
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI POWTOON TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN
DASAR DI KELAS X MULTIMEDIA SMK
NEGERI 4 PADANGSIDIMPUAN**

Oleh :

Indah Permata Sari¹, Rahmad Fauzi², Sari Wahyuni Rozi Nasution³

^{1,2,3}Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam

^{1,2}Program Studi Pendidikan Vokasional Informatika, ³Program Studi Pendidikan Fisika

Email : indahharianja0407@gmail.com

Email : udauzi@gmail.com

Email : sariwahyunirozinasution@gmail.com

ABSTRAK

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan antara pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X multimedia SMK Negeri 4 Padangsidimpuan. Jenis penelitian pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain *true experimental design* dengan jenis *postest only control desain*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelas control. Dari hasil dari uji-t diperoleh nilai signifikan sig. (2-tailed) lebih kecil dari (0,000<0,05) atau t hitung>t table dengan nilai standar deviasi 46077 dan drajat kebebasan (df) 25. Maka terdapat perbedaan antara minat belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan kelas yang menggunakan media *Powtoon*. Ketentuan penerimaan penolakan hipotesis jika signifikansi dibawah atau sama dengan 0,05 maka hipotesis alternative diterima dan hipotesis nihil ditolak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Powtoon, Minat Belajar

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kian hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi

pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pendidikan, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal, baik di dalam belajar mandiri maupun pembelajaran dikelas. Pendidikan memiliki peran penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing kearah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana

untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik serta aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakatnya, bangsa dan Negara.

Pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Keberhasilan suatu pendidikan sangat terkait dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator dari keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan minat siswa, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan percaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses komunikasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat.

Sekolah Menengah Kejuruan menghasilkan siswa yang langsung siap terjun kelapangan. Sekolah menengah kejuruan tidak terlepas dari yang namanya pembelajaran. Pembelajaran yaitu kegiatan yang bertujuan untuk mengubah pola pikir siswa agar menjadi lebih baik dan juga bertambahnya pengetahuan siswa tersebut kegiatan yang berhubungan dengan proses belajar siswa salah satunya yaitu pembelajaran komputer dan jaringan dasar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Padangsidimpuan adalah salah satu sekolah bidang keteknikan. Menurut observasi yang berhasil didapatkan dari salah satu guru bidang studi Multimedia bahwa minat belajar siswa kelas X untuk materi

pokok Komputer jaringan dasar dianggap rendah dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Guru juga belum menemukan media yang tepat dan mudah digunakan untuk meningkatkan minat belajar tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada bulan Januari 2022 kepada guru Multimedia yang bernama Deslan Lubis, S.Kom selaku guru bidang studi Komputer dan Jaringan Dasar mengatakan bahwa kurangnya minat belajar siswa dan rendahnya semangat untuk belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Hal ini disebabkan karna dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru menggunakan media pembelajaran kurang bervariasi, sampai saat ini pembelajaran pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media pembelajaran Powerpoint/Microsoft Powerpoint. Siswa kurang memahami setiap proses dalam perhitungan, karena penggunaannya yang hanya berfokus dengan slide yang ditampilkan. Pada saat guru memberikan soal kepada siswa, siswa merasa bingung dalam proses pengerjaan soal tersebut karena tidak mengetahui setiap proses yang dilakukan dalam proses perhitungan tersebut.

Dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa peran guru sangat berpengaruh. Permasalahan yang dihadapi sekarang ialah penggunaan media pembelajaran berupa optimal. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya variasi media yang digunakan. Guru masih terpaku pada buku dan modul yang diberikan kepada siswa, sehingga semangat siswa dalam proses belajar menjadi rendah. Hal ini yang menuntut para guru agar menggunakan cara yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih menangkap materi yang diajarkan.

Faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa di SMK Negeri 4 Padangsidimpuan adalah kesadaran siswa dalam penggunaan handphone, siswa ribut saat guru menjelaskan materi pembelajaran, semangat belajar rendah karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang optimal.

Upaya yang dilakukan untuk menanggulangi masalah tersebut, Maka dengan adanya media *Powtoon* ini, diharapkan kualitas proses pembelajaran lebih baik dan siswa dapat lebih tertarik dan mempelajari materi ajar yang disampaikan oleh guru sehingga capaian hasil belajar siswa pun akan

lebih baik. Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan diatas peneliti akan mencoba mengkaji “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Di Kelas X Multimedia SMK Negeri 4 Padangsidimpuan”

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan.

Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain *true experimental design* dengan jenis *posttest only control desain*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol.

Desain penelitian:

R	X	O ₂
		O ₁

Sumber : Sugiyono (2014 :340)

Keterangan :

X = Treatment

O = Angket

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Dalam hal ini populasinya adalah seluruh kelas X multimedia di SMK Negeri 4 Padangsidimpuan.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian yang digunakan oleh penelitian adalah teknik *totally sampling* (sampel total). Sampel yang akan penulis ambil dalam penelitian ini kelas X Multimedia sebanyak 53 orang.

Instrumen penelitian merupakan alat untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dalam menguji hipotesis. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian sangat penting sebab instrumen yang baik dapat menjamin pengambilan data akurat.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu untuk mengambil data yang dapat digunakan peneliti agar kegiatan tersebut sistematis dan lebih mudah dalam melaksanakannya. Dalam membuat

instrumen penelitian ini penulis berpedoman pada kedua variable penelitian penelitian yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *Powtoon* terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Komputer jaringandasar di SMK Negeri 4 Padangsidimpuan.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Angket
2. Dokumentasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menggunakan desain penelitian *posttest only control desain* pada kelas X Multimedia di SMK Negeri 4 Padangsidimpuan yang terdiri dari 2 kela yaitu X Multimedia 1 dan X Multimedia 2. Karena mengingat waktu dan ruangan kelas yang berbeda, maka peneliti menetapkan kelas X Multimedia 1 sebagai kelas eksperimen dan X Multimedia 2 sebagai kelas control.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap variable X yakni penerapan Media pembelajaran Berbasis *Powtoon* melalui indicator yang ditetapkan dengan mengajukan 15 butir angket diperoleh nilai yang menyebar dari nilai rata-rata senilai 91,27 nilai tersebut berada pada kategori “Sangat Baik”

Pada kelas control setelah diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran seperti biasanya seperti metode ceramah ataupun tidak menggunakan media *powtoon*, kemudian diberikan tes akhir (pre-test) dengan mengajukan 15 butir pernyataan angket dengan pilihan 5= sangat setuju (ss), 4= setuju (s), 3=Ragu-ragu(rr), 2=tidak setuju(ts) dan 1= sangat tidak setuju(sts). Maka diperoleh nilai terendah 2,53 dan nilai tertinggi adalah 3,53 dengan perolehan nilai rata-rata adalah 3,11.

Pada kelas Eksperimen telah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*, kemudian diberikan tes akhir (post-test), maka skor dalam penelitian ini lebih tinggi dari dari kelas control dengan nilai rata-rata 4,32.

Dari uraian masalah di tersebut peneliti mengambil solusi dalam penelitian yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*. Maka

peneliti membuat kesimpulan bahwa media tersebut dapat diterapkan dalam kelas eksperimen berpengaruh sehingga minat belajar siswa meningkat.

Dari hasil dari uji-t diperoleh nilai signifikan sig. (2-tailed) lebih kecil dari (0,000<0,05) atau $t_{hitung} > t_{table}$ dengan nilai standar deviasi 46077 dan derajat kebebasan (df) 25. Maka terdapat perbedaan antara minat belajar pada mata pelajaran computer dan jaringan dasar dengan kelas yang menggunakan media *Powtoon*. Ketentuan penerimaan penolakan hipotesis jika signifikansi dibawah atau sama dengan 0,05 maka hipotesis alternative diterima dan hipotesis nihil ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa tinggi rendahnya minat belajar siswa pada materi pelajaran tergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode atau media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menarik beberapa kesimpulan berdasarkan dari hasil pengumpulan data. adapun kesimpulan tersebut sebagai berikut :

Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada materi instalasi jaringan komputer di kelas X Multimedia SMK Negeri 4 Padangsidimpuan. berdasarkan kesimpulan tersebut, hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini berbunyi “ Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap minat belajar siswa pada materi instalasi jaringan komputer di kelas X Multimedia SMK Negeri 4 Padangsidimpuan”. dengan kata lain yang diajukan dapat diterima. hal ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa materi instalasi jaringan komputer oleh kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran *powtoon*.

5.SARAN

Dari kesimpulan yang ditarik dari hasil penelitian dan implikasi yang dikemukakan, maka penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya memberikan penekanan pematapan kepada siswa dengan media pembelajaran *powtoon* agar minat belajar yang dimiliki siswa

semakin baik khususnya materi instalasi instalasi jaringan komputer.

2. Untuk siswa, hendaknya memperkaya penguasaan agar minat belajar siswa semakin baik khususnya materi instalasi jaringan komputer dan dapat memberikan umpan balik.
3. Bagi instansi terkait, diharapkan untuk memberikan masukan dalam usaha perbaikan ke arah peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran khususnya bidang studi pendidikan Vokasional Informatika.

6.REFERENSI

- Astika, Ridha, Yoni, Dkk. 2019. Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan *powtoon*. *Jurnal pemikiran penelitian pendidikan matematika*. Volume.2 Nomor.2 (November) 2019, Hal.85-96.
- Anjarsari, Elly. 2020. Pengembangan media audiovisual *powtoon* pada pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal matematika dan pendidikan matematika*. Volume, 5 Nomor.2 September 2020.
- Arikunto, Suharsimi.2002. *prosedur penelitian*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Dolong, H.M.Jufri. 2016. Teknik analisis dalam komponen pembelajarannya. Volume V, Nomor 2, Juli-Desember 2016
- Fauziah. Dkk. 2017. Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN poris gaga 05 kota tangerang. *jurnal JPSD*. Volume.4 Nomor.1 Tahun 2017.
- Friantini, Dkk. 2019. Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. Volume 4. Nomor 1. bulan Maret 2019. Page 6-11.
- Fajar, Sahrul, Dkk.2017. pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan social terpadu. *Edutechnologia*. volume 3 Nomor.2, Agustus 2017.
- Laa, Neli, Dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tip student teams achievement division terhadap minat belajar siswa. *Jurnal*

- pendidikanmatematika*. Volume.2 Nomor. 2, Juli, Hal. 139-148.
- Melianti, Andis.2018.pengembangan Media Pembelajaran berbasis Audio Visual *powtoon* pada kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas XPemasaran SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. Volume 06 Nomor 03 Tahun 2018.
- Nurrahmanto dan Rahardja. 2015. Pengaruh kemudahan penggunaan kenikmatan berbelanja, pengalaman berbelanja dan kepercayaan konsumen terhadap minat beli konsumen di Situs jual beli online Bukalapak.com.diponegoro *jurnal of management*. Volume 4 nomor 2 tahun 2016. Halaman 1-15
- Putri, Febriani, Ervina, 2021, media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*. Volume 5, Number 2, tahun 2021, pp. 198-205.
- Pratiwi dan meilani. 2018. Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal pendidikan perkantoran*. Volume.3, No,or.2, juli 2018. Halaman.173-181.
- Rangkuti, Ahmad, Nizar. 2016. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: citapustaka media.
- Rahma, Fatikh, Inayahyur. 2019. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi AnakSekolah Dasar). *Jurnalstudi islam*. Volume.14, Nomor 2, Desember 2019.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2014. *Metode penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar*.jakarta. Predanamedia group.
- Slameto, 2017. *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sanjaya, Wiya.2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Predanamedia group.
- Sambas, Ali, Muhididn dan Maman, Abdurrahman, *Analisis Kolerasi, Regresi, dan Alur dalam Penelitian*, Bandung: Pustaka setia.
- Yulia, Dkk. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Pda Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas XDi SMA Negeri 17 Batam. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*. Volume 2. Nomor 1 (2017) : 15-24.