
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI INSHOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Oleh :

Elki Yani Gultom¹⁾, Rahmad Fauzi²⁾, Nabilah Siregar³⁾
^{1,2,3}Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam
email: elkiyanig@gmail.com
email: udauzi@gmail.com
email: nabilahsiregar88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Batang Angkola. Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola yang berjumlah tiga kelas dengan jumlah populasi sebanyak 110 siswa. Sampel dalam penelitian ini jumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Teknik analisis data digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Melalui uji hipotesis yang dilakukan diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4,832. sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% yaitu sebesar 1.696 dengan demikian dapat dibandingkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $4,832 > 1.696$. Kemudian nilai signifikan yang di dapat sebesar 0.000 maka di ketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 artinya "Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola.

Kata Kunci: *Media, Pembelajaran, Inshot, Minat Belajar*

1. PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan salah satu inti dari kegiatan pendidikan yang dilaksanakan baik di sekolah maupun diluar sekolah. Dengan demikian proses pembelajaran merupakan gabungan dua konsep yaitu belajar yang dilakukan oleh siswa dan mengajar yang dilaksanakan oleh guru. Sehingga melalui proses pembelajaran yang diikuti oleh siswa mampu menjadikan siswa meraih prestasi yang membanggakan disetiap pembelajaran. Untuk itu agar memperoleh hasil yang memuaskan disetiap pembelajaran maka hendaknya guru mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan serta mampu menjadikan siswa merasa tertantang untuk belajar dan meraih prestasi dan pada akhirnya dapat mendorong siswa untuk belajar lebih mandiri lagi.

Melalui pendidikan dan proses pembelajaran siswa di bentuk agar menjadi sumber daya manusia yang handal serta

dapat bersaing dengan sumber daya manusia negara lain. Dengan demikian Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sudah layaknya terfokus kepada permasalahan bagaimana meluluskan siswa yang siap menjadi sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bekerja di dunia usaha dan industri. Terlebih pada keterampilan dalam bidang teknologi yang perkembangannya sangat pesat dan sangat dibutuhkan dalam dunia usaha. Untuk itu dalam pembelajaran di kelas TKJ siswa diharapkan mampu menuntaskan setiap pembelajaran yang diikuti agar siswa memiliki berbagai keterampilan dalam bidang komputer dan jaringan. Jaringan Komputer adalah suatu jaringan telekomunikasi yang memungkinkan komputer (PC) untuk saling mengirim dan bertukar data. Wongkar (2015:63) menyatakan bahwa Jaringan komputer adalah "interkoneksi" antara 2 komputer autonomous atau lebih, yang terhubung dengan media transmisi

kabel atau tanpa kabel (*wireless*). Autonomous adalah apabila sebuah komputer tidak melakukan kontrol terhadap komputer lain dengan akses penuh, sehingga dapat membuat komputer lain, restart, shutdowns, kehilangan file atau kerusakan sistem.

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa seperti faktor kondisi kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang tergolong masih rendah, kurangnya dukungan orang tua untuk belajar lebih giat dan mencapai prestasi, kurangnya kemandirian peserta didik dalam belajar di masa pandemi covid ini, masih banyak diantara peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu metode dan model pembelajaran yang diterapkan kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi seperti penggunaan media pembelajaran Inshot.

Namun fakta yang ditemukan dilapangan tidak sesuai dengan harapan dan tujuan yang telah diuraikan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Irpan Suleman Pohan pada tanggal 31 Januari 2022 SMK Negeri 1 Batang Angkola di kelas X TKJ bahwa masih banyak terdapat kendala dan permasalahan dalam pembelajaran yang dilaksanakan seperti siswa terlihat kurang antusias dan kurang berminat. Saat pembelajaran dilaksanakan terlihat siswa kebanyakan mengantuk dan kurang aktif dalam memberikan pendapatnya dalam proses pembelajaran. kurangnya minat siswa ini berdampak pada pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Dimana pada kelas X TKJ 1 dari 33 siswa hanya 10 siswa yang tuntas atau sebanyak 30.30 % dan 23 atau sebanyak 69.70% siswa yang tidak tuntas pada ulangan harian yang dilakukan oleh guru pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Hal ini menunjukkan suatu fakta permasalahan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dimana siswa masih kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran sehingga meraih hasil belajar yang kurang maksimal.

Minat merupakan suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk mencari atau

mencoba aktivitas-aktivitas dalam bidang tertentu. Minat bukan bawaan dari lahir, melainkan dapat dipengaruhi oleh bakat. Minat diciptakan atau dibina agar tumbuh dan terasa sehingga menjadi kebiasaan. Sejalan dengan ini Komari (2015:88) menyatakan bahwa "Minat pada dasarnya adalah timbulnya keinginan dan kemauan seseorang yang menyatu sehingga gigih dan semangat melakukan sesuatu. Rasa lebih suka dan ketertarikan akan direspon oleh pikiran seseorang untuk melakukan aktivitas sesuai jenis kesukaan tanpa adanya pengaruh atau paksaan, karena dilandasi kesenangan".

Permasalahan minat belajar peserta didik tergolong masih rendah membutuhkan solusi yang tepat agar tidak berdampak kepada pencapaian tujuan pembelajaran dan pendidikan. Hal ini dikarena dengan minat yang besar siswa akan memiliki dorongan internal dalam dirinya untuk meraih prestasi dengan cara belajar lebih giat, lebih serius dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah memperbaiki proses pembelajaran dengan cara penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan maka diperlukan media pembelajaran yang tepat dan dapat lebih meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar sehingga siswa lebih berminat mengikuti pembelajaran. Lebih dari itu peserta didik juga akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Salah satunya adalah dengan media pembelajaran berbasis aplikasi Inshot.

Perkembangan teknologi komunikasi di era globalisasi ini telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seorang guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis aplikasi Inshot dalam pembelajaran diharapkan mampu mendorong minat siswa dalam pembelajaran.

Inshot sebagai media pembelajaran sudah cukup marak digunakan dalam pembelajaran yang ditujukan untuk menarik minat siswa dalam belajar. Media Inshot dalam pembelajaran juga bertujuan agar

membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih memberikan pemahaman kepada penerima pesan yaitu para siswa. Syukhria (2021:37) menyatakan bahwa “Aplikasi *Inshot* adalah salah satu aplikasi yang saat ini cukup banyak diminati oleh pengguna *smartphone* terutama android untuk mengedit video atau foto. Aplikasi *inshot* ini lebih berfokus kepada pengeditan video seperti dalam penambahan lagu, efek, *blur*, *background*, stiker, penambahan teks dan masih banyak lagi.”

Dengan demikian melalui penggunaan media *Inshot* dalam pembelajaran guru mampu menjadikan siswa lebih antusias dan berkonsentrasi serta memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran sehingga nantinya siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan dan meraih hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul, “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Inshot* untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran komputer dan Jaringan Dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola.**”

2. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Batang Angkola yang beralamat di Desa Benteng Huraba Kecamatan Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan.

Adapun jenis penelitian yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Djollong (2014:86) menyatakan bahwa “Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.”

Adapun metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2018:73) menyatakan bahwa “Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali.” Desain yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Populasi adalah suatu objek yang diteliti. Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola yang berjumlah tiga kelas dengan jumlah populasi sebanyak 110 siswa.

Dengan demikian sampel penelitian ini ditentukan secara *Simple Random Sampling* atau secara acak dari jumlah populasi. Maka yang menjadi sampel penelitian kelas X TKJ 1 dengan jumlah 33 Siswa.

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Untuk melakukan analisis kedua variabel dilakukan dengan dua cara yakni analisis deskriptif dan analisis *statistic inferensial*.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Melalui hasil pengumpulan data yang dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *inshot* siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola diperoleh skor tertinggi sebesar 80 dan skor terendah 47. Setelah data dikumpul dilakukan analisis untuk mengetahui nilai mean, median dan mode dari hasil angket yang disebarkan melalui bantuan aplikasi SPSS 22, diperoleh output sebagai berikut:

Tabel 1

Nilai Mean, Median, Modus Hasil Angket Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Inshot*

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		63.76
Median		64.00
Mode		64
Sum		2104

Berdasarkan tabel hasil perhitungan yang dilakukan melalui SPSS 22 diketahui bahwa nilai rata-rata hasil angket yang disebarkan untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *inshot* diperoleh nilai rata-rata sebesar 63.76 yaitu berada pada kategori baik sedangkan nilai median sebesar 64 dan nilai modus sebesar 64. Sedangkan pencapaian paling tinggi

berada pada indikator mampu dan terampil menggunakan media diperoleh nilai rata-rata sebesar 66.06 yakni berada pada kategori “baik”. Selanjutnya data yang dikumpulkan dapat dilihat dalam daftar distribusi frekuensi berikut:

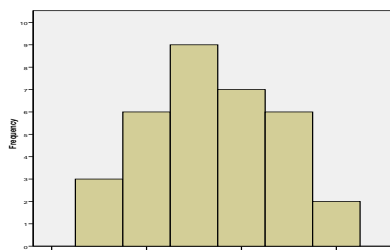
Tabel 10
Distribusi Frekuensi Data Hasil
Angket Penggunaan Media
Pembelajaran Berbasis Aplikasi Inshot

	Frekuensi	Perセント	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	47	9.1	9.1	9.1
52	3	9.1	9.1	9.1
53 - 58	6	18.2	18.2	27.3
59 - 64	9	27.3	27.3	54.5
65 - 70	7	21.2	21.2	75.8
71 - 76	6	18.2	18.2	93.9
77 - 82	2	6.1	6.1	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Olahan Data Melalui SPSS 22

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi data hasil angket minat belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot diketahui bahwa pencapaian siswa pada rentang

nilai 50-56 diperoleh 5 orang atau 15.2%, pada rentang nilai 57-63 diperoleh sebanyak 7 siswa atau 21.2%. Perolehan pada rentang nilai 64-70 sebanyak 10 siswa atau 30.3%, rentang nilai 71-77 diperoleh sebanyak 4 siswa atau 12.1% pada rentang 78-84 diperoleh sebanyak 2 siswa atau 6.1% dan rentang nilai 85-91 diperoleh sebanyak 5 siswa atau 15.2%. Selanjutnya untuk melengkapi penjelasan tentang penyebaran data hasil angket minat belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot siswa dapat dilihat pada histogram hasil dari olahan SPSS 22 sebagai berikut:



Gambar 2 : Histogram Hasil Angket Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Inshot

Angket disebarakan sebelum melakukan pembelajaran yang diberikan pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola yang berjumlah 33 siswa di kelas X TKJ untuk mengetahui kondisi awal minat siswa diketahui hasil skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 90 dan skor terendah adalah 50. Adapun nilai mean, median dan modus yaitu sebagai berikut:

Tabel 10
Nilai Mean, Median, Modus Hasil Angket
Minat Belajar Siswa Sebelum
Pembelajaran Menggunakan Media
Pembelajaran Berbasis Aplikasi Inshot

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		69.09
Median		70.00
Mode		60(a)
Sum		2280

Sumber: Hasil Olahan Data Melalui SPSS 22

Dari data tabel hasil output SPSS di atas, diketahui dari angket minat belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan

media pembelajaran berbasis aplikasi inshot yang dilakukan nilai rata-rata hasil sebesar 69.09 yakni berada pada kategori cukup. Sedangkan nilai tengah atau median dari perhitungan yang dilakukan pada lampiran diketahui sebesar 70.00 dan nilai yang sering muncul dari *pretest* yang dilakukan diperoleh sebesar 60. Perolehan nilai rata-rata ini memiliki arti minat siswa dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan menjadi kategori baik.

Berdasarkan pencapaian siswa untuk tiap indikator, diketahui pencapaian siswa paling tinggi berada pada indikator memiliki motif dalam belajar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 76.36 berada pada kategori “tinggi”, artinya siswa memiliki motif yang baik dalam belajar”. Sedangkan pencapaian siswa paling rendah berada pada indikator perhatian dalam belajar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 65.45 berada pada kategori “cukup”, selanjutnya data yang dikumpulkan dapat dilihat dalam daftar distribusi frekuensi berikut:

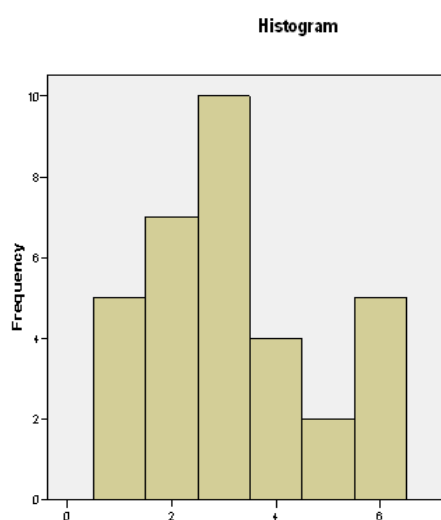
Tabel 13
Distribusi Frekuensi Data Hasil Angket
Minat Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 50-56	5	15.2	15.2	15.2
57-63	7	21.2	21.2	36.4
64-70	10	30.3	30.3	66.7
71-77	4	12.1	12.1	78.8
78-84	2	6.1	6.1	84.8

85-91	5	15.2	15.2	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Olahan Data Melalui SPSS
22

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi data hasil angket minat belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot diketahui bahwa pencapaian siswa pada rentang nilai 50-56 diperoleh 5 orang atau 15.2%, pada rentang nilai 57-63 diperoleh sebanyak 7 siswa atau 21.2%. Perolehan pada rentang nilai 64-70 sebanyak 10 siswa atau 30.3%, rentang nilai 71-77 diperoleh sebanyak 4 siswa atau 12.1% pada rentang 78-84 diperoleh sebanyak 2 siswa atau 6.1% dan rentang nilai 85-91 diperoleh sebanyak 5 siswa atau 15.2%. Selanjutnya untuk melengkapi penjelasan tentang penyebaran data hasil angket minat belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot siswa dapat dilihat pada histogram hasil dari olahan SPSS 22 sebagai berikut:



Gambar 2 : Histogram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Inshot

Setelah melakukan penyebaran angket sebelum pembelajaran maka di akhir pembelajaran peneliti juga memberikan angket kepada 33 siswa. Adapun nilai mean atau nilai rata-rata, median dan modus hasil angket minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Nilai Mean, Median, Modus dari hasil Angket Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Inshot

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		76.06
Median		75.00
Mode		80
Sum		2510

Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 22

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata atau mean yang dicapai oleh siswa pada angket yang diberikan setelah pembelajaran yang dilakukan adalah sebesar 76.06 dengan kategori tinggi. Adapun nilai tengah atau median yang diperoleh sebesar 75.00, dan modus yang dicapai siswa pada *posttest* adalah 80. Pencapaian nilai rata-rata siswa sebesar 76.06 nilai rata-rata tersebut berada pada kategori "Tinggi" artinya siswa memiliki minat belajar yang tinggi.

Berdasarkan pencapaian siswa untuk tiap indikator, diketahui pencapaian siswa paling tinggi berada pada indikator perasaan senang dalam belajar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 78.79 berada pada kategori "tinggi", Sedangkan pencapaian siswa paling rendah berada pada indikator perhatian dalam belajar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 73.33 berada pada kategori "tinggi". Selanjutnya data yang dikumpulkan dapat dilihat dalam daftar distribusi frekuensi berikut:

Tabel 16

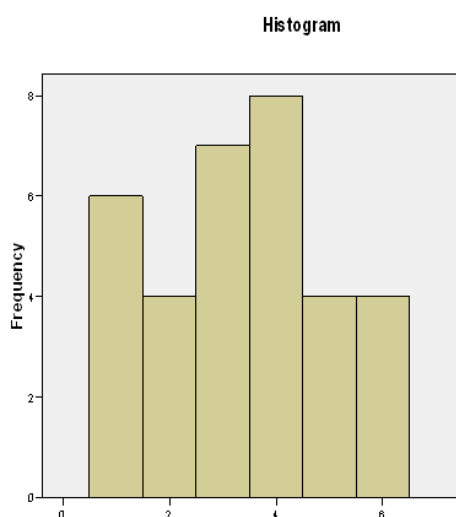
Distribusi Frekuensi Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Inshot

	Fre que ncy	Pe rce nt	Valid Perce nt	Cumulat ive Percent
V a l i d	6	18. 2	18.2	18.2
6				
6	4	12. 1	12.1	30.3
7				
7	7	21. 2	21.2	51.5
8				
8	8	24. 2	24.2	75.8
9				
9	4	12. 1	12.1	87.9
10				
10	4	12. 1	12.1	100.0
15				
T o t a l	33	100 .0	100.0	

Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 22

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi data hasil *posttest* di atas dilakukan perhitungan melalui

SPSS, diketahui pencapaian siswa pada rentang nilai 60-65 diperoleh 6 orang atau 18.2%, pada rentang nilai 66-71 diperoleh sebanyak 4 siswa atau 12.1%. Perolehan pada rentang nilai 72-77 sebanyak 7 siswa atau 21.2%, rentang nilai 78-83 diperoleh sebanyak 8 siswa atau 24.2% pada rentang 84-89 diperoleh sebanyak 4 siswa atau 12.1% dan rentang nilai 90-95 diperoleh sebanyak 4 siswa atau 12.1%. Selanjutnya persebaran data yang dikumpulkan melalui tes yang diberikan kepada 33 siswa dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 4 : Histogram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Inshot

Untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini maka dari data yang dikumpulkan dianalisis melalui perhitungan yang dilakukan. Adapun hipotesis yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola”. Data dikumpulkan melalui dari 33 siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola

melalui pemberian angket kepada siswa. Setelah data terkumpul maka dilakukan uji hipotesis melalui SPSS. Adapun hasil uji hipotesis yang dilakukan diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4,832 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% yaitu sebesar 1.696 dengan demikian dapat dibandingkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $4,832 > 1.696$. Kemudian nilai signifikan yang di dapat sebesar 0.000 maka di ketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima, artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola.”

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan diperoleh dengan teknik analisis data, maka penelitian ini dapat disimpulkan:

- Gambaran penggunaan Media pembelajaran berbasis aplikasi inshot di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola diperoleh nilai sebesar 63,76 berada pada kategori baik.
- Gambaran minat belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 69,09 berada pada kategori “cukup”. Sedangkan gambaran minat belajar siswa sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot nilai rata-rata siswa sebesar 76,06 berada pada kategori “tinggi”.
- Melalui uji hipotesis yang dilakukan diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4,832. sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% yaitu sebesar 1.696 dengan demikian dapat dibandingkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $4,832 > 1.696$. Kemudian nilai signifikan yang di dapat sebesar 0.000 maka di ketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi inshot untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan

jaringan dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola”.

5. REFERENSI

Djollong, Andi Fitriani. Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique Of Quantitative Research). *ISTIQRA'*. Volume II Nomor 1 Tahun 2014.

Komari, Noor Pratiwi. 2015. Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga* Volume 1, Nomor 2 Tahun 2015.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syukhria, Rima dan Nurhamidah, Didah. Aplikasi Inshot sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*. Volume 21, Nomor 1, Tahun 2021.

Wongkar. Analisa Implementasi Jaringan Internet Dengan Menggabungkan Jaringan LAN dan WLAN di Desa Kawangkoan Bawah Wilayah Amurang II. *E-journal Teknik Elektro dan Komputer* Vol. 4 No.6 Tahun 2016.