

## **Pengaruh Pemanfaatan *Discord* sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK**

**Rangga Ashar Fahrezi<sup>1</sup>, Waskito<sup>2</sup>, Mulianti<sup>3</sup>, Delima Yanti Sari<sup>4</sup>**

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

Corresponding Author: [ranggafahrezi21@gmail.com](mailto:ranggafahrezi21@gmail.com)<sup>1\*</sup>

---

### **Info Artikel**

**Submitted:** 03 Januari 2026

**Revised :** 06 Januari 2026

**Accepted:** 15 Januari 2026

**Published:** 18 Januari 2026

**Keywords:** *Discord, Learning Portal, Learning Interest*

**Kata Kunci:** *Discord, Portal Pembelajaran, Minat Belajar*

---

### **Abstract**

*This study aims to examine the effect of using Discord as a learning portal on students' learning interest in Manufacturing Engineering Drawing at SMK Negeri 1 Padang. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a posttest-only control group design. The sample consisted of 60 eleventh-grade students of the Mechanical Engineering program, divided into an experimental group and a control group. The experimental group received instruction using Discord as a learning portal, while the control group followed conventional learning methods. Data were collected through a learning interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using descriptive statistics and an independent sample t-test. The results revealed that the use of Discord as a learning portal had a significant effect on students' learning interest, indicated by a significance value of 0.000 (<0.05). These findings suggest that integrating Discord into the learning process enhances student engagement and interest in Manufacturing Engineering Drawing.*

---

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan Discord sebagai portal pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur di SMK Negeri 1 Padang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment berbentuk posttest-only control group design. Sampel penelitian terdiri atas 60 siswa kelas XI Teknik Pemesinan yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan Discord sebagai portal pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Discord sebagai portal pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi Discord dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran Gambar Teknik Manufaktur.*



*This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

**Publisher:** *Lemaba Penerbit Penelitian Nusantara*

---

# ***Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK***

*Rangga Ashar Fahrezi<sup>1</sup>, Waskito<sup>2</sup>, Mulianti<sup>3</sup>, Delima Yanti Sari<sup>4</sup>*

## **Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran strategis dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia karena menentukan kesiapan generasi muda dalam menghadapi tantangan global dan dinamika dunia kerja. Oleh karena itu, peningkatan mutu pembelajaran, baik pada aspek kognitif maupun non-kognitif, menjadi prioritas utama dalam kebijakan pembangunan pendidikan (Angrist et al., 2021; World Bank, 2018). Seiring dengan itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology/ICT*) yang pesat telah melahirkan berbagai inovasi pembelajaran, seperti pembelajaran daring, *blended learning*, serta pemanfaatan *platform* kolaboratif digital yang mengubah cara peserta didik mengakses, mengolah, dan menginternalisasi pengetahuan (Bozkurt, 2020; Tinmaz, 2022).

Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dan multimedia interaktif berpotensi meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa. Namun demikian, efektivitas integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada desain instruksional, kesiapan pendidik, serta dukungan infrastruktur yang memadai. Oleh sebab itu, penerapan ICT dalam pembelajaran harus ditempatkan dalam kerangka pedagogis yang terencana, bukan sekadar adopsi teknis semata (Abdulrahman et al., 2020; Ghavifekr & Rosdy, 2015).

Di Indonesia, arah kebijakan pendidikan menunjukkan kecenderungan kuat menuju digitalisasi sebagai respons terhadap tuntutan peningkatan mutu pembelajaran. Digitalisasi pendidikan membuka peluang bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Dewanti, 2024; Subekti, 2025). Namun, realitas di lapangan masih menunjukkan adanya persoalan mendasar, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi dan kebiasaan belajar, serta faktor eksternal, seperti kualitas pembelajaran, media yang digunakan, dan lingkungan belajar. Kondisi ini menuntut adanya intervensi pembelajaran yang bersifat kontekstual dan relevan dengan karakteristik peserta didik (Zulaiha, 2024).

Urgensi peningkatan mutu dan minat belajar siswa juga diperkuat oleh landasan hukum nasional. UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menegaskan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan. Selanjutnya, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menekankan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (UU No. 20 Tahun 2003). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor

***Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK***

*Rangga Ashar Fahrezi<sup>1</sup>, Waskito<sup>2</sup>, Mulianti<sup>3</sup>, Delima Yanti Sari<sup>4</sup>*

22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan menegaskan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi relevan untuk dikaji sebagai bentuk implementasi kebijakan tersebut.

Dalam konteks pendidikan kejuruan, mata pelajaran Gambar Teknik memiliki peran fundamental karena berfungsi sebagai bahasa teknik yang digunakan untuk menyampaikan, menyimpan, dan mengomunikasikan informasi teknis dalam proses produksi (Santoso, 2013; Yaqin et al., 2023). Namun, hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 1 Padang menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Gambar Teknik masih tergolong rendah. Dari 25 siswa, hanya 8 siswa (32%) yang menunjukkan minat belajar tinggi, sedangkan 17 siswa (68%) berada pada kategori minat belajar rendah.

Tabel 1. Survey Minat Belajar Siswa

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Minat Belajar yang tinggi	8	32%
Minat Belajar yang rendah	17	68%

Temuan ini menjadi krusial apabila dikaitkan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SMK, khususnya pada mata pelajaran produktif (Hartawan et al., 2024). Penelitian lain juga mengonfirmasi bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa (Amalia, 2024), termasuk pemanfaatan media digital seperti Quizizz yang terbukti berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa SMK (Thahlia & Paseleng, 2023). Fakta tersebut mengindikasikan bahwa optimalisasi media pembelajaran interaktif berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik.

Salah satu platform digital yang memiliki potensi sebagai media pembelajaran interaktif adalah *Discord*. Platform ini menyediakan berbagai fitur komunikasi sinkron dan asinkron, seperti *text channel*, *voice channel*, *video call*, *screen sharing*, serta pengelolaan komunitas berbasis server. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Discord* mampu memfasilitasi diskusi real-time, kolaborasi, dan pengorganisasian materi pembelajaran secara efektif (Rakhmawan, 2020; Efriani et al., 2020; Huda, 2022). Selain itu, *Discord* dinilai fleksibel dan adaptif sehingga mulai dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran daring, khususnya pasca pandemi (Jamaly et al., 2025).

***Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK***

*Rangga Ashar Fahrezi<sup>1</sup>, Waskito<sup>2</sup>, Mulianti<sup>3</sup>, Delima Yanti Sari<sup>4</sup>*

Namun demikian, di SMK Negeri 1 Padang, pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik belum dioptimalkan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan (*research gap*) antara temuan empiris yang menyatakan efektivitas media interaktif berbasis digital dan praktik pembelajaran aktual di sekolah, yang masih ditandai oleh rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengujian empiris secara kuantitatif untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik.

Sebagai portal pembelajaran, *Discord* memiliki sejumlah fitur utama yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran interaktif sebagaimana disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 2. Fitur-fitur *Discord*

No	Fitur	Fungsi
1	Channel Diskusi	Wadah komunikasi teks untuk tanya jawab, berbagi informasi, dan diskusi antar siswa dan guru.
2	Kelas <i>Live</i>	Tempat pembelajaran langsung melalui suara/video dan berbagi layar secara interaktif.
3	<i>Voice Connected</i>	Menunjukkan bahwa pengguna sedang terhubung ke saluran suara ( <i>Voice Channel</i> ).
4	<i>Turn On/Off Camera</i>	Tombol untuk mengaktifkan atau menonaktifkan kamera video.
5	<i>Share Screen</i> (Layar)	Fitur untuk berbagi layar komputer.
6	<i>Disconnect</i> (Putuskan Sambungan)	Tombol untuk keluar dari saluran suara ( <i>Voice Channel</i> ).
7	Aktivitas Tambahan ( <i>Game/Streaming</i> )	Tombol ini digunakan untuk menambahkan aktivitas lain seperti menampilkan aplikasi yang sedang dijalankan (misalnya <i>software CAD</i> ),
8	<i>User Settings</i> (Pengaturan Pengguna)	Membuka menu pengaturan akun <i>Discord</i> .
9	<i>Deafen</i> (Nonaktifkan Suara Masuk)	Fitur ini akan mematikan semua suara dari saluran suara dan sekaligus menonaktifkan mikrofon pengguna.
10	<i>Mute</i> (Nonaktifkan Mikrofon)	Digunakan untuk mematikan mikrofon sementara tanpa

***Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK***

*Rangga Ashar Fahrezi<sup>1</sup>, Waskito<sup>2</sup>, Mulianti<sup>3</sup>, Delima Yanti Sari<sup>4</sup>*

---

		meninggalkan saluran.
11	Pesan atau Postingan Pengguna	Menampilkan pesan yang dikirim oleh pengguna di saluran teks (#diskusi).
12	Kolom Pencarian ( <i>Search</i> )	Fitur untuk mencari pesan, file, atau kata kunci tertentu dalam channel.
13	Kolom Pesan ( <i>Message Box</i> )	Tempat pengguna mengetik dan mengirim pesan teks.

---

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Padang. Kerangka konseptual penelitian ini memposisikan pemanfaatan *Discord* sebagai variabel bebas (X) yang memengaruhi minat belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Dengan demikian, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Padang.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* berbentuk *post-test only control group design*, yang bertujuan untuk menguji pengaruh pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Desain ini dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh, melainkan menggunakan kelas yang telah ada. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan *Discord* dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pengukuran minat belajar dilakukan satu kali melalui post-test setelah perlakuan diberikan kepada masing-masing kelompok (Arikunto, 2009).

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Padang pada bulan Oktober hingga November 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Pemesinan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel terdiri atas dua kelas, yaitu kelas XI TP B sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TP C sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol, dengan total responden sebanyak 60 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik.

# ***Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK***

*Rangga Ashar Fahrezi<sup>1</sup>, Waskito<sup>2</sup>, Mulianti<sup>3</sup>, Delima Yanti Sari<sup>4</sup>*

Pemanfaatan *Discord* diimplementasikan melalui penggunaan fitur *channel* diskusi, *voice* dan *video channel*, berbagi file, serta screen sharing dalam proses pembelajaran. Minat belajar siswa diukur berdasarkan indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan aktif, dan kesiapan belajar siswa (Slameto, 2010; Sardiman, 2011).

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen utama penelitian berupa angket minat belajar siswa yang disusun menggunakan skala Likert lima tingkat. Sebelum digunakan, instrumen diuji melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan ketepatan dan konsistensi pengukuran.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kecenderungan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa antara kelompok yang menggunakan *Discord* sebagai portal pembelajaran dan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil**

Penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan desain *posttest-only control group* yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Padang pada periode Juli–Desember 2025. Sampel penelitian terdiri atas 60 siswa kelas XI Teknik Pemesinan yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan *Discord* sebagai portal pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Perlakuan pada kelompok eksperimen dilaksanakan selama empat pertemuan dengan materi penggunaan aplikasi *Inventor* yang dirancang menyerupai proses kerja nyata dalam gambar teknik. Minat belajar siswa pada kedua kelompok diukur satu kali melalui angket setelah perlakuan, kemudian dibandingkan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran.

#### **1. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Belajar (Y1)**

Variabel Minat Belajar memiliki 25 pertanyaan yang di ajukan kepada 30 responden untuk dijawab.

**Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa  
pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK**  
Rangga Ashar Fahrezi <sup>1</sup>, Waskito <sup>2</sup>, Mulianti <sup>3</sup>, Delima Yanti Sari <sup>4</sup>

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

Item	Jawaban Responden Kelas Kontrol										Rata-rata
	STS		TS		KS		S		SS		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Y2.1	7	23,3	3	10,0	5	16,7	7	23,3	8	26,7	3,20
Y2.2	5	16,7	5	16,7	9	30,0	2	6,7	9	30,0	3,17
Y2.3	5	16,7	6	20,0	5	16,7	5	16,7	9	30,0	3,23
Y2.4	8	26,7	6	20,0	5	16,7	5	16,7	6	20,0	2,83
Y2.5	6	20,0	7	23,3	6	20,0	4	13,3	7	23,3	2,97
Y2.6	5	16,7	6	20,0	7	23,3	6	20,0	6	20,0	3,07
Y2.7	8	26,7	6	20,0	2	6,7	8	26,7	6	20,0	2,93
Y2.8	7	23,3	5	16,7	4	13,3	8	26,7	6	20,0	3,03
Y2.9	6	20,0	10	33,3	5	16,7	4	13,3	5	16,7	2,73
Y2.10	4	13,3	6	20,0	9	30,0	8	26,7	3	10,0	3,00
Y2.11	4	13,3	9	30,0	7	23,3	7	23,3	3	10,0	2,87
Y2.12	3	10,0	5	16,7	6	20,0	10	33,3	6	20,0	3,37
Y2.13	7	23,3	5	16,7	8	26,7	6	20,0	4	13,3	2,83
Y2.14	7	23,3	12	40,0	3	10,0	5	16,7	3	10,0	2,50
Y2.15	4	13,3	4	13,3	6	20,0	6	20,0	10	33,3	3,47
Y2.16	8	26,7	8	26,7	3	10,0	6	20,0	5	16,7	2,73
Y2.17	7	23,3	4	13,3	5	16,7	6	20,0	8	26,7	3,13
Y2.18	3	10,0	7	23,3	6	20,0	7	23,3	7	23,3	3,27
Y2.19	11	36,7	6	20,0	6	20,0	2	6,7	5	16,7	2,47
Y2.20	5	16,7	4	13,3	9	30,0	9	30,0	3	10,0	3,03
Y2.21	7	23,3	6	20,0	7	23,3	7	23,3	3	10,0	2,77
Y2.22	4	13,3	4	13,3	6	20,0	10	33,3	6	20,0	3,33
Y2.23	4	13,3	6	20,0	7	23,3	7	23,3	6	20,0	3,17
Y2.24	6	20,0	6	20,0	9	30,0	3	10,0	6	20,0	2,90
Y2.25	5	16,7	9	30,0	7	23,3	5	16,7	4	13,3	2,80
Total											2,99

***Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK***

*Rangga Ashar Fahrezi<sup>1</sup>, Waskito<sup>2</sup>, Mulianti<sup>3</sup>, Delima Yanti Sari<sup>4</sup>*

Tabel di atas merupakan hasil pengolahan data dari kuesioner penelitian yang disebarakan kepada 30 siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Padang yang melakukan pembelajaran Gambar Teknik Manufaktur. Penelitian ini mengukur variabel Y1, yaitu Pengaruh Pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran terhadap minat belajar siswa jurusan teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Padang, melalui 25 item pernyataan yang disusun berdasarkan indikator Minat belajar.

Setiap item dinilai menggunakan skala Likert lima poin, yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Data diperoleh melalui angket yang disebarakan secara Luring dengan teknik *Total sampling*. Berdasarkan hasil pengolahan data, rata-rata keseluruhan dari seluruh item dalam variabel Y1 adalah sebesar 2.99 yang menunjukkan bahwa kecenderungan responden berada pada kategori "Tidak setuju" hingga "Kurang Setuju" terhadap pernyataan-pernyataan yang diberikan mengenai Minat Belajar siswa.

**2. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Belajar Siswa (Y2)**

Variabel Minat belajar siswa memiliki 25 pertanyaan yang di ajukan kepada 30 Responden untuk di jawab.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

Item	Jawaban Responden Kelas Eksperimen										Rata-rata
	STS		TS		KS		S		SS		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Y1.1	3	10,0	7	23,3	6	20,0	5	16,7	9	30,0	3,33
Y1.2	1	3,3	10	33,3	7	23,3	5	16,7	7	23,3	3,23
Y1.3	9	30,0	5	16,7	8	26,7	5	16,7	3	10,0	2,60
Y1.4	1	3,3	4	13,3	5	16,7	5	16,7	15	50,0	3,97
Y1.5	5	16,7	8	26,7	3	10,0	4	13,3	10	33,3	3,20
Y1.6	2	6,7	5	16,7	3	10,0	9	30,0	11	36,7	3,73
Y1.7	2	6,7	8	26,7	5	16,7	8	26,7	7	23,3	3,33
Y1.8	5	16,7	9	30,0	4	13,3	6	20,0	6	20,0	2,97
Y1.9	5	16,7	8	26,7	5	16,7	3	10,0	9	30,0	3,10
Y1.10	1	3,3	3	10,0	8	26,7	11	36,7	7	23,3	3,67
Y1.11	6	20,0	6	20,0	7	23,3	4	13,3	7	23,3	3,00

**Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK**

Rangga Ashar Fahrezi <sup>1</sup>, Waskito <sup>2</sup>, Mulianti <sup>3</sup>, Delima Yanti Sari <sup>4</sup>

Y1.12	4	13,3	3	10,0	4	13,3	12	40,0	7	23,3	3,50
Y1.13	5	16,7	8	26,7	4	13,3	9	30,0	4	13,3	2,97
Y1.14	3	10,0	5	16,7	8	26,7	6	20,0	8	26,7	3,37
Y1.15	3	10,0	8	26,7	4	13,3	6	20,0	9	30,0	3,33
Y1.16	5	16,7	3	10,0	7	23,3	11	36,7	4	13,3	3,20
Y1.17	3	10,0	4	13,3	7	23,3	9	30,0	7	23,3	3,43
Y1.18	7	23,3	1	3,3	6	20,0	11	36,7	5	16,7	3,20
Y1.19	2	6,7	5	16,7	7	23,3	6	20,0	10	33,3	3,57
Y1.20	2	6,7	6	20,0	5	16,7	5	16,7	12	40,0	3,63
Y1.21	1	3,3	10	33,3	8	26,7	4	13,3	7	23,3	3,20
Y1.22	2	6,7	5	16,7	5	16,7	11	36,7	7	23,3	3,53
Y1.23	10	33,3	1	3,3	7	23,3	4	13,3	8	26,7	2,97
Y1.24	5	16,7	5	16,7	6	20,0	6	20,0	8	26,7	3,23
Y1.25	6	20,0	2	6,7	9	30,0	7	23,3	6	20,0	3,17
Total											3.94

Tabel di atas merupakan hasil pengolahan data dari kuesioner penelitian yang disebarikan kepada 30 siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Padang yang melakukan pembelajaran Gambar Teknik Manufaktur. Penelitian ini mengukur variabel Y1, yaitu Pengaruh Pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran terhadap minat belajar siswa jurusan teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Padang, melalui 25 item pernyataan yang disusun berdasarkan indikator Minat belajar.

Setiap item dinilai menggunakan skala Likert lima poin, yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Data diperoleh melalui angket yang disebarikan secara Luring dengan teknik *Total sampling*. Berdasarkan hasil pengolahan data, rata-rata keseluruhan dari seluruh item dalam variabel Y1 adalah sebesar 3,94 yang menunjukkan bahwa kecenderungan responden berada pada kategori "setuju" hingga "Sangat Setuju" terhadap pernyataan-pernyataan yang diberikan mengenai Minat Belajar siswa.

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat semua variable distribusi normal atau tidak digunakan untuk uji normalitas dalam perhitungan menggunakan program aplikasi SPSS 26.0. untuk

***Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK***

*Rangga Ashar Fahrezi<sup>1</sup>, Waskito<sup>2</sup>, Mulianti<sup>3</sup>, Delima Yanti Sari<sup>4</sup>*

mengetahui normal atau tidak adalah jika nilai sig > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, jika nilai sig < 0,05 dapat dikatakan data tersebut berdistribusi tidak normal dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

		Test of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Hasil	Post-test kelas						
	Eksperimen	,126	30	,200	,944	30	,114
	Post-Test kelas						
	Kontrol	,141	30	,135	,979	30	,791

a.Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas Shapiro-Wilk nilai signifikasi dari kelas eksperimen bernilai 0,200 dan kelas kontrol bernilai 0,135, jika nilai signifikasi > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal dan jika data tersebut < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan hasil nilai kelas eksperimen 0,200 > 0,05 dan nilai kelas kontrol 0,135 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

#### 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data homogen atau tidak variasi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Sebelum dilakukan uji *Independent Sample T-test* pada kedua kelas eksperimen dan kontrol, maka ada syarat yang akan dilakukan yaitu mencari homogenitas. Pada sampel ini dinyatakan homogen apabila nilai sig *Based on Mean* > 0,05 dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig
Hasil	Based on Mean	0,387	1	58	.536
	Based on Median	0,246	1	58	.622

**Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK**  
*Rangga Ashar Fahrezi<sup>1</sup>, Waskito<sup>2</sup>, Mulianti<sup>3</sup>, Delima Yanti Sari<sup>4</sup>*

Based on Median and with adjusted df	0,246	1	48,667	.622
Based on trimmed mean	0,381	1	58	.540

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai *sig Based on Mean* > 0,05 yaitu 0,536 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data kelas pada post-test eksperimen dan post-test kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian salah satu syarat uji *Independent sample T- test* sudah terpenuhi.

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui pengaruh Modul Ajar Teaching Factory terhadap Motivasi Belajar, maka digunakan uji T. Uji T adalah satu uji statistic yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan antara dua variable yaitu Motivasi belajar siswa dengan diterapkan Modul Ajar berbasis Teachig Factory. Uji T yang digunakan yaitu pengujian T test (2-tailed) dengan menggunakan program SPSS versi 26.0. Nilai signifikan yang digunakan dalma pengujian ini nilai *sig* < 0,05 dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Independent Sample Test										
		T-test for Equality of Means								
Levene's Test for Equality of Variances		f	Sig	t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	3,045	,944	4,999	58	.000	7,63333	1,52684	4,57770	10,68963
	Equal variances not assumed			4,999	57,7	.000	7,63333	1,52684	4,57767	10,68993

# ***Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK***

*Rangga Ashar Fahrezi<sup>1</sup>, Waskito<sup>2</sup>, Mulianti<sup>3</sup>, Delima Yanti Sari<sup>4</sup>*

---

variances not assumed	35	4
--------------------------	----	---

---

Berdasarkan analisis data pada SPSS versi 2.0 diatas, diperoleh nilai sig(2-tailed) pada kedua kelompok kelas  $< 0,050$ . Kemudian diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,999 . Sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 dengan df sebanyak 58 diperoleh 1,671. Dapat disimpulkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,999 > 1,671$ ). Dengan hasil itu maka rumusan  $H_1$  diterima dan  $H_0$  gagal diterima. Yang berarti terdapat pengaruh yang positif dari Minat Belajar siswa dengan penerapan Discord Sebagai portal pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur kelas XI di SMK Negeri 1 Padang.

## **Pembahasan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat seberapa besar pengaruh dari *Discord* terhadap Minat Belajar siswa jurusan Teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Padang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk *Quasi Experimental Design*, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (*discord* sebagai portal pembelajaran) terhadap variabel terikat (Minat Belajar).

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, dilakukan penyusunan dan validasi instrumen angket, dan *discord* untuk mengukur minat belajar siswa. Setelah melalui proses validasi, angket tersebut diuji cobakan terlebih dahulu sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Setelah data terkumpul melalui penyebaran angket kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan analisis data melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas,serta uji hipotesis. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor minat Belajar Siswa/I kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan *Discord* sebagai portal pembelajaran menunjukkan Minat Belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Uji normalitas menggunakan *uji Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,135, yang berarti data berdistribusi normal (karena nilai sig  $> 0,05$ ). Uji homogenitas menggunakan SPSS versi 26.0 menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,536, yang berarti data memiliki varians yang homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t Test pada SPSS versi 26.0, yang menghasilkan

# ***Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK***

*Rangga Ashar Fahrezi<sup>1</sup>, Waskito<sup>2</sup>, Mulianti<sup>3</sup>, Delima Yanti Sari<sup>4</sup>*

nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ) dan nilai thitung sebesar 4,999 Sementara itu, nilai ttabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan  $df = 58$  adalah 1,671. Karena thitung  $>$  ttabel (4,999  $>$  1,671), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Discord* sebagai portal pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur di SMK Negeri 1 Padang. Hal ini dibuktikan melalui uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ) dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,999 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  1,671. Temuan ini menegaskan adanya perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Discord* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, di mana penggunaan *Discord* sebagai portal pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan, tanggung jawab, serta semangat belajar siswa dalam konteks pembelajaran teknik pemesinan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulrahman, M. D., et al. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *PLoS/PMC*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7644889/>
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(1). <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/download/689/199>
- Angrist, N., et al. (2021). Measuring human capital using global learning data. *Nature*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8046667/>
- Bozkurt, A. (2020). Educational technology research patterns in the realm of the digital knowledge age. *Journal of Interactive Media in Education*. <https://jime.open.ac.uk/articles/10.5334/jime.570/>
- Dewanti. (2024). Digitalisasi pada perkembangan pendidikan Indonesia. *SIDU Jurnal Pendidikan*. <https://journal.unimaramni.ac.id/index.php/sidu/article/download/1771/1410/4759>
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, R. (2020). Pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran online. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(1), 61–65.
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and learning with technology: Effectiveness of

***Pengaruh Pemanfaatan Discord sebagai Portal Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK***

*Rangga Ashar Fahrezi*<sup>1</sup>, *Waskito*<sup>2</sup>, *Mulianti*<sup>3</sup>, *Delima Yanti Sari*<sup>4</sup>

- ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175–191. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1105224.pdf>
- Hartawan, G. D., Ratnaya, I. G., & Santiyadnya, N. (2024). Pengaruh minat belajar siswa dan disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran produktif di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Profesional Teknologi dan Kejuruan*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPTE/article/view/83394>
- Huda, M. B. (2022). Pemanfaatan Discord sebagai alternatif media pembelajaran secara daring. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 19(2), 659–666. <https://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/download/2697/1428>
- Jamaly, Z., Muhammad, H. M., Cahyani, I. D., & Anbiya, B. F. (2025). Potensi Discord sebagai media pembelajaran interaktif dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTekpend)*, 5(1). <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/jtekipend/article/download/17170/6868/43912>
- Rakhmawan, A., dkk. (2020). Analisis pemanfaatan media sosial Discord dalam pembelajaran daring di masa Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3(1), 55–59.
- Subekti, Y. A. (2025). Peran digitalisasi pendidikan terhadap mutu sekolah. *Indonesian Research Journal of Education*. <https://irje.org/irje/article/view/1815>
- Thahlia, P., & Paseleng, M. C. (2023). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Tenganan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 637–644. <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/download/5188/4252>
- Tinmaz, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9175160/>
- World Bank. (2018). *The Human Capital Project*. World Bank. <https://documents1.worldbank.org/curated/en/363661540826242921/pdf/The-Human-Capital-Project.pdf>
- Zulaiha, E. (2024). Analisis tantangan meningkatkan minat belajar di sekolah. *JER*. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/762/492>