adanya korelasi antara variabel independen dalam model regresi. Model regresi yang baik seharusnya tidak menunjukkan korelasi antar variabel. Untuk mendeteksi adanya multikolinearitas, dapat dilihat dari nilai tolerance dan variance inflation factor (VIF). Umumnya, nilai cut-off yang digunakan adalah tolerance 0,01. Salah satu metode untuk mengidentifikasi multikolinearitas adalah dengan memeriksa nilai VIF; jika nilai VIF lebih besar dari 10, maka menunjukkan adanya multikolinearitas.

Tabel 7 Uji Multikolinearitas

Variabel	VIF	Keterangan
Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X)	1,000	Tidak Multikolinearitas

Sumber: Output SPSS, 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa model regresi untuk variabel independen yang diteliti oleh peneliti bebas dari multikolinearitas. Hal ini dibuktikan oleh nilai VIF dari setiap variabel independen yang kurang dari 10, sehingga model tersebut dapat digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran terhadap prestasi belajar.

5. Analisis Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui hubungan fungsional antara variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*). Hasil uji regresi linear sederhana dapat dilihat dari persamaan berikut. Penelitian ini menguji pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran terhadap prestasi belajar.

Tabel 8 Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.268	.483		2.622	.012
Penggunaan Teknologi Pembelajaran	.662	.122	.621	5.429	.000

Sumber: Output SPSS, 2024

Berdasarkan tabel *Coefficients* dari output SPSS di atas, persamaan regresi dapat ditentukan sebagai berikut:

$$Y = 1,268 + 0,662X$$

Dalam persamaan regresi linear sederhana di atas dapat dijelaskan secara detail :

1) Konstanta (α)

Konstanta sebesar 1,268. Hal ini mengartikan bahwa tidak ada perubahan dari variabel penggunaan teknologi pembelajaran, maka prestasi belajar siswa adalah sebesar 1,268.

2) Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X)

Nilai koefisien regresi untuk kualitas makanan sebesar 0,662. Dalam penelitian ini dapat dinyatakan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Setiap penggunaan teknologi pembelajaran akan memberikan dampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa sebesar 0,662.

6. Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial digunakan untuk mengetahui apakah variabel *independet* (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel *dependen* (Y). Pengujian dilakukan dengan taraf signifikansi 0,05. Jika $Sig > 0,05$ maka hipotesis yang diajukan ditolak. Sebaliknya Jika $Sig < 0,05$ maka hipotesis yang diajukan diterima.

Tabel 9 Uji t

Varibel	Sig.< α	Keterangan
Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X)	0,000<0,05	Signifikan

Sumber: Output SPSS, 2024

Berdasarkan hasil uji parsial telah dilakukan diketahui bahwa Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan besaran nilai sig. = 0,000, di mana nilai tersebut lebih kecil dari derajat kesalahan ($\alpha=0,05$). Dengan demikian maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini di mana diduga bahwa terdapat pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa SMK Jaya Negara Makassar **diterima**.

7. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur *seberapa* besar kemampuan dari suatu model dalam menunjukkan variasi variabel independen. Penelitian ini menggunakan Adjusted R-Square karena nilainya yang fleksibel apabila terjadi penambahan variabel bebas ke dalam model penelitian (Ghozali, 2018). Semakin tinggi nilai Adjusted R-Square maka semakin tinggi variabel bebas dapat menjelaskan variansi variabel terkait. Menurut Chin (1998), nilai R-Square dikategorikan kuat jika lebih dari 0,67, kategori moderat jika lebih dari 0,33 tetapi lebih rendah dari 0,67, dan lemah jika lebih dari 0,19 tetapi lebih rendah dari 0,33.

Tabel 10 Uji Koefisien Determinasi

Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.621 ^a	.385	.372	.57686

Sumber: Output SPSS, 2024

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi di atas, diketahui bahwa prestasi belajar mampu dijelaskan oleh variabel penggunaan teknologi pembelajaran sebesar 0,385 atau 38,5%. Nilai ini menunjukkan bahwa penelitian ini masuk dalam kategori moderat. Sementara itu, sisa 61,5% dari prestasi belajar dijelaskan oleh variabel lain yang tidak disertakan dalam penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan teknologi pembelajaran di SMK Jaya Negara Makassar dari beberapa indikator yang paling dominan adalah indikator manfaat penggunaan teknologi pembelajaran, dengan nilai rata – rata tertinggi sebesar 4,12.
2. Terdapat pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa SMK Jaya Negara Makassar. Sementara itu indikator yang paling dominan adalah indikator peningkatan nilai akademik, dengan nilai rata-rata tertinggi sebesar 4,02.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Ashshidieqy, H. (2018). Hubungan Kecerdasan Spiritual Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 7(2).
- [2] Cuban, L. (2001). *Oversold and Underused: Computers in the Classroom*. Harvard University Press
- [3] Davis, F. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use And User Acceptance Of Information Technology. *Mis Quarterly*, 3(3), 319–340.
- [4] Fahlevi, P., & Dewi, A. O. P. (2019). Analisis Aplikasi Ijateng Dengan Menggunakan Teori Technology Acceptance Model (Tam). *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(2).
- [5] Gaho, A. (2023). Analisis Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smk Negeri 2 Toma. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(2). <https://doi.org/2715-2022>
- [6] Hanafi, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Litera Pendidikan*, 17(1).
- [7] Harahap, N. (2015). Pengaruh Perkembangan Teknologi Pendidikan Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 5 Padangsidempuan. *Skripsi Ilmu Pendidikan Agama Islam*, 3(1).
- [8] Imam Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss*. Universitas Diponegoro, Semarang, 3(1).
- [9] Jones, T. & Shao, B. (2011). *The Net Generation and Digital Natives: Implications*

- for Higher Education. Higher Education Academy.
- [10] Kulik, J. A. (2003). Effects of using instructional technology in elementary and secondary schools: What controlled evaluation studies say. *SRI International*
- [11] Khusnaeni, A. (2024). Penerapan Teknologi Inovatif Dalam Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Di Smk Pembangunan. *Jurnal Ilmu Pendidikan (Jip)*, 2(6).
- [12] Lei, J. & Zhao, Y. (2007). Technology uses and student achievement: A longitudinal study. *Computers & Education*, 49(2), 284-296
- [13] Muhamad, H., Efendi, A., & Basori. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (Jiptek)*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jiptek.v12i1.19118>
- [14] Nathaniela, H., & Esfandiari, N. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Merdeka Belajar*, 1(1).
- [15] Pane, A., & Dassopong, M. D. (2017). “Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2).
- [16] Rusydiyah, E. F. (2019). *Teknologi Pembelajaran (Implementasi Pembelajaran Di Era 4.0)* (Astari Yasmuning Dyah (Ed.)). Uin Sunan Ampel Press.
- [17] Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(2), 278–288.
- [18] Syah, M. (2010). *Psikologi Pendekatan Dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya, 3(1).
- [19] Tamim, R. M., et al. (2011). What forty years of research says about the impact of technology on learning: A second-order meta-analysis and validation study. *Review of Educational Research*, 81(1), 4-28
- [20] Wahyudi, M., Purnama, R. A., Atrinawati, L. H., & Gunawan, D. (2024). Mengeksplorasi Dampak Teknologi Pembelajaran Aktif Di Institusi Pendidikan Kejuruan Menengah. *Jurnal Mentari: Manajemen Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(2).