

ANALISA TEKNIK PEMBELAJARAN CYBERGOGY TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SECARA ONLINE DI SMKN 1 MESJID RAYA

Andika Prajana ¹⁾, Fakhrrur Radhi ²⁾

^{1,2)}Prodi.Teknologi Informasi, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

¹⁾andikaprajana@ar-raniry.ac.id, ²⁾fakhrrur29@gmail.com

Email korespondensi: ¹⁾andikaprajana@ar-raniry.ac.id¹⁾

Abstract: The purpose of this study was to determine how influential the cybergogy learning strategy was on the learning interest of the students of SMKN 1 Mesjid Raya. This study uses quantitative methods, the variables in this study are cybergogy learning strategies and student learning interests, data collection by distributing questionnaires or questionnaires, data that can be obtained and then processed through Microsoft Excel and SPSS applications. The results of the simple linear regression test show that the correlation coefficient r_{xy} 0.925 is positive and is greater than r_{table} 85.6 ($r_{count} > r_{table}$), which means that cybergogy learning strategies have an effect on students' interest in learning.

Keywords: Quantitative, cybergogy, interest in learning.

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa berpengaruh strategi pembelajaran cybergogy terhadap minat belajar siswa SMKN 1 Mesjid raya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, variabel dalam penelitian ini strategi pembelajaran cybergogy dan minat belajar siswa, pengumpulan data dengan cara membagikan koesioner atau angket, data yang sudah dapat diperoleh lalu di olah datanya melalui microsoft excel dan aplikasi SPSS. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa koefisien korelasi r_{xy} 0,925 bernilai positif dan lebih besar dari r_{tabel} 85,6 ($r_{hitung} > r_{tabel}$) yang berarti strategi pembelajaran cybergogy berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Kata Kunci: kuantitatif, cybergogy, minat belajar.

1. Pendahuluan

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan hal yang diutamakan didalam dunia pembelajaran. Tercapai atau tidak tercapainya suatu arah pendidikan tergantung pada bagaimana prosedur belajar dan mengajar terstruktur secara benar dan diterapkan secara profesional.

Bagian penting dari proses pembelajaran yang harus dilakukan secara profesional adalah pemilihan strategi pembelajaran yang tepat. Cybergogy merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dipilih dalam melakukan suatu proses pembelajaran. Wang dan Kang (2006) menggunakan istilah Cybergogy sebagai penjelasan strategi pembelajaran untuk menciptakan keterlibatan belajar siswa secara online. peran siswa dalam pembelajaran meliputi persepsi bertanya, membangun tujuan, menganalisis diri, mengekspresikan, berempati, dan mendengarkan (Collins et al., 2010).

Strategi pembelajaran cybergogy melibatkan siswa melalui faktor kognitif, emotif, dan sosial. misalnya mengeksplorasi cara-cara yang bisa digunakan guru untuk mengetahui rasa emosional siswa untuk menumbuhkan perasaan positif mereka, membangkitkan rasa ingin tahu dan meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa terhadap pembelajaran online untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif (Wang & Kang, 2006).

Strategi pembelajaran cybergogy pada dasarnya berperan sebagai pola bagi guru yang menggunakan pembelajaran digital untuk melakukan pengajaran dan pembelajaran, didukung oleh konstruktivis sosial yang mana pengetahuan itu dibangun melalui internalisasi siswa. yang memungkinkan guru dan siswa mendapatkan manfaat dari pelaksanaan pembelajaran tersebut (Chase & Scopes, 2012).

Bertepatan dengan komponen-komponen yang terkait dalam pembelajaran agar membantu sistem belajar, maka di perlukan sebuah sarana belajar dan alat bantu, yaitu menggunakan media microsoft powerpoint. selain perubahan belajar secara konvensional di ruang kelas, penerapan sarana pembelajaran dalam menyampaikan bahan ajar adalah salah satu sistem agar terciptanya kondisi belajar yang mengesankan, menyenangkan, dan efisien (Jayusman et al., 2017).

Adapun sarana/media yang sudah biasa digunakan ialah menggunakan media microsoft powerpoint dengan tampilan yang biasa-biasa saja, dan sesudah diamati oleh peneliti bahwa sebagian siswa fokusnya hanya tertuju pada alur pembelajarannya, tentunya yang harus disempurnakan disini ialah desain media microsoft powerpointnya agar siswa menyenangkan saat proses belajar (Jayusman et al., 2017).

Kendala dalam strategi pembelajaran secara online terjadi karena masih kurangnya pemahaman serta minimnya penguasaan dan penggunaan tentang teknologi. Selain itu belum diterapkan strategi pembelajaran untuk mengajar secara online di sekolah. Hal ini juga yang membuat guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan strategi pembelajaran secara online, masih rendahnya partisipasi siswa dikarenakan pada saat pembelajaran secara konvensional yang cepat membuat bosan. apabila hal ini dibiarkan, akan berdampak tidak baik untuk sekolah. maka dengan menggunakan media menggunakan media aplikasi microsoft power point ini untuk lebih mempermudah guru dan siswa (Irwanto, 2020).

Keterampilan dalam TIK sudah seharusnya dikuasai oleh guru di seluruh mata pelajaran. Keterampilan TIK yang efektif bukan bergantung pada struktur pengetahuan, namun lebih ke penerapan pemanfaatannya. Dimulai dengan pemanfaatan pembelajaran tatap muka ke pemanfaatan digital. online maupun offline yang dimanfaatkan oleh siswa.

2. Metode Penelitian

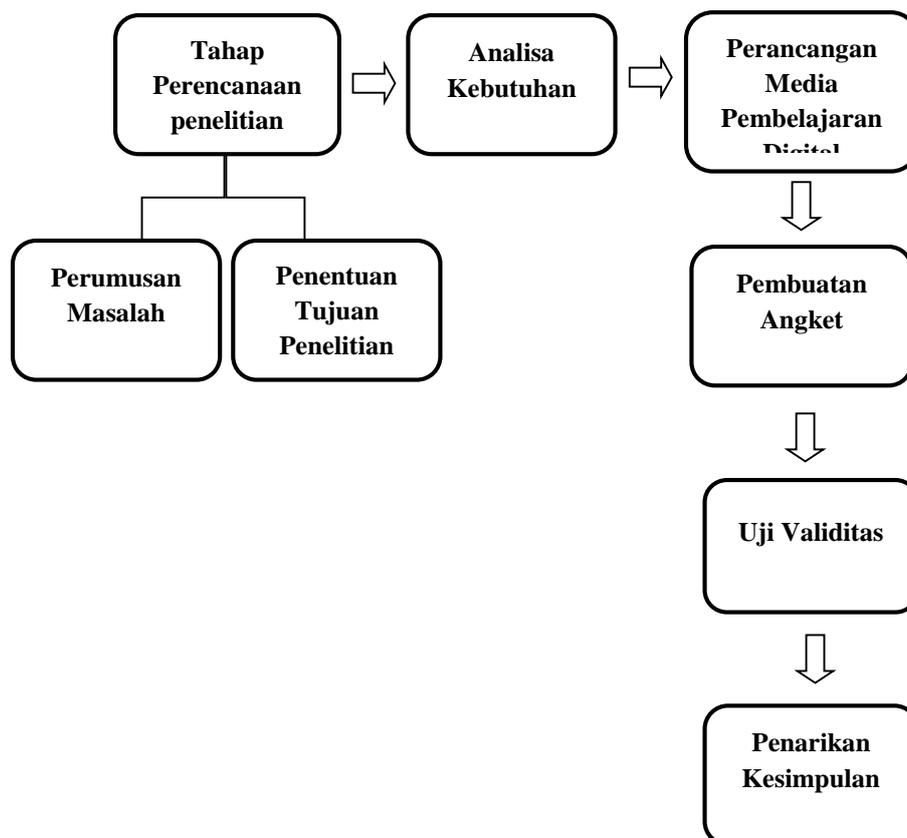
Metode penelitian yang di gunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Sugiyono (2011:14) Mengemukakan bahwa metode penelitian sebagai landasan pada positivisme yang bertujuan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2011).

Menurut Sarwono pendekatan kuantitatif mementingkan adanya variabel-variabel sebagai objek penelitian dan variabel-variabel itu di definisikan pada operasional variabel masing-masing (Tanzeh, 2011).

Sedangkan menurut V. Wiratna Sujarweni (2014:39) penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan bentuk penemuan yang dapat diperoleh dengan menggunakan mekanisme statistik atau alternatif berdasarkan kuantifikasi (pengukuran) (Sujarweni & Wiratna, 2014).

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional karena hasil yang diperoleh melalui penelitian berupa data kuantitatif seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran cybergogy terhadap minat belajar siswa SMKN 1 Mesjid Raya.

Tahapan Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Langkah-langka penelitian pada gambar 1, dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

1. Tahapan Perencanaan Penelitian
 - a. Dalam tahapan ini peneliti membuat perencanaan dengan melakukan survei ke SMKN 1 Masjid Raya.
 - b. Mengurus perizinan dan berdiskusi dengan pihak sekolah SMKN 1 Masjid Raya.
 - c. Menjejak dengan tujuan mengenal unsur-unsur yang ada pada lingkungan penelitian.
 - d. kemudian peneliti mengambil data terkait pembelajaran yang ada di sekolah tersebut.
2. Perumusan masalah
 - a. Setelah peneliti melakukan survei awal ke lapangan / sekolah peneliti dapat mengidentifikasi masalah dan menuangkannya dalam perumusan masalah pada skripsi dan dipresentasikan
 - b. Setelah perumusan disetujui maka peneliti dapat menentukan tujuan penelitian dan agar bisa berkontribusi secara langsung ke SMK Masjid Raya.
3. Penentuan Tujuan

Pada tahap ini sejalan dengan perumusan masalah maka peneliti sudah memastikan untuk melanjutkan penelitian ini sebagai bagian dari laporan skripsi. Adapun tujuan peneliti yaitu:

 - a. Mengetahui pengaruh strategi pembelajaran cybergogy terhadap minat belajar siswa
 - b. Mengetahui pengaruh media pembelajaran online menggunakan aplikasi microsoft powerpoint terhadap pembelajaran cybergogy
 - c. Mengetahui pengaruh media pembelajaran online menggunakan aplikasi microsoft powerpoint terhadap minat belajar
4. Analisa Kebutuhan

Dalam tahapan ini peneliti menganalisa kebutuhan yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah Data siswa
5. Perancangan Media Pembelajaran Digital

Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi microsoft power point sebagai bahan perancangan media digital. Karena lebih mudah diakses dan mudah pahami.
6. Pembuatan angket

Pada tahap ini peneliti menggunakan angket sebagai bahan evaluasi untuk mendapatkan data yang relevan.
7. Uji validitas

Setelah mendapatkan data dari angket, peneliti melakukan uji validitas untuk melihat kevalidan setiap butir soal.
8. Penarikan kesimpulan

Setelah mendapatkan hasil dari analisis dan olah data selesai, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang telah didapatkan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran cybergogy terhadap minat belajar siswa.

Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari satuan-satuan yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu, populasi tidak hanya perorangan melainkan bisa juga benda atau lainnya, yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya . Pada penelitian ini melibatkan populasi keseluruhan siswa dan siswi SMKN 1 Mesjid Raya.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Populasi	L	P	Total
1	Kelas X	50	49	99
2	Kelas XI	86	49	135
3	Kelas XII	56	58	114
	Total Populasi	206	142	348

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang khusus di pilih untuk diamati oleh peneliti, sehingga sampel ukurannya lebih kecil berbanding dengan populasi . Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas X jurusan multimedia yang berjumlah 13 orang. Peneliti mengambil responden sebanyak 13 orang karena pada saat melakukan survei kesekolah peneliti mendapatkan informasi hanya ada 1 unit kelas untuk kelas X multimedia sedangkan kelas XI multimedia sedang magang dan kelas XII telah selesai melakukan Ujian Nasional (UN). Jadi peneliti membuat keputusan untuk mengambil data dari kelas X multimedia yang berisi responden sebanyak 13 siswa.

3. Metode Pengumpulan Data

1. Angket/koesioner

Angket atau koesioner adalah suatu alat mengumpulkan informasi berbentuk pertanyaan tertulis yang kemudian diberikan kepada responden yang dijawab sesuai bentuk angket. Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket untuk memperoleh data.

2. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang di gunakan untuk mengelola, memperoleh dan menggabungkan informasi dari responden. Sugiyono (2014) menyatakan Instrumen penelitian merupakan suatu alat pengumpulan data yang dipakai untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis instrumen angket yang terdiri dari beberapa butir soal dengan pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Jawaban

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Untuk mengetahui seberapa besar kepuasan siswa terhadap koisioner bisa diolah melalui rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100 \dots \dots \dots (1)$$

Ket :

P = Presentase

f = Frekuensi jawaban

n = Jumlah responden

Berikut kriteria skor persentase untuk respon siswa terhadap 5 kriteria di atas adalah seperti tabel di berikut :

Tabel 3. Skala Persentase Jawaban Responden

Persentase	Keterangan
80 % - 100 %	Sangat Baik
60 % - 79,99 %	Baik
40 % - 59,99 %	Cukup Baik

20 % - 39,99 %	Tidak Baik
0 % - 19,99 %	Sangat Tidak Baik

Uji validitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas adalah proses untuk mengetahui kelayakan sebuah data yang memenuhi syarat untuk sistem yang bersangkutan. Uji validitas perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas tes dalam kaitannya dengan apa yang harus diukur. Validitas tes dapat dilakukan korelasi product moment . Data yang dihasilkan selanjutnya akan dianalisis dengan bantuan SPSS 26 for Windows.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2)(\sum y)^2 - (\sum y)^2}} \dots \dots \dots (2)$$

Keterangan

- r_{xy} = Koefisien validitas antara variabel X dan variabel Y
- X = Skor yang diperoleh dari butir soal
- Y = Skor total yang diperoleh dari butir soal
- N = Jumlah peserta tes
- ∑xy = Jumlah perkalian x dengan y

Berdasarkan kriteria uji coba r_{hitung} > r_{tabel} maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila r_{hitung} < r_{tabel} maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reabilitas instrumen berfungsi sebagai pengukur alat ukur yang digunakan, suatu angket mempunyai tingkat kepercayaan yang tinggi jika angket tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Butir instrumen akan dihitung menggunakan SPSS 26 for Windows. Untuk menentukan tingkat reliabilitas angket digunakan dengan teknik Alpha Cornbach, Berikut rumus perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik Alpha Cornbach, yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n - 1} \right] \left[\frac{1 - \sum s^2}{St^2} \right] \dots \dots \dots (3)$$

Keterangan :

- r₁₁ = koefisien reliabilitas tes
- n = banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes
- ∑St² = jumlah varian butir
- St² = varian soal

Bila koefisien reliabilitas telah dihitung maka untuk menentukan kriteria reliabilitas yakni sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas(r_{11})	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

4. Analisa dan Hasil

1. Teknik Analisis Data

Data penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik regresi dan korelasi. Analisis data dilakukan dengan bantuan program komputer. Untuk pengujiannya alat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis Regresi Linier Sederhana, yaitu:

$$Y = a + bX \dots \dots \dots (4)$$

Keterangan:

- Y = Minat Belajar Siswa
- X = Strategi Pembelajaran Cybergogy
- A = Konstanta
- B = Koefisien Regresi

Uji hipotesis menggunakan uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t_0 \frac{b}{sb} \dots \dots \dots (5)$$

Kriteria pengujian dilakukan dengan cara:

1. Membuat hipotesis
 - Ho : Tidak ada pengaruh Strategi Pembelajaran Cybergogy (X) terhadap minat belajar siswa (Y)
 - Ha : Ada pengaruh Strategi Pembelajaran Cybergogy (X) terhadap minat belajar siswa (Y)
2. Menentukan nilai probabilitas (sig) pada nilai α sebesar 0,05 (5%)
 - a. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Ho diterima Ha ditolak
 - b. Jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka Ho ditolak Ha diterima
3. Menentukan kesimpulan dengan membandingkan probabilitas dan hipotesis.

2. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran Cybergogy. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Masjid Raya dilakukan pada tanggal 09 April 2021 sebanyak 1 pertemuan. Materi yang di ajarkan tentang Sejarah Desain Grafis dan pengertian Desain Grafis dengan alokasi waktu 2x40 menit, dilanjutkan hari berikutnya untuk pembagian dan pengisian koesioner minat belajar yang sebelumnya sudah divalidkan oleh ahlinya.

2. Deskripsi Data Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket minat belajar yang sudah divalidkan oleh Khairan, M.Kom sebagai validator. Pada saat melakukan validasi oleh validator, peneliti membuat tiap-tiap butir angket penilaian berupa valid dan tidak valid. Sehingga tiap-tiap butir angket tersebut akan dinilai oleh validator layak atau tidaknya menjadi instrument penelitian.

3. Uji validitas instrumen

Validitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur yang digunakan untuk mengukur tingkat ke validan suatu instrumen. Dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur. Yaitu dengan mengkorelasikan skor yang diperoleh pada setiap item pertanyaan dengan skor total individu. Pengujian untuk menentukan validnya sebuah instrument penelitian yaitu r_{hitung} harus lebih besar atau sama dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Adapun jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka butir instrumen dikatakan tidak valid.

Berdasarkan perhitungan hasil uji validitas menggunakan Microsoft excell terhadap 13 responden dan 20 butir pertanyaan dapat dilihat pada lampiran. Hasil validitas diatas dinyatakan butir soal yang tidak valid adalah nomor 3,6,7,8,11,18 dan instrumen yang tidak valid tersebut tidak dapat digunakan untuk pengolahan data penelitian.

4. Uji reliabilitas

Butir pertanyaan yang dinyatakan valid diuji reliabilitasnya. Kriteria untuk melihat pengujian reliabilitas adalah dengan cara melihat apabila r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} dengan taraf signifikannya 5% (0,05) maka dapat dinyatakan bahwa butir soal tersebut reliabel dan sebaliknya apabila r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} maka butir soal tersebut tidak reliabel. Dan rumus untuk mengukur reliabilitas seperti berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Reabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,932	20

Berdasarkan hasil tabel reabilitas diatas, dapat di simpulkan bahwa strategi pembelajaran cybergogy menggunakan microsoft powerpoint terhadap minat belajar siswa sangat reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Reliabel berdasarkan hasil perhitungan rumus alpha, menghasilkan nilai $r_{11} = 0,932$. Karena nilai r_{11} lebih dari 0,552 maka bisa disimpulkan bahwa butir soal memiliki derajat reliabilitas yang tinggi.

Pengujian Hipotesis

1. Uji regresi sederhana

Uji regresi sederhana merupakan hubungan secara linier antara satu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan variabel.

Tabel 6. Besaran Pengaruh dan Hubungan Antar Variabel

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,925 ^a	,856	,843	6,14996

a. Predictors: (Constant), X

Nilai R merupakan simbol dari koefisien. Pada tabel diatas korelasi adalah 0,925. Nilai ini berarti bahwa hubungan kedua variabel penelitian berkategori baik. Melalui tabel 6, juga diperoleh nilai koefisien Determinasi (KD) yang memperlihatkan seberapa baik model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel independen dan variabel dependen. Nilai KD yang diperoleh pada penelitian ini adalah 85,6%. Ini artinya bahwa variabel independen X berpengaruh kontribusi sebesar 85,6% terhadap variabel Y.

2. Uji – T

Uji – T dilakukan untuk melihat apakah variabel independen dapat mempengaruhi variabel dependen penelitian. Pemilihan uji – t dikarenakan pengujian hipotesis dalam penelitian ini didasarkan pada uji regresi sederhana, yang hanya melihat pengaruh dua variabel saja. Hasil uji – t dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji – T

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	49,679	4,237		11,724	,000
	X	1,272	,158	,925	8,075	,000

a. Dependent Variable: Hasil

Terdapat dua hipotesis yang ingin dilihat pada penelitian ini, yakni:

Ho : Tidak ada pengaruh antara strategi pembelajaran cybergogy terhadap minat belajar siswa SMKN 1 Masjid Raya Tahun Pelajaran 2021/2022.

Ha : Ada pengaruh antara strategi pembelajaran cybergogy terhadap minat belajar siswa SMKN 1 Masjid Raya Tahun Pelajaran 2021/2022.

Dua hipotesis tersebut harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

a. Penetapan Kriteria

Besarnya nilai ttabel untuk taraf signifikan 5% $db = 11$ ($db = N - 2$ untuk $N=13$) yaitu 2,201

b. Hasil thitung

Hasil thitung diperoleh dengan menggunakan SPSS 26.00 for windows yaitu sebesar 8,075.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik yang telah diperlihatkan pada tabel 7 sebelumnya maka, apabila nilai thitung lebih besar dari ttabel maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil perhitungan thitung sebesar 8,075, di atas dibandingkan dengan ttabel ($db = 11$) yaitu 2,201 taraf signifikan 5%, jadi thitung $>$ ttabel maka Ha diterima dan Ho di tolak. Dengan kata lain menolak hipotesis nol (Ho) dan menerima hipotesis alternatif (Ha) untuk pengujian kedua variabel.

Dapat disimpulkan bahwa variabel X terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y. Dari hasil pengujian hipotesis tersebut terbukti bahwa ada pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran cybergogy terhadap minat belajar siswa SMKN 1 mesjid raya Tahun Pelajaran 2021/2022.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil bahwa variabel (X) strategi pembelajaran cybergogy berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y) minat belajar siswa SMKN 1 Masjid Raya Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis kolerasi product moment (R) dengan nilai sebesar 0,925, yang jika dibandingkan dengan rtabel dengan tingkat signifikansi 5% $N=13$ sebesar 0,856. Hal ini menandakan bahwa nilai rhitung lebih besar dari rtabel (rhitung $>$ rtabel), maka dapat disimpulkan hipotesis nol (Ho) ditolak dan (Ha) diterima. Dengan koefisien determinasi sebesar 85,6% (dibulatkan menjadi 85%) dan berpengaruh positif, artinya jika semakin baik strategi pembelajaran cybergogy maka semakin baik pula minat belajar siswa. Sedangkan 15% merupakan faktor yang berdampak pada variabel Y dari faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t statistic yang telah dilakukan, diperoleh nilai sebesar 8,075, nilai tersebut lebih besar jika dibandingkan dengan nilai ttabel yakni 2,201 dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varibel independen x mempengaruhi variabel dependen y dengan nilai signnifikansi cukup tinggi. Artinya, terbukti bahwa ada pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran cybergogy terhadap minat belajar siswa SMKN 1 mesjid raya Tahun Pelajaran 2021/2022.

5. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian, diperoleh bahwa strategi pembelajaran cybergogy berdampak pada minat belajar siswa SMKN 1 Masjid Raya Tahun

Pelajaran 2021/2022. Hasil uji regresi linear sederhana memperlihatkan bahwa koefisien korelasi r_{xy} 0,925 bernilai positif dan lebih besar dari r_{tabel} 0,856 ($r_{hitung} > r_{tabel}$) yang berarti strategi pembelajaran cybergogy berdampak terhadap minat belajar siswa.

Daftar Kepustakaan

- Chase, S., & Scopes, L. (2012). *Cybergogy As A Framework for Teaching Design Students in Virtual Worlds*.
- Collins, L., Elaine, H., & Groom, D. (2010). *Evaluating cybergogy: Early adopters of Wikis and student engagement*.
- Irwanto. (2020). Implementasi Multimedia I-Spring Dengan Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Salat Untuk Mata Pelajaran Agama Islam. *Penelitian Islam*, 7(1), 68.
- Jayusman, I., Gurdjita, & Shavab Kurniawan, O. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Powepoint Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. *Candrasangkala*, 3(1), 37.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sujarweni, & Wiratna, V. (2014). *Metode penelitian : Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Pustaka Baru Press.
- Tanzeh, A. (2011). *Metode penelitian Praktis*.
- Wang, M., & Kang, M. (2006). *Cybergogy for Engaged Learning: A Framework for Creating Learner Engagement through Information and Communication Technology. Engaged Learning with Emerging Technologies*.