

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6 TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X TKJ DI SMK NEGERI 1 BATANG ONANG

Oleh :

Nurtiani Simamora¹⁾, Lukman Hakim Siregar²⁾, Ahmad Zainy³⁾

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

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

^{1,2,3)}Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

¹Email: nurtianismr1303@gmail.com

²Email: bayoreg@gmail.com

³Email: zainy.nasti@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 6* terhadap minat belajar siswa TKJ kelas X di SMK Negeri 1 Batang Onang. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Batang Onang. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 23 diperoleh nilai rata-rata untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash CS 6* adalah 91.63. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 6* mendapat respon yang baik dari siswa. Keberhasilan ini diharapkan dapat membawa perubahan pada minat belajar siswa. Minat belajar siswa dari hasil penelitian diperoleh nilai mean sebesar 91.92, nilai median sebesar 92,00 dan skor modus sebesar 93. Artinya siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Onang mempunyai minat belajar konsep yang tinggi. Peringkat sangat tinggi dibidang teknologi jaringan computer. Uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 255,535 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 2,069. Oleh karena itu, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat dibandingkan sebesar $255,535 > 2,069$. Kemudian nilai signifikansi sebesar 0,000 sehingga terlihat nilai signifikansi sebesar 0,000. (2-tailed) $< 0,05$ artinya "media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 6* berpengaruh terhadap minat belajar TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang".

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Adobe Flash Cs 6*, Minat Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya menambahkan keterampilan intelektual dalam membaca, menulis dan menghitung, tetapi juga merupakan suatu proses dimana kemampuan siswa dikembangkan secara optimal secara intelektual, social dan pribadi. Pendidikan adalah proses peningkatan kualitas manusia dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan menurut tata cara yang telah ditetapkan, sehingga bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, bangsa dan Negara. Pendidikan tidak hanya mengedepankan kemauan intelektual, namun juga implementasinya dalam kehidupan berkeluarga.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif, seperti kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan dalam menghadapi diri sendiri upaya yang disengaja untuk menciptakan suasana dan proses dirinya sendiri, masyarakatnya dan bangsanya. Keberhasilan suatu program pelatihan erat kaitannya dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa menunjukkan

keberhasilan aktivitas belajar siswa. untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perlu dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang sangat berguna bagi siswa untuk memperoleh informasi. Secara umum kegunaan media dalam proses pembelajaran adalah mendorong interaksi antara guru dan siswa, dan kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang pemikiran, emosi, perhatian dan kemauan siswa, sehingga membantu proses aktivitas siswa memajukan, guna meningkatkan minat belajar siswa pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan konsep, keterampilan kreatif, dan keterampilan proses. Selain itu, keberhasilan pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi model pembelajaran serupa pada topik pembelajaran lain dalam bidang studi, dengan penyesuaian yang diperlukan. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang menghasilkan lulusan yang berkompeten dibidang tertentu dan mempunyai keterampilan yang memungkinkannya terjun

langsung ke dunia kerja, seperti program yang berpusat pada TBSM, TKJ, ATPH, ATR dan lain-lain. Setelah lulus siswa diharapkan menjadi ahli dibidang tertentu dan siap memasuki dunia kerja.

SMK Negeri 1 Batang Onang mempunyai salah satu program jurusan yaitu Teknik Komputer Jaringan. Pada program jurusan ini terdapat mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di kelas X, dalam mata pelajaran ini peserta didik belajar tentang Konsep Teknologi Jaringan Komputer, Model OSI, Topologi Jaringan dan lain sebagainya. Hal tersebut berguna untuk melatih dasar kemampuan tentang teknologi informatika dan komputer.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang dengan Bapak Nurdin Harahap S.Sos pada tanggal 04 Desember 2023, dari observasi tersebut peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dan kurangnya media pembelajaran. Oleh sebab itu siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan merasakan kejenuhan ketika belajar di dalam kelas, sehingga menyebabkan minat belajar siswa masih rendah. Selain itu adanya gangguan di dalam kelas ketika proses pembelajaran seperti berbicara, bercanda, bermain *smartphone* pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi tersebut maka perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Minat menjadi hal penting dalam dunia pendidikan. Urgensi minat dapat menentukan *output* peserta didik dengan demikian kurangnya minat dapat menentukan prestasi belajar siswa. Sehingga peneliti menawarkan solusi untuk permasalahan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS 6* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Batang Onang”.

Minat belajar merupakan sifat yang penting untuk dimiliki oleh siswa (Friantini & Winata, 2019). Menurut (Fajrin and Ana 2021) “minat belajar adalah sesuatu keinginan diri dari individual masing-masing dalam memahami serta menyenangi materi pada suatu pembelajaran”.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perasaan ingin tahu, mempelajari atau memiliki sesuatu. Selain itu minat belajar merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.

Berikut indikator yang digunakan dalam penelitian tentang minat belajar menurut Lestari & Mokhammad dalam (Anggraini et al. 2020) yaitu: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3)

menunjukkan perhatian saat belajar, 4) keterlibatan dalam belajar.

Hakikat pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Kustandi & Darmawan, 2020). (Afifah, Kurniaman, and Noviana 2022) mengatakan, “media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien”.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari pendidik ke peserta didik yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna atau siswa yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Menurut Nieveen (Purnianto et al. 2022) “penggunaan media pembelajaran yang layak harus sesuai indikator pembelajaran yaitu: 1) Kevalidan (*validity*), 2) Keefektifan (*effectiveness*), 3) Kepraktisan (*practically*)”.

Menurut Hidayatullah dalam (Saputra, Thalia, and Gustiningsi 2020) “*Adobe Flash* yang terbaru adalah *Adobe Flash Pro Cs 6* dan memiliki *action script* yang dapat digunakan untuk memasukkan rumus-rumus dan membuat tombol-tombol memiliki fungsi-fungsi tertentu yang dapat digunakan pada media sehingga media yang dibuat menjadi menarik serta memiliki fitur-fitur”. (Shandy, Afgani, and Zahra 2023) “*adobe flash professional CS6* merupakan *software* yang digunakan untuk membantu pembuatan animasi, *game*, presentasi, *web*, *film* dan animasi pembelajaran”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Batang Onang yang berlatar di Kecamatan Batang Onang, Kabupaten Padang Lawas Utara, Provinsi Sumatera Utara. Adapun kepala Sekolah ibu Tetti Maharani Pulungan, S. Pd., M. Pd, dengan guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di kelas X TKJ Bapak Nurdin Harahap S. Sos.

Adapun alasan penulis memilih SMK Negeri 1 Batang Onang sebagai tempat penelitian, karena kurangnya minat belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dan kurangnya media pembelajaran, sehingga peneliti ingin melakukan penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang. Penelitian ini direncanakan kurang lebih 2 bulan, yang dimulai dari bulan Maret sampai Mei 2024. Waktu ini digunakan untuk pengambilan data, pengolahan data, sampai pada pembuatan laporan hasil penelitian.

Metode penelitian yang digunakan adalah

penelitian kuantitatif, menurut Sugiyono (2021:16) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data

Interval Koefisien	Kriteria
81-100	Sangat tinggi
61-80	tinggi
41-60	Cukup tinggi
21-40	Kurang tinggi
0-20	Kurang tinggi sekali

menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifan statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian eksperimen

X	O
---	---

 ini yaitu *one-shot case study*. Penelitian menggunakan *one-shot case study* dengan eksperimen yang dilakukan satu kali tidak menggunakan tes awal maupun pembandingan (Ningsih et al. 2023). Berikut merupakan desain penelitian *one-shot case study*:

Gambar 3.1 Desain One-Shot Case Study

Sumber: Sugiyono (2021:113)

Keterangan:

X : *Treatment* yang diberikan (variabel independen)

O : Observasi (Variabel dependen)

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Observasi (pengamatan), digunakan bila objek penelitian bersifat perilaku manusia, proses kerja, gejala alam responden kecil.
- Interview* (wawancara), digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden kecil.
- Kusioner* (angket), teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.
- Dokumentasi, catatan peristiwa yang telah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, video, audio atau karya-karya monumental dari seseorang.

Adapun instrument yang dipakai pada penelitian ini adalah lembar angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden dan dijawabnya.

A. Teknik Analisa Data

Untuk melakukan analisis kedua variabel

dilakukan dengan dua cara yakni analisis data deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Maka dari data yang dikumpulkan dan analisis dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

Mengetahui gambaran kedua variabel penelitian, juga untuk menentukan posisi nilai rata-rata variabel dengan penjelasannya melalui hitungan *mean*, *median*, *modus*, distribusi frekuensi dan histogram. Analisis digunakan melalui aplikasi SPSS versi 23. Maka menetapkan kriteria penilaian kedua variabel sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Penilaian

Sumber : Arikunto dalam (BatuBara et.al. 2021)

2. Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Menurut Khairani dalam (Qintara, 2022) menyatakan bahwa, “normalitas adalah untuk mengetahui apakah data dari suatu penelitian dapat dinyatakan normal dan tidak normal, data diharapkan adalah data bersifat normal”. Rumus yang digunakan pada uji normalitas adalah uji *Kolmogorov-Smirnov* yang menggunakan kategori data dapat terbilang normal jika nilainya >0,05 maka data terdistribusi normal dan sebaliknya melalui aplikasi program SPSS versi 23.

$$\text{Chi kuadrat } (x^2) = \frac{f_o - f_h}{f_n}$$

Keterangan :

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

b. Uji-t

Untuk menguji hipotesis pada rumusan masalah yaitu apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS 6* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Batang Onang maka digunakan uji-t. dalam penelitian ini, uji-t menggunakan SPSS versi 23. Jika signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0,05 maka hipotesis diterima begitu juga sebaliknya jika signifikansi atau tidak sama dengan 0,05 maka hipotesis tidak diterima.

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

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi *product moment*

n = Sampel

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum y$ = Jumlah seluruh skor Y

$\sum xy$ = Jumlah seluruh perkalian skor X dan Y

$\sum x^2$ = Jumlah skor X dikuadratkan

$\sum y^2$ = Jumlah skor Y dikuadratkan

Setelah rumus di atas maka dilanjutkan dengan rumus berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

T = Nilai t

r = Koreksi product
 n = Jumlah sampel
 r^2 = Koefisien determinasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Angket Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Batang Onang

Melalui hasil pengumpulan data yang dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Cs 6 kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang diperoleh nilai skor tertinggi 96 sedangkan nilai skor terendah 86. Setelah data dikumpul dilakukan analisis untuk mengetahui nilai *mean*, *median* dan *mode* dari hasil angket yang disebarkan melalui bantuan aplikasi SPSS 23, diperoleh *output* sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nilai Mean, Median, Mode Hasil Angket Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 6

N	Valid	24
	Missing	0
Mean		91.63
Median		92.00
Mode		92
Sum		2199

Sumber: Hasil Olahan Data Melalui SPSS 23

Berdasarkan tabel hasil perhitungan yang dilakukan diketahui bahwa nilai rata-rata hasil angket yang disebarkan untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Cs6 diperoleh nilai rata-rata sebesar 91.63 yaitu berada pada kategori “sangat tinggi” sedangkan nilai *median* sebesar 92.00 dan nilai *modus* sebesar 92. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Cs 6 mendapatkan respon yang baik dari siswa. Pencapaian ini diharapkan memberikan perubahan kepada tingkat minat siswa dalam belajar. Adapun pencapaian siswa pada tiap indikator yang ditetapkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Pencapaian Tiap Indikator Hasil Angket Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 6

No	Indikator	Rata-rata	Kriteria
1	Kevalidan	92	Sangat Tinggi
2	Keefektifan	91	Sangat Tinggi
3	Kepraktisan	92	Sangat Tinggi

Berdasarkan perolehan skor hasil observasi yang dicapai pada penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Cs 6 pada tiap indikator yang ditetapkan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada indikator kevalidan diperoleh nilai rata-rata sebesar 92 yakni berada pada kategori “sangat tinggi”.
2. Pada indikator keefektifan diperoleh nilai rata-rata sebesar 91 yakni berada pada kategori “sangat tinggi”.
3. Pada indikator kepraktisan diperoleh nilai rata-rata sebesar 92 yakni berada pada kategori “sangat tinggi”.

Berdasarkan pencapaian siswa untuk tiap indikator, diketahui pencapaian paling rendah berada pada indikator keefektifan dan bertahan diperoleh nilai rata-rata sebesar 91. Sedangkan pencapaian paling tinggi berada pada indikator kevalidan dan kepraktisan diperoleh nilai rata-rata sebesar 92. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Cs 6 mendapatkan respon yang baik dari siswa. Pencapaian ini diharapkan memberikan perubahan kepada tingkat minat siswa dalam belajar. Selanjutnya data yang dikumpulkan dapat dilihat dalam daftar distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data Hasil Jawaban Observasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 86	1	4.2	4.2	4.2
87	2	8.3	8.3	12.5
89	2	8.3	8.3	20.8
90	3	12.5	12.5	33.3
91	3	12.5	12.5	45.8
92	4	16.7	16.7	62.5
93	3	12.5	12.5	75.0
94	2	8.3	8.3	83.3
95	1	4.2	4.2	87.5
96	3	12.5	12.5	100.0
Total	24	100.0	100.0	

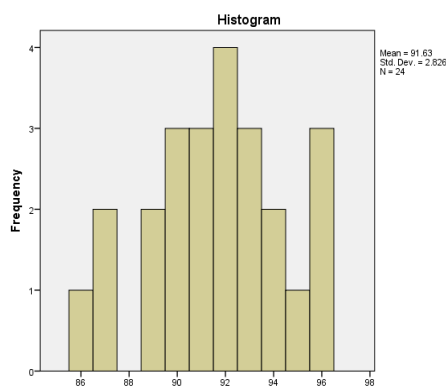
Sumber: Hasil Olahan Data Melalui SPSS 23

Berdasarkan tabel *output* distribusi frekuensi data hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Cs 6 diketahui bahwa pencapaian siswa pada nilai 86 diperoleh 1 orang atau 4.2%, pada nilai 87 diperoleh sebanyak 2 orang atau 8.3%, pada nilai 89 diperoleh sebanyak 2 orang atau 8.3%, pada nilai 90 diperoleh sebanyak 3 orang atau 12.5%, pada nilai 91 diperoleh

sebanyak 3 orang atau 12,5%, pada nilai 92 diperoleh sebanyak 4 orang atau 16,7%, pada nilai 93 diperoleh sebanyak 3 orang atau 12,5%, pada nilai 94 sebanyak diperoleh 2 orang atau 8,3%, pada nilai 95 diperoleh sebanyak 1 orang atau 4,2%, pada nilai 96 diperoleh sebanyak 3 orang atau 12,5%. Selanjutnya untuk melengkapi penjelasan tentang penyebaran data dapat dilihat pada histogram hasil dari olahan SPSS Versi 23 sebagai berikut:

No	Indikator	Rata-rata	Kriteria
1	Perasaan Senang	92	Sangat Tinggi
2	Ketertarikan Untuk Belajar	92	Sangat Tinggi
3	Menunjukkan Perhatian Saat Belajar	93	Sangat Tinggi
4	Keterlibatan Dalam Belajar	91	Sangat Tinggi

Gambar 4.1 Histogram Hasil Jawaban Observasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 6



Sumber: Hasil Olahan Data Melalui SPSS

B. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang Pada Materi Konsep Teknologi Jaringan Komputer

N	Valid	24
	Missing	0
Mean		91.92
Median		92.00
Mode		93
Sum		2206

Selanjutnya hasil data yang dikumpulkan berikutnya melalui angket adalah terkait dengan minat belajar siswa. Dari data yang dikumpulkan skor tertinggi 96 sedangkan skor terendah 86. Adapun hasil analisis yang dilakukan terhadap data yang dapat dikumpulkan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Nilai Mean, Median, Modus dari Hasil

Angket Minat Belajar Siswa Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang Pada Materi Konsep Teknologi Jaringan Komputer

Sumber: hasil olahan data dari SPSS 23

Berdasarkan tabel hasil perhitungan yang dilakukan diketahui bahwa nilai rata-rata hasil angket yang disebarkan untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Cs6 diperoleh nilai rata-rata sebesar 91.92 yaitu berada pada kategori “sangat kuat” sedangkan nilai median sebesar 92.00 dan nilai modus sebesar 93. Dengan demikian dapat disimpulkan siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Adapun pencapaian siswa pada tiap indikator yang ditetapkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Pencapaian Indikator Angket Minat Belajar Siswa Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang Pada Materi Konsep Teknologi Jaringan Komputer

Berdasarkan tabel pencapaian pada tiap indikator yang ditetapkan dari hasil angket yang dikumpulkan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada indikator perasaan senang diperoleh nilai rata-rata sebesar 92 yakni berada pada kategori “sangat tinggi”.
2. Pada indikator ketertarikan untuk belajar diperoleh nilai rata-rata sebesar 92 yakni berada pada kategori “sangat tinggi”.
3. Pada indikator Menunjukkan perhatian saat belajar diperoleh nilai rata-rata sebesar 93 yakni berada pada kategori “sangat tinggi”.
4. Pada indikator Menunjukkan keterlibatan dalam belajar diperoleh nilai rata-rata sebesar 91 yakni berada pada kategori “sangat tinggi”.

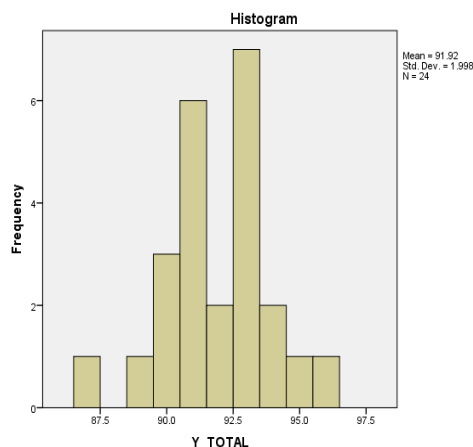
Berdasarkan pencapaian siswa untuk tiap indikator, diketahui pencapaian paling rendah berada pada indikator keterlibatan dalam belajar diperoleh nilai rata-rata sebesar 91 yakni berada pada kategori “sangat tinggi”. Sedangkan pencapaian paling tinggi berada pada indikator menunjukkan perhatian saat belajar diperoleh nilai rata-rata sebesar 93 yakni berada pada kategori “sangat tinggi”, artinya minat belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang pada materi konsep teknologi jaringan komputer berada pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya data yang dikumpulkan dapat dilihat dalam daftar distribusi frekuensi sebagai berikut:

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
minat	.164	24	.092	.962	24	.485

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang Pada Materi Konsep Teknologi Jaringan Komputer

Sumber: Hasil Olahan Data Melalui SPSS 23

Berdasarkan tabel output distribusi frekuensi data di atas, diketahui bahwa pencapaian siswa pada nilai 87 diperoleh 1 orang atau 4.2%, pada nilai 89 diperoleh sebanyak 1 orang atau 4.2%, pada nilai 90 diperoleh sebanyak 3 orang atau 12.5%, pada nilai 91 diperoleh sebanyak 6 orang atau 25.0%, pada nilai 92 diperoleh sebanyak 2 orang atau 8.3%, pada nilai 93 diperoleh sebanyak 7 orang atau 29.2%, pada nilai 94 diperoleh sebanyak 2 orang atau 8.3%, pada nilai 95 sebanyak diperoleh 1 orang atau 4.2%, pada nilai 95 diperoleh sebanyak 1 orang atau 4.2%, pada nilai 96 diperoleh sebanyak 1 orang atau 4.2%.selanjutnya untuk melengkapi penjelasan tentang penyebaran data dapat dilihat pada hirtogram hasil dari olahan SPSS Versi 23 sebagai berikut:



Gambar 4.2: Histogram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Menggunakan media Pembelajaran Adobe Flash Cs 6

Sumber: Hasil Olahan Data Melalui SPSS

C. Uji Normalitas

Perhitungan normalitas hasil angket yang dilakukan melalui SPSS 23 hasil perhitungan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Uji Normalitas Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Sumber: Hasil Olahan Data Melalui SPSS 23

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	87	1	4.2	4.2
	89	1	4.2	8.3
	90	3	12.5	20.8
	91	6	25.0	45.8
	92	2	8.3	54.2
	93	7	29.2	83.3
	94	2	8.3	91.7
	95	1	4.2	95.8
	96	1	4.2	100.0
Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas diatas dapat diperoleh nilai signifikansi untuk hasil angket minat belajar siswa sebesar 0.485. Karena nilai signifikansi hasil angket lebih besar > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil angket yang dikumpulkan terkait dengan minat belajar dan media pembelajaran yang dilakukan berdistribusi normal.

D. Uji-t

Untuk menguji 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 media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Cs 6 terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang”. Data dikumpulkan melalui dari 24 siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang melalui pemberian angket kepada siswa. Setelah data terkumpul maka dilakukan uji hipotesis melalui secara manual dan SPSS 23.

Berdasarkan data-data yang sudah diketahui maka selanjutnya masukkan kedalam rumus yang sudah ditetapkan di atas:

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

$$r_{xy} = \frac{24(202.159) - (2.199)(2.206)}{\sqrt{[24(201.667 - (2.199)^2)][24(202.860) - (2.206)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{(4.851.816) - (4.850.994)}{\sqrt{[(4.840.008) - (4.835.601)][(4.868.640) - (4.866.436)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{822}{\sqrt{4.407 - 2.204}}$$

$$r_{xy} = \frac{822}{\sqrt{2.203}}$$

$$r_{xy} = \frac{822}{46,93}$$

$$r_{xy} = 17,51$$

Selanjutnya untuk menguji apakah ada pengaruh signifikansi diantara kedua variabel digunakan uji-t hasilnya dapat dilihat di bawah ini:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{17,51\sqrt{24-2}}{\sqrt{1-17,51^2}}$$

$$t = \frac{-305,6001}{17,51 * 4,69}$$

$$t = \frac{-305,6001}{82,1219}$$

$$t = \frac{-305,6001}{82,1219}$$

$$t = 0,000026$$

Adapun hasil uji hipotesis yang dilakukan pada SPSS 23 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis

Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 23

Berdasarkan tabel *output* SPSS 23 hasil uji hipotesis di atas terlihat bahwa nilai t_{hitung} sebesar 255,353. Sedangkan nilai t_{tabel} taraf signifikan 5% yaitu sebesar 2,069 dengan demikian dapat dibandingkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $255,353 > 2,069$ Kemudian nilai signifikan yang didapat sebesar 0,000 maka diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima, artinya “terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Cs 6* terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang”.

4. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Kesimpulan

a. Gambaran Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash Cs 6*

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan melalui SPSS 23 diketahui bahwa nilai rata-rata hasil angket yang disebar untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Cs 6* diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,63 sedangkan nilai *median* sebesar 92,00 dan nilai *modus* sebesar 92. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Cs 6* mendapatkan respon yang baik dari siswa. Pencapaian ini diharapkan memberikan perubahan kepada tingkat minat siswa dalam belajar.

b. Gambaran Minat Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Onang

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan melalui SPSS 23 diketahui bahwa nilai rata-rata hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,92 sedangkan nilai *median* sebesar 92,00 dan nilai *modus* sebesar 93, artinya minat belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang pada materi konsep teknologi jaringan komputer berada pada kategori sangat tinggi.

c. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash Cs 6* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Onang

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $255,353 > 2,069$. Selanjutnya nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 sedangkan nilai probabilitas diketahui sebesar 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil nilai tersebut maka hipotesis alternatif diterima yaitu “terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Cs 6* terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang”.

	Test Value = 0				
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower Upper
Minat	225.353	23	.000	91.917	91.07 92.76

Implikasi

Hasil analisis data yang telah dilakukan diketahui penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Cs 6* mendapatkan respon yang baik dari siswa. Minat belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang pada materi konsep teknologi jaringan komputer berada pada kategori sangat tinggi. Hipotesis alternatif (H_a) yang ditekankan diterima kebenarannya yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Cs 6* terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Batang Onang. Hasil yang diketahui (H_a) yang diterima kebenarannya dimana, sebagai implikasinya guru sebagai pendidik disekolah memegang peranan penting dalam rangka mencapai tujuan dan meningkatkan minat belajar siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Cs 6* siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam pembelajaran, lebih giat dalam belajar dan mampu menarik daya tarik siswa dalam belajar. Sehingga dengan membiasakan hal tersebut, siswa menjadi lebih mudah menguasai dan memahami isi materi yang disampaikan oleh guru.

Saran

a. Siswa, diharapkan mampu memperbaiki cara belajarnya dalam menerima pelajaran disekolah

- juga siswa hendaknya berusaha untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik baik dan meningkatkan minat belajarnya serta berperan aktif dalam pembelajaran.
- b. Guru, khususnya guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 1 Batang Onang hendaknya dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran yang tepat dan mampu membuat siswa mudah menguasai materi yang disampaikan.
 - c. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Batang Onang, hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap sehingga dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Misalnya penyediaan berbagai media pembelajaran yang lengkap sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran.
 - d. Bagi para peneliti di bidang pendidikan khususnya Pendidikan Vokasional Informatika disarankan untuk mengadakan penelitian yang sejenis yang melibatkan variabel lain yang berkaitan dengan hasil belajar, sehingga dapat diketahui faktor-faktor yang mempunyai hubungan dengan minat belajar.
- ## 5. REFERENSI
- Aisyah, Nasution H.N (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(1), 7-11
- Fahroji A, Nasution H.N, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Sparkol Videoscribe Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik", VN, vol. 3, no. 1, hlm. 1-6, Feb 2023.
- Fauzi, R., & Nasution, H. N. (2021). Penggunaan MEDIA Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa SMKN 1 Tantom Angkola. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 426-430.
- Fauzi, R., Zainy, A., Nasution, H. N., Nasution, F. H., & Simanjuntak, F. A. (2023). Perancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android Di Kota Padang Sidempuan. *Jurnal Education and Development*, 11(1), 437-442.
- harahap Nasution H.N. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an Pada Siswa Kelas X Sman 1 Angkola Selatan. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 4(1), 51-56
- Harianja, Nasution H.N. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Assembler Edu Pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(3), 83-89.
- Hasibuan, Nasution H.N. dkk (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Csh Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar (Bitmap) Kelas X Multimedia Di Smk Negeri 4Padangsidempuan. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(2), 37-41
- Hidayat, T., Nasution, H. N., Nasution, S. W. R., & Fauzi, R. (2019). Sistem Pakar Untuk Mendiagnosa Penyakit Lupus Dengan Menggunakan Metode Certainty Factor. *Jurnal Education and Development*, 7(3), 114-114.
- Lubis K, Nasution H.N. (2023). Analisis Minat Belajar Terhadap Pelajaran Jaringan Dasar Di Smk Negeri 1 Panyabungan. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(3), 7-10
- Lubis, Siregar A, & Nasution H.N. (2023). Implementasi Manajemen Pemasaran Dalam Meningkatkan Kepuasan Pelanggan Di Pasar Saroha Kota . *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(2), 54-61.
- Muhammad Ricky Rahman, Hanifah Nur Nasution, Ahmad Zainy, & Ermawita. (2023). Perancangan Modul Ajar Aplikasi Coreldraw Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di Smk Negeri 2 Panyabungan. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(2), 48-53.
- Muji, Nasution H.N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbantu Aplikasi Anyflip Pada Mata Pelajaran Ipa Biologi. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(3), 29-34
- Nasution, H. N. (2022). Perancangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran Autoplay Media Studio 8.5 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kelas Ix Smp Negeri 5 Muara Batang Gadis. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 438-444.
- Nasution, H. N., & Nasution, S. W. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android matakuliah aplikasi komputer guna meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Education and Development*, 5(1), 8-8.
- Nasution, H. N., Fauzi, R., & Hidayat, T. (2022). Sistem Pengenalan Biji Kopi Arabika, Robusta, Liberika, Dan Eksalsa Menggunakan Metode S Yuleq. *Jurnal Education And Development*, 10(1), 415-418.

- Nasution, H. N., Rambe, E., & Hidayat, T. (2017). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Elektronik Berbasis Web. *Jurnal Education and Development*, 6(3), 69-69.
- Nasution. H. N, Nasution. S. W. R, Hidayat. T, (2022) "Mendesain Secara Praktis dengan Corel Draw" PT. Nasya Expanding Management , 1-142
- Nasution. H. N, Nasution. S. W. R, Hidayat. T, (2023) "Bahan Ajar Aplikasi Belajar Media Interaktif dengan iSpiring Suite 8" PT. Nasya Expanding Management , 1-66
- Nasution. H. N, Nasution. S. W. R, Hidayat. T, (2024) "Panduan Lengkap Microsoft Office 2016 Ms. Word, Ms. Power Point , dan Ms. Excel Untuk Pemula hingga Mahir, 1-146
- Nasution. H. N, Nasution. S. W. R, Hidayat. T, (2024) "Perkembangan Peserta Didik dalam Menghadapi Revolusi Perkembangan teknologi Informasi" Pena muda, 1-196
- Novia, Nasution H.N. (2023). Perancangan Modul Panduan Penggunaan Aplikasi Construct 2 Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Di Smk Negeri 1 Batang Angkola. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(3), 121-125
- Pasaribu, Nasution H.N. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer Di Kelas X Rpl Smk Negeri 1 Angkola Timur. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(1), 61-65.
- Pranata, Nasution H.N. (2023). Rancang Bangun Buku Ajar Tik Berbasis Android Di Sma Negeri 1 Batangtoru. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(1), 12-15.
- Rambe, I. N., Nasution H.N, Nasution. S. W. R. (2024). Perancangan Modul Praktikum Berbasis Web Pada Materi Algoritma Dan Pemrograman Di Sma Negeri 1 Batangtoru. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 4(1), 17-20.
- Salsabilah, Nasution H.N, Nasution. S. W. R Hidayat T, (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Perangkat Eksternal/Peripheral Komputer. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(2), 42-47
- Sarkiah, Nasution H.N Nasution. S. W. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction (Pbi) Berbasis Inspiring Suite Terhadap Minat . *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 4(1), 9-16
- Sartika, Nasution H.N. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas Xi Tkj Di Smk Negeri 1 Batang Angkola. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 4(1), 38-44
- Simorangkir, Nasution H.N dkk(2023). Perancangan Modul Praktikum Berbasis Android Pada Materi Perakitan Komputer Di Smk Negeri 1 Lumut. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(1), 70-72.
- Siregar Nasution H.N ,Hidayat T. (2023). Analisis Kesiapan Belajar Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Pemrograman Dasar. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(2), 1-5.
- Yeni, Nasution H.N. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Sistem Operasi Jaringan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 4(1), 45-50.