
**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI
ASSEMBLR EDU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA**

Oleh :

Rina Rizki Simamora¹, Rahmad Fauzi², Ermawita³
Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam^{1,2,3}
Program Studi Pendidikan Vokasional Informatika^{1,2,3}

Email : rinarizkisimamora@gmail.com¹

Email : udauzi@gmail.com²

Email : ermajuwitaqi@gmail.com³

ABSTRAK

Belum adanya penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* yang dapat digunakan dan dimanfaatkan setiap saat khususnya pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidimpuan. Maka peneliti ingin melakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidimpuan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimental. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas X SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidimpuan yang terdiri dari 1 kelas berjumlah 22 siswa. Berdasarkan hasil uji t menggunakan SPSS 22 pada tabel 4.9 Bab 4 hasil analisis uji t nilai signifikan yang diperoleh 14,252. Sedangkan t_{tabel} diketahui sebesar 1,725 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $14,252 > 1,725$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan di uji kebenarannya, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap minat belajar siswa kelas X Otomotif di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidimpuan.

Kata-kata kunci: Media Pembelajaran, Minat, *Assemblr Edu*, Metode Eksperimental

I. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Pendidikan merupakan proses pengembangan seluruh kepribadian seseorang dengan masyarakat lingkungan hidup agar mempunyai wawasan segala aspek kehidupan dan juga kepribadian yang utuh. "Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan Sumber Daya Manusia bagi pembangunan bangsa dan negara. Dalam hal ini minat sangat berperan penting agar tercapainya tujuan pendidikan, minat belajar menjadi salah satu faktor yang diperlukan dalam proses belajar siswa di sekolah" (Niko, 2021).

Minat belajar yang tinggi siswa akan mengarahkan tingkah lakunya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berhasil mendapatkan hasil belajar yang optimal. Namun, pada kenyataannya tidak semua siswa memiliki minat belajar yang tinggi yang ditunjukkan dari sikap dan tingkah laku siswa yang cenderung menghambatnya

dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengindikasikan minat belajar siswa yang rendah. Dalam sesuatu aktivitas belajar, minat belajar sangat penting dimiliki oleh siswa, karena minat mempunyai arti penting bagi seseorang untuk melakukan sesuatu hal yang diinginkan. "Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam mengikuti proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun keinginan dalam diri untuk melakukan usaha tersebut dengan bersungguh-sungguh dalam belajar" (Andriani & Rasto, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidimpuan, peneliti mewawancarai seorang guru bidang studi Simulasi Digital yaitu Bapak Muammar Kadafi, S.Pd. Dimana beliau mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan dengan menggunakan papan tulis sebagai media pembelajarannya. Hal ini dapat menimbulkan kurangnya minat belajar siswa karena terfokus hanya pada papan tulis saja sebagai medianya.

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa. Media berfungsi sebagai sumber informasi materi pembelajaran maupun sumber soal latihan. Pemanfaatan media pembelajaran sedapat mungkin dapat diterapkan di semua mata pelajaran di SMK, termasuk mata pelajaran Simulasi Digital. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dengan kecenderungan komunikasi satu arah tanpa melibatkan siswa secara aktif dikelas. Media pembelajaran yang digunakan guru juga tidak bervariasi dan kurang menarik, yaitu masih terbatas dengan media papan tulis sehingga menyebabkan siswa mudah bosan mengikuti pembelajaran di kelas. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dalam belajar, sehingga siswa memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan temannya dan sibuk dengan *handphone* masing-masing.

Belajar menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran menjadi cara unik karena bisa dilakukan dimana dan kapan saja. "Penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* akan menjadikan materi mudah dipahami, sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik" (Akhmad Sugiarto, 2022).

Belum adanya penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* yang dapat digunakan dan dimanfaatkan setiap saat khususnya pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan. Maka peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti terdorong dan berkeinginan melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Assemblr Edu* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan**"

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media

pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan?.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental, dengan desain penelitian ini merupakan pre-eksperimental. Desain penelitian pre-eksperimental merupakan sebuah kelompok atau berbagai kelompok diobservasi setelah menerapkan faktor sebab dan akibat. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test design*, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain *one group pre test dan post test design* ini diukur dengan menggunakan *pre test* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *post test* yang dilakukan setelah diberi perlakuan diakhir pelaksanaan penelitian pada pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Data minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran diperoleh nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan tentang minat belajar siswa di kelas X Otomotif SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *Assemblr Edu* didapat nilai rata-rata 74,18. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh tentang minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* di kelas X Otomotif di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan berdasarkan indikator adalah sebagai berikut:

No	Indikator	Rata-rata	Interprestasi
1	Ketertarikan	71,45	Cukup
2	Perhatian	74,54	Cukup
3	Motivasi	75,45	Cukup

4	Pengetahuan	75,27	Cukup
---	-------------	-------	-------

Selanjutnya untuk mencari mean, modus, median dan histogram dihitung dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

Statistics

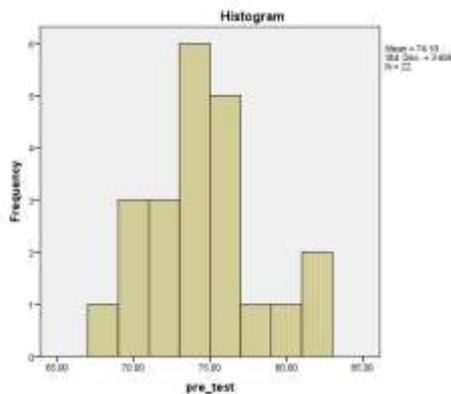
pre_test

N	Valid	22
	Missing	0
Mean		74.1818
Median		74.0000
Mode		72.00 ^a
Std. Deviation		3.69860
Variance		13.680
Range		14.00
Minimum		68.00
Maximum		82.00
Sum		1632.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

pre_test

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 68.00	1	4.5	4.5	4.5
69.00	1	4.5	4.5	9.1
70.00	2	9.1	9.1	18.2
72.00	3	13.6	13.6	31.8
73.00	3	13.6	13.6	45.5
74.00	3	13.6	13.6	59.1
75.00	3	13.6	13.6	72.7
76.00	2	9.1	9.1	81.8
78.00	1	4.5	4.5	86.4
79.00	1	4.5	4.5	90.9
82.00	2	9.1	9.1	100.0
Total	22	100.0	100.0	



Hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan desain *one group pre test - post test* desain. Penggunaan media aplikasi

Assemblr Edu terhadap minat belajar siswa pada indikator ketertarikan terdiri dari 5 butir pernyataan yang diamati dalam lembar angket. Rincian skor memperoleh nilai rata-rata 87,45 yang berada pada kategori “Sangat Tinggi”. Selain dari itu, penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* terhadap minat belajar siswa pada indikator perhatian terdiri atas 5 butir pernyataan yang diamati dalam lembar angket. Rincian skor memperoleh nilai rata-rata 92,36 yang berada pada kategori “Sangat Tinggi”. Penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* pada indikator motivasi terdiri dari 5 butir pernyataan dengan skor rata-rata 92,72 yang berada pada kategori “Sangat Tinggi”, dan pada indikator pengetahuan dengan rincian skor memperoleh nilai rata-rata 91,27 yang berada pada kategori “Sangat Tinggi”.

Adapun nilai rata-rata minat belajar siswa di kelas X Otomotif SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan berdasarkan indikator adalah sebagai berikut:

No	Indikator	Rata-rata	Interprestasi
1	Ketertarikan	87,45	Sangat Tinggi
2	Perhatian	92,36	Sangat Tinggi
3	Motivasi	92,72	Sangat Tinggi
4	Pengetahuan	91,27	Sangat Tinggi

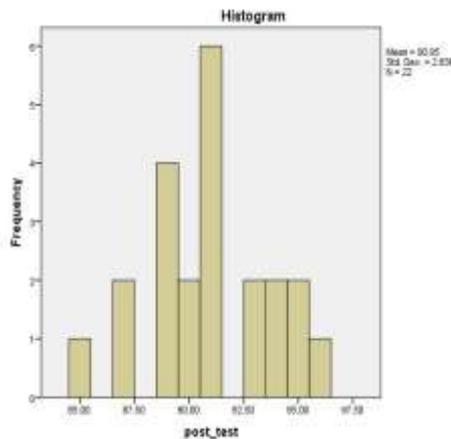
Selanjutnya untuk mencari mean, modus, median dan histogram dihitung dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

Statistics

post_test

N	Valid	22
	Missing	0
Mean		90.9545
Median		91.0000
Mode		91.00
Std. Deviation		2.83645
Variance		8.045
Range		11.00
Minimum		85.00
Maximum		96.00
Sum		2001.00

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 85,00	1	4,5	4,5	4,5
87,00	2	9,1	9,1	13,6
89,00	4	18,2	18,2	31,8
90,00	2	9,1	9,1	40,9
91,00	6	27,3	27,3	68,2
93,00	2	9,1	9,1	77,3
94,00	2	9,1	9,1	86,4
95,00	2	9,1	9,1	95,5
96,00	1	4,5	4,5	100,0
Total	22	100,0	100,0	



Berdasarkan hasil per-indikator tersebut akan dihasilkan kedua variabel dari hasil output SPSS uji hipotesis yang diperoleh dengan taraf signifikan nilai sebesar 14,252. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa taraf signifikannya $1,725 < 14,252$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan diuji kebenarannya, artinya bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada materi komunikasi dalam jaringan kelas X Otomotif di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidimpuan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X Otomotif di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidimpuan.

b. Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan desain *one group pre test - pos ttest desain*. Penggunaan media aplikasi *Assemblr Edu* terhadap minat belajar siswa pada indikator ketertarikan terdiri dari 5 butir pernyataan yang diamati dalam lembar angket. Rincian skor memperoleh nilai rata-rata 87,45

yang berada pada kategori “Sangat Tinggi”. Selain dari itu, penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* terhadap minat belajar siswa pada indikator perhatian terdiri atas 5 butir pernyataan yang diamati dalam lembar angket. Rincian skor memperoleh nilai rata-rata 92,36 yang berada pada kategori “Sangat Tinggi”. Penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* pada indikator motivasi terdiri dari 5 butir pernyataan dengan skor rata-rata 92,72 yang berada pada kategori “Sangat Tinggi”, dan pada indikator pengetahuan dengan rincian skor memperoleh nilai rata-rata 91,27 yang berada pada kategori “Sangat Tinggi”.

Berdasarkan hasil per-indikator tersebut akan dihasilkan kedua variabel dari hasil output SPSS uji hipotesis yang diperoleh dengan taraf signifikan nilai sebesar 14,252. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa taraf signifikannya $1,725 < 14,252$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan diuji kebenarannya, artinya bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada materi komunikasi dalam jaringan kelas X Otomotif di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidimpuan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X Otomotif di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidimpuan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, sebagaimana dijelaskan dan diuraikan pada bagian sebelumnya dan juga berdasarkan hasil output SPSS 22 hasil analisis uji t nilai signifikan yang diperoleh sebesar $1,725 < 14,2525$ maka penulis menarik beberapa kesimpulan berdasarkan pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

“Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas X Otomotif di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidimpuan”. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis pada tabel 4.9, dimana hasil analisis nilai signifikan yang diperoleh 14,252. Dimana

nilai sig (2-tailed) < dari taraf sig, 1,725 < 14,2525 dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan diuji kebenarannya.

V. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian diatas maka, adapun saran penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran menggunakan *Assemblr Edu* dapat lebih giat dalam menerima pembelajaran di sekolah, siswa lebih konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dalam memahami mata pelajaran simulasi digital.
2. Bagi guru, hendaknya memberikan penekanan pemantapan kepada siswa dengan media pembelajaran *Assemblr Edu* agar minat belajar yang dimiliki siswa semakin baik, khususnya pada mata pelajaran simulasi digital..
3. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengelolaan SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidimpuan dalam rangka mencapai cita-cita dan pelaksanaan visi dan misi sekolah.
4. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan percontohan dan melakukan penelitian lebih baik lagi.
5. Bagi instansi terkait, diharapkan untuk memberikan masukan dalam usaha perbaikan kearah peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran khususnya bidang studi Pendidikan Vokasional Informatika.

VI. REFERENSI

- Ariyanti, Lin. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Kemandirian Belajar Matematik. *journal.umbjm.ac.id/index.php/THETA*. Volume 1 Tahun 2019; 2.
- Atmaja, Juanda Dipura, Nanda. Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality dengan Android. *Jurnal UMJ*. Tahun 2018.
- Ayu, Wijayanti, Ni Putu. Luh Putu Eka Damayanti. I Made Gede Sunarya, dan I Made Putrama. Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based

Learning pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Untuk Siswa Kelas X Studi Kasus di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Keguruan*. Volume 13 Tahun 2016; 184.

- Hafzah, Nuur dkk. Meta-Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. Vol. 6. No. 04 Tahun 2020; 541-549.
- Hikmawan, Tri. Salino, Alit. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. 3. No. 1 Tahun 2018; 79-86.
- Juansyah, Andi. Penggunaan Aplikasi Child Tracker Brbasis Assisted - Global Positioning System (A-GPS) dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*. Volume 1 Tahun 2015; 1-8.
- Menrisal. Nadia Rizki Utamai. Perancangan Pembuatan Media Pembelajaran Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X SMKN 7 Kerinci). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. Vol. 6 No. 1 Tahun 2019; 1-11.
- Muhajir. Rahmat Musfikar. dan Hazrullah. Efektivitas Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo terhadap Minat dan Hasil Belajar (Studi Kasus di SMK Negeri Al Mubarakaya). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. Vol. 3. No. 1 Tahun 2019; 50-56.
- Nurhasanah, Siti dan Sobandi, A. Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Volume 1 Tahun 2016; 128-135.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.