

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DORATOON TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DASAR KELAS X TKJ DI SMK NEGERI 1 PORTIBI

Oleh :

Meli Ratna Sari Harahap¹⁾, Hanifah Nur Nasution²⁾, Ermawita³⁾

^{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

Email: meliratnasariharahap@gmail.com

Email: hanifahnurnasution13@gmail.com

Email: ermajuwita@gmail.com

Abstrak

Pendidikan telah disadari bahwa sudah bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dan penyelenggaraan pendidikan bukan hanya buku paket dan pendidik saja. Akan tetapi kenyataannya di SMK Negeri 1 portibi masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa rendah dan kurang nya media pembelajaran didalam kelas. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran doratoon terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran komputer dasar kelas X TKJ SMK Negeri 1 portibi. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen dengan desain one-shot case study. Populasi penelitian ini adalah berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling atau sampling jenuh. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Teknik analisis data digunakan adalah statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Kemudian data dalam penelitian ini diolah menggunakan SPSS 23. Adapun hasil uji normalitas dari penggunaan media pembelajaran doratoon terhadap motivasi belajar siswa diperoleh nilai signifikasinya $0,258 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah mengetahui nilai normalitas maka untuk hasil uji-t diperoleh nilai signifikasinya $97,197 > 2,093$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran doratoon terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Doratoon dan Motivasi Belajar Siswa

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan teratur, sistematis dan berencana dengan maksud menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi dalam berbagai lingkungan. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana yang dipakai dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Peran pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang handal yang mampu bersaing serta sehat, tetapi juga memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia meningkat, dalam setiap proses pendidikan tentu mengakibatkan berlangsungnya dengan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan usaha guru untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan pembentukan sikap dan keprcayaan pada siswa dengan kata lain, pembelajaran adalah proses memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sehingga dengan demikian untuk dapat menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang diharapkan. Model pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan motivasi belajar siswa maka guru perlu menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur-unsur yang mempengaruhi kualitas

pelaksanaan pendidikan. Pemilihan dan penggunaan media tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang relevan, akan menghasilkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang baik. Materi pembelajaran antara guru dan siswa di dalam proses pembelajaran. Teratasi dengan bantuan media pembelajaran oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat merupakan hal yang penting untuk memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menyerap materi sama dengan yang lainnya sehingga menimbulkan persepsi yang sama antar siswa yang satu dengan yang lainnya dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa lebih maksimal.

Motivasi belajar adalah suatu dorongan dari proses belajar dan tujuan dari belajar adalah mendapatkan manfaat dari proses belajar. Beberapa siswa mengalami masalah dalam belajar yang berakibat prestasi belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan. Sedangkan motivasi belajar merupakan peranan yang khas sebagai penumbuhan gairah dalam diri setiap individu, serta memunculkan perasaan penggerak semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki semangat dan banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar sehari-hari.

Sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 1 Portibi menghasilkan siswa yang langsung siap terjun kelapangan. Sekolah menengah kejuruan (SMK)

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 dan kegiatan yang berhubungan dengan proses belajar siswa salah satunya yaitu pembelajaran komputer dasar.

Adapun fakta yang terjadi dilapangan siswa ketika melakukan proses mengajar dengan menggunakan metode ceramah pada materi perangkat keras komputer, dan berbagai macam sikap yang ditunjukkan oleh siswa tersebut. Sikap diantaranya terdapat siswa yang memang ada minat dengan penuh perhatian mengikuti pelajaran itu, ada juga siswa yang setengah-tengah ketika proses pembelajaran terkadang malah mengobrol, bercanda dan ada juga siswa tidak berminat sampai menguap karena mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 Desember 2023 di SMK Negeri 1 Portibi, dimana peneliti mewawancara salah satu guru mata pelajaran komputer dasar yaitu, Ibu Minda Sari Ardena, S.Kom bahwa, Guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Oleh karena itu siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan merasakan kejemuhan. Ketika belajar di dalam kelas, sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa masih rendah, karena masih kurangnya media pembelajaran ketika pembelajaran di dalam kelas. Selain itu adanya gangguan di dalam kelas ketika proses pembelajaran seperti berbicara, bermain gadget dan bercanda.

Berdasarkan data wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Minda Sari Ardena, S.Kom pada mata pelajaran komputer dasar, bahwa Media pembelajaran doratoon tidak pernah digunakan sebagai media pendukung mata pelajaran komputer dasar. Peneliti memilih media pembelajaran doratoon sebagai yang akandikembangkan dalam pembelajaran. Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud menggunakan media pembelajaran doratoon untuk mata pelajaran komputer dasar kelas X SMK Negeri 1 Portibi. Peneliti memilih doratoon karena media tersebut dapat menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Adanya animasi serta gabungan musik dan gambar, materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih fokus.

Proses belajar dengan adanya media pembelajaran doratoon maka akan lebih menyenangkan, dan juga dapat membuat siswa lebih semangat dalam mengingat materi, dan gambar-gambar yang ditampilkan. Sehingga dapat memperjelas siswa dalam memahami materi yang diajarkan untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu untuk mengatasi kejemuhan siswa dalam belajar dengan memberikan dorongan dan motivasi dalam memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah guru menyampaikan materi kepada

siswa juga dapat membantu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar interaktif dan lebih aktif dalam kelas sehingga adanya umpan balik terhadap guru dan siswa tersebut.

Berdasarkan dari pemikiran dan latar belakang di atas dipandang untuk perlu dilakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Doratoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dasar Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi**”.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut Apakah Terdapat Pengaruh yang Signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Doratoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Portibi Pada Materi Perangkat Keras Komputer?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah sebagai berikut Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Doratoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Portibi Pada Materi Perangkat Keras Komputer.

1.1. Pengertian Belajar

Menurut (Maesaroh et al., 2022) berpendapat bahwa, “belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut (A. Lestari et al., 2023) Belajar adalah cara yang dapat memperbaiki kehidupan seseorang. Dengan belajar, seseorang dapat memperoleh ilmu sebanyak mungkin yang bisa digunakan untuk melakukan sesuatu demi hidup yang lebih baik lagi.

1.2. Pengertian Motivasi belajar

Menurut (Maesaroh et al., 2022) yaitu, “motivasi ialah sebuah perkiraan bahwa apa yang dilakukannya akan mengarah pada hasil yang diinginkan karena suatu akibat untuk menghasilkan sesuatu yang ingin diraih atau dicapai oleh seseorang”.

Menurut (Nurul Hikmah & Hendra Saputra, 2020) motivasi dalam belajar dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku siswa yang menyangkut minat, perhatian, ketajaman, konsentrasi dan ketekunan dalam belajar.

1.3. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Ardiana, 2023) Media merupakan alat untuk memudahkan dalam pembelajaran. Teknologi memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan lebih selain mendapatkan materi dari sekolah. Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan agar dapat merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar.

Menurut (Fauziah & Ninawati, 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang sederhana membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar, terutama bagi siswa kelas

rendah, dapat dipahami bahwa para siswa kelas rendah tidak bisa berpikir abstrak, dan sangat membutuhkan alat/media perantara untuk mempermudah menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru.

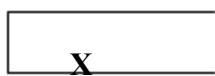
menurut (Mawarni & Napitupulu, 2023) Akhirnya dikatakan bahwa dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudar siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut menurut (Yuliawan, 2021) metode penelitian kuantitatif dipakai peneliti dengan menggunakan instrumen penelitian sebagai teknik pengumpulan data untuk meneliti suatu populasi atau sampel yang dianalisis secara kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan oleh peneliti. Sedangkan menurut

Menurut (Munte et al., 2024) eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Untuk penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran doratoon terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi Pada Materi Perangkat Keras Komputer, dan desain penelitian ini ini adalah "One-shot Case Study" dengan eksperimen yang dilakukan satu kali tidak menggunakan tes awal maupun pembanding. Menurut (Ningsih et al., 2023) berikut ini yang merupakan desain penelitian One Shot Case Study:



O
Gambar 1

Desain One Shot Case Study

Keterangan :

X : Treatment yang diberikan (variabel independent)

O : Motivasi belajar peserta didik (variabel dependen)

Batasan penelitian yang mesti ada dan di temui dalam setiap penelitian adalah batasan yang berkaitan dengan populasi. Populasi merupakan seluruh data yang menjadi perhatian dalam ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Menurut (Eka Putra, 2021) menjelaskan bahwa populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti.

Berdasarkan dari pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari kelompok yang akan diambil datanya. Adapun

populasi dalam penelitian ini adalah yang terdiri satu kelas dengan jumlah seluruhnya 20 orang. Lebih jelasnya dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 1
Jumlah Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Portibi

N o	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas X	20
	Jumlah	20

Dapat disimpulkan bahwa seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Alasannya karena populasi kurang dari 100, dan dilihat dari sekolah tersebut hanya mempunyai satu kelas saja, maka teknik total sampling atau populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas X TKJ SMK Negeri 1 Portibi yang berjumlah 20 orang.

2.1. Teknik Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang diambil dari populasi telah berdistribusi normal atau tidak. Adapun uji normalitas dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya uji chi-kuadrat, uji lilefors dan teknik kolgomorov smimov, dan SPSS 23. Adapun pegujian ini peneliti menggunakan teknik Kolmogorov-Smimov dengan program pengolahan data SPSS 23.

Adapun rumus Chi-kuadrat menurut (Indrawan & Kaniawati Dewi, 2020).

$$\sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_n)^2}{f_n}$$

Keterangan:

χ^2 = chi - Kuadrat

f_o = frekuensi yang diobservasi

f_n = frekuensi yang diharapkan

2) Uji-t

Uji t untuk menganalisis pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk menguji hipotesis pada rumusan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran doratoon terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar kelas X TKJ SMK Negeri 1 Portibi maka digunakan rumus uji t. Dalam penelitian ini, uji t menggunakan SPSS 23. Adapun rumus uji t menurut pendapat (Indrawan & Kaniawati Dewi, 2020) dalam menguji hipotesis dalam uji t adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

t = nilai t

r = kolerasi product

n = jumlah sampel

r^2 = koefisien determinasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. Deskripsi Gambaran Media Pembelajaran Doratoon

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan

terhadap variabel bebas (X) yaitu penggunaan media pembelajaran doratoon dengan memberikan angket yang disebarluaskan kepada responden yaitu siswa dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Portibi yang berjumlah 20 siswa. Melalui indikator yang telah ditetapkan yaitu Relevansi/kesesuaian, Kemudahan pengguna, dan Kebermanfaatan sebanyak 15 butir pertanyaan dalam angket. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap variabel (X) yaitu penggunaan media pembelajaran doratoon dengan memberikan angket. Maka nilai rata-rata yang diperoleh termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Adapun data perolehan hasil penelitian angket yang dilakukan peneliti terhadap penggunaan media pembelajaran doratoon di jelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2
Deskripsi Nilai Hasil Angket Per-Indikator Penggunaan Media Pembelajaran Doratoon

No	Indikator	Rata-Rata	Keterangan
1	Relevansi/Kesesuaian	96,80	Sangat Baik
2	Kemudahan Pengguna	95,60	Sangat Baik
3	Kebermanfaatan	97,20	Sangat Baik

Berdasarkan pencapaian hasil angket untuk setiap indikator dengan daya tarik diperoleh dengan nilai rata-rata sebesar 97,20 yakni berada pada kategori "Sangat Baik". Adapun pencapaian paling rendah yaitu berada pada indikator Kemudahan Pengguna diperoleh nilai rata-rata sebesar 95,60 berada pada kategori "Sangat Baik".

Adapun hasil penelitian yang dilakukan terhadap variabel terikat yakni motivasi belajar siswa setiap indikator dalam penelitian dengan mengajukan 15 butir pertanyaan. Dari hasil perhitungan maka diperoleh nilai mean variabel Y sebesar 72,60 median sebesar 73,00 dan modus sebesar 75. Adapun hasil analisis yang dilakukan terhadap data yang dikumpulkan dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 3
Hasil Angket Media Pembelajaran Doratoon

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		72.60
Median		73.00
Mode		75
Minimum		60
Maximum		75
Sum		1452

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS 23

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata atau mean yang dicapai dari angket dijawab oleh siswa diperoleh sebesar 72,60. Adapun nilai median diperoleh sebesar 73,00 dan modus diperoleh sebesar 75. Pencapaian nilai rata-rata hasil angket yang dikumpulkan setelah di

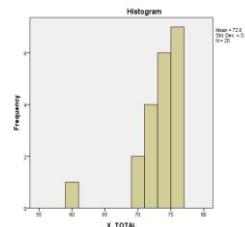
analisis berada pada kategori "Baik" artinya media pembelajaran berada pada kategori "Baik". Artinya siswa kelas X TKJ dalam proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan doratoon memiliki motivasi belajar siswa yang baik dalam pembelajaran. Selanjutnya data yang dikumpulkan dapat dilihat dalam daftar distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Data Hasil Angket Per-Indikator Penggunaan Media Pembelajaran Doratoon

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	1	4.8	4.8
	69	1	4.8	4.8
	70	2	9.5	9.5
	71	5	23.8	23.8
	74	1	4.8	4.8
	75	10	47.6	47.6
X1		1	4.8	100.0
Total		21	100.0	100.0

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS 23

Berdasarkan tabel output distribusi frekuensi data hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran doratoon diketahui bahwa hasil rata-rata jawaban observasi diperoleh nilai 75 sebanyak 10 orang atau 47,6%. Selanjutnya untuk melengkapi penjelasan tentang penyebaran data dapat dilihat pada histogram hasil dari olahan SPSS 23 sebagai berikut:



Gambar 2
Histogram Hasil Jawaban Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Doratoon

3.1.2. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Keras Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi.

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan melalui angket yang disebarluaskan kepada responden yaitu siswa dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Portibi yang berjumlah 20 siswa. Melalui indikator yang telah ditetapkan yaitu Adanya hasrat dan keinginan berhasil, Adanya dorongan dan kebutuhan belajar, dan Adanya penghargaan dalam belajar 15 butir pertanyaan dalam angket. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap variabel (Y) yaitu motivasi belajar siswa dengan memberikan angket. Maka nilai rata-rata yang diperoleh termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Adapun data perolehan hasil penelitian angket yang dilakukan peneliti terhadap penggunaan media pembelajaran doratoon di jelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 5
Nilai Rata-Rata Per-Indikator Angket Motivasi

Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Keras Komputer.

No	Indikator	Rata-rata	Kriteria
1	Adanya Hasrat Dan Keinginan Berhasil	95,60	Sangat Baik
2	Adanya Dorongan Dan Kebutuhan Belajar	96,80	Sangat Baik
3	Adanya Penghargaan Dalam Belajar	97,00	Sangat Baik

Berdasarkan uraian di atas di ketahui bahwa pencapaian paling rendah berada pada indikator Adanya hasrat dan keinginan berhasil diperoleh dengan nilai rata-rata 95,60 berada pada kategori "Sangat Baik" sedangkan pencapaian paling tinggi pada indikator Adanya penghargaan dalam belajar diperoleh dengan nilai rata-rata 97,00 berada pada kategori "Sangat Baik". Adapun hasil analisis yang dilakukan terhadap data yang dikumpulkan dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6

Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Keras Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		72.35
Median		73.00
Mode		73 ^a
Minimum		60
Maximum		75
Sum		1447

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS 23

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata atau mean yang dicapai dari angket dijawab oleh siswa diperoleh sebesar 72,35. Adapun nilai median diperoleh sebesar 73,00 dan modus diperoleh sebesar 73. Pencapaian nilai rata-rata hasil angket yang dikumpulkan setelah di analisis berada pada kategori "Baik" artinya motivasi belajar siswa pada materi perangkat keras komputer kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi berada pada kategori "Baik". Artinya siswa kelas X TKJ dalam proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan doratooon memiliki motivasi belajar siswa yang baik dalam pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan data yang dikumpulkan melalui perhitungan dilakukan pada tabel distribusi sebagai berikut:

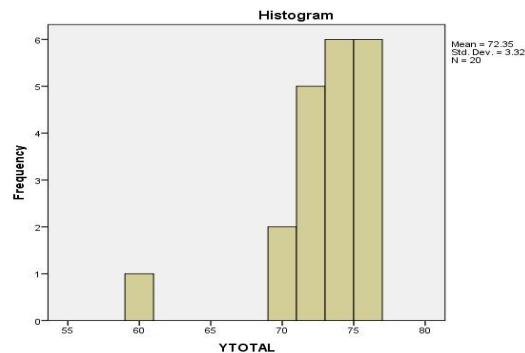
Tabel 7

Distribusi Frekuensi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	1	5.0	5.0
	70	2	10.0	10.0
	71	1	5.0	5.0
	72	4	20.0	20.0
	73	6	30.0	30.0
	75	6	30.0	100.0
Total		20	100.0	100.0

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS 23

Berdasarkan tabel output distribusi frekuensi data di atas, diketahui pada rentang nilai 60 sebanyak 1 orang atau 5,0%. Selanjutnya pada rentang nilai 70 sebanyak 2 orang atau 10,0%. Pada rentang nilai 71 sebanyak 1 orang atau 5,0%. Pada rentang nilai 73 sebanyak 6 orang atau 30,0%. Pada rentang nilai 75 sebanyak 6 orang atau 30,0%. Selanjutnya untuk melengkapi penjelasan penyebaran data hasil angket dapat dilihat pada histogram dari hasil olahan SPSS sebagai berikut:



Gambar 3

Histogram Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Keras Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi

3.1.3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang diambil dari populasi telah di distribusikan normal atau tidak. Adapun uji normalitas dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya uji chi-kuadrat, uji lilliefors dan teknik kolgomorov smimov, dan SPSS 23. Adapun pegujian ini peneliti menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov dengan program pengolahan data SPSS 23. Untuk melakukan uji normalitas ini penulis menggunakan chi-kuandrat SPPS 23.

Tabel 15
Distribusi Uji Normalitas di SMK Negeri 1 Portibi

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MOTIVASI	.258	20	.001	.673	20	.000

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS 23

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, diperoleh nilai signifikan untuk hasil angket sebesar 0,258. Karena nilai motivasi lebih besar > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil angket yang

dikumpulkan terkait dengan motivasi belajar siswa yang dilakukan berdistribusi normal.

3.1.4. Uji-t

Uji-t dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kedua variabel yang dimana variabel (X) pengaruh penggunaan media pembelajaran doratoon dan motivasi belajar siswa sebagai variabel (Y) kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi. Uji-t yang dipakai dengan asumsi nilai signifikan $>0,05$ maka hipotesisnya diterima dan jika signifikan $<0,05$ maka hipotesisnya ditolak. Untuk melakukan uji t ini penulis menggunakan olahan SPSS 23 sebagai berikut:

Tabel 16

Hasil Uji-T Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Doratoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Materi Perangkat Keras Komputer Di Smk Negeri 1 Portibi

One-sample test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
MOTIVASI	97,197	19	.000	72,35000	70,7920	73,9080

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS 23

Berdasarkan hasil tabel SPSS di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sig(2-teilded) sebesar $0,000 < 0,05$ selanjutnya nilai t hitung diperoleh nilai 97,197 sedangkan t table dimana dk = n-1 atau $20-1=19$ maka diketahui nilai t table 2,093 maka diketahui t hitung> t table diperoleh sebesar $97,197 > 2,093$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini di terima atau disetujui kebenarannya yaitu “Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran doratoon terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi”.

3.2. Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran doratoon terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar kelas X TKJ SMK Negeri 1 Portibi.

Pada pertemuan pertama peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis doratoon. Pada pertemuan kedua peneliti menerapkan kembali media pembelajaran doratoon dan peneliti memberikan angket kepada responden yaitu siswa. Selanjutnya melalui lembar angket jawaban siswa, peneliti melihat dan menilai motivasi belajar siswa pada materi perangkat keras komputer.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan variabel X yakni penggunaan doratoon melalui indikator yang ditetapkan dengan mengajukan 20 angket di mana pada indikator relevansi/kesesuaian dengan nilai rata-rata 96,80, pada indikator kemudahan pengguna dengan nilai rata-rata 95,60 dan pada indikator kebermanfaatan dengan nilai rata-rata 97,20. Apabila ke tiga indikator tersebut di jumlahkan terdapat 1,448 diperoleh nilai yang menyebar dari nilai rata-rata senilai 72,40, nilai tersebut berada pada

kategori “Baik”.

Setelah diberikan perlakuan kemudian peneliti memberikan 20 angket motivasi pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil dengan nilai rata-rata 95,60, pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dengan nilai rata-rata 96,80, pada indikator adanya penghargaan dalam belajar dengan nilai rata-rata 97,00. Apabila ke tiga indikator tersebut di jumlahkan terdapat 1,447 diperoleh nilai yang menyebar dari nilai rata-rata senilai 72,35, nilai tersebut berada pada kategori “Baik”.

Berdasarkan hasil kedua variabel di atas, maka peneliti melakukan uji normalitas dari penggunaan media pembelajaran doratoon terhadap motivasi belajar siswa diperoleh nilai signifikasinya $0,258 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah mengetahui nilai normalitas maka untuk hasil uji-t diperoleh nilai signifikasinya $97,197 > 2,093$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran doratoon terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi.

Berdasarkan kajian di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa adanya efektif penggunaan media pembelajaran doratoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi”.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti menarik beberapa kesimpulan berdasarkan dari hasil pengumpulan data yang telah diperoleh: “Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran doratoon terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi”. Berdasarkan hasil uji normalitas dari penggunaan media pembelajaran doratoon terhadap motivasi belajar siswa diperoleh nilai signifikasinya $0,258 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah mengetahui nilai normalitas maka untuk hasil uji-t diperoleh nilai signifikasinya $97,197 > 2,093$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran doratoon terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Portibi.

4.1. Saran.

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

1. Untuk siswa diharapkan agar lebih berperan aktif ketika pembelajaran sedang berlangsung.
2. Dengan adanya media pembelajaran doratoon diharapkan siswa mampu menggunakan aplikasi tersebut dengan baik agar menghasilkan dampak yang positif bagi siswa
3. Bagi instansi terkait, diharapkan untuk memberi masukan dalam usaha perbaikan ke arah peningkatan mutu lapangan kerja dan pengajaran di lapangan khususnya bidang studi Pendidikan Vokasional Informatika

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., "Evektifitas 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). Peggunaan 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 4Padangsidiimpuan. *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.