
STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DI SMAN 7 BENGKULU SELATAN

U. A. Saputra^{1,a)} - Asnawati¹⁾, F. A. Yul¹⁾

Affiliation:

Universitas Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:

uciapriansah@gmail.com

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran pada penyampaian materi masih menggunakan teks yang monoton sehingga membuat peserta didik merasa bosan, dan kurang respon terhadap materi yang disampaikan. Salah satu solusi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada siswa kelas X SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan mata pelajaran jaringan dasar komputer.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif yaitu penelitian yang didasarkan perhitungan angka-angka dengan perhitungan statistik, jenis penelitian Eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh murid kelas X SMAN 7 Bengkulu Selatan sebanyak 19 siswa. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$, serta dibandingkan nilai t hitung dengan t tabel diperoleh nilai t hitung $13,238 > 2,101$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat peningkatan minat belajar siswa kelas X SMAN 7 Bengkulu Selatan dengan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran jaringan dasar komputer.

Kata Kunci : Strategi Guru, Media Pembelajaran, Hasil Belajar



Pendahuluan

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan masih ditemukan bahwa dalam proses belajar mengajar terutama pada pelajaran TIK minat belajar siswa masih sangat kurang tertarik dan memahami kegiatan pembelajaran yang berlangsung, karena disebabkan tidak adanya ketertarikan siswa yang masih kurang berminat dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Dilihat dari kegiatan proses belajar ditemukan masalah dalam proses pengajaran dimana kurangnya guru dalam penyampaian materi mengenai pembelajaran TIK, sehingga menyebabkan siswa kurang berminat dalam pembelajaran berlangsung. Dapat dilihat pada pembelajaran berlangsung guru kurang memberikan respon yang aktif ke siswa dan kurangnya pemahaman guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Dalam Mengatasi kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran itu sangatlah penting karena pada dasarnya minat belajar sangat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang siswa untuk bisa menghadapi atau berurusan dengan orang, benda,

dan pengalaman yang dialami oleh kegiatan itu sendiri terutama dalam kegiatan belajar, selain itu kecakapan siswa dalam belajar harus dilandasi dengan minat dalam usaha belajarnya. Meningkatkan minat belajar siswa bukanlah hal yang mudah, karena minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran itu sangat berbedabeda. Maka kreatifitas dan profesionalitas guru dan ketekunan serta keuletan dengan berbagai usaha seperti menerapkan strategi pembelajaran yang dapat mengantarkan pada tumbuhnya minat belajar siswa dengan baik adalah salah satu bentuk usaha yang harus benar-benar diperhatikan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini perlu dilakukan karena minat siswa dalam proses pembelajaran sangat penting, siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa siswa berminat untuk mencapai pembelajaran yang efektif. dengan adanya penelitian ini dapat memberi manfaat bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dan apa yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan strategi-strategi yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dan mengangkat judul : Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *kuantitatif*. Menurut sugiyono (2022:8), menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Teknik analisis data yang dilakukan setelah semua data yang dipergunakan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu data yang dapat diwujudkan dengan angka

yang diperoleh dari lapangan. Dalam penelitian kuantitatif yang dilandasi pada suatu asumsi bahwa gejala itu dapat diklasifikasikan, dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat), maka peneliti dapat melakukan penelitian dengan memfokuskan kepada beberapa variabel saja. Pola hubungan antara variabel yang akan diteliti tersebut selanjutnya disebut paradigma penelitian.

Jadi paradigma penelitian merupakan pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian. Paradigma penelitian ini terdiri atas suatu variabel independen dan dependen.

Adapun data kuantitatif ini dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan statistik. Rumus yang digunakan adalah rumus t-test atau uji t. Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum uji t dilakukan

Hasil Penelitian

Instrumen penelitian berupa pedoman kuesioner dan tes hasil belajar. Kegiatan penelitian ini di kelas X di SMAN 7 Bengkulu Selatan. Sebelum memberikan angket berupa kuesioner untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif jigsaw, peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran ceramah dan setelah itu memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa berdasarkan data hasil pretest yang di dapat jumlah N 30 mendapatkan persentase 50.1% dengan kategori kurang.

Selanjutnya peneliti melakukan proses belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw dan setelah itu memberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa yang mana test tersebut berupa test rubik penilaian praktek konfigurasi mikrotik dan berdasarkan jumlah N 30 mendapatkan kategori Baik dengan persentase 56.7%.

Kemudian dilanjutkan memberikan angket ke responden yang berisi 10 butir, jumlah N 30 dan 5 kategori jawaban. Berdasarkan data yang diperoleh nilai skor persentase yang didapatkan 92,06% dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran komputer bahwa responden memilih kategori setuju. Analisis tahap akhir meliputi uji normalitas dan uji hipotesis (uji t).

1. Uji Normalitas

Uji normalitas distribusi data ditentukan dengan kesesuaian anatara data hasil pengamatan dengan

distribusi normal. Pengujian normalitas akan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* diatas tingkat kepercayaan 5% atau 0,05 pada SPSS. Adapun hasil uji normalitas terhadap hasil nilai dari *Pretest* dan *Posttest* berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk hasil belajar *pretest* diperoleh yaitu 0,495 sehingga $0,495 > \alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar *pretest* terdistribusi normal. Sedangkan nilai hasil belajar *posttest* diperoleh yaitu 0,085 sehingga $0,085 > \alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar *posttest* terdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis (Uji t)

Hasil analisis SPSS untuk nilai *pretest* dan *posttest* berdasarkan kaidah pengambilan keputusan yang dikemukakan oleh Santoso (2022:311) sebagai berikut :

- 1) Nilai Sig > 0,05 maka H_0 diterima.
- 2) Nilai Sig < 0,05 maka H_0 ditolak

Diketahui hasil Sig. (2-tailed) pada tabel 4.11 sebesar 0,000, maka dinyatakan lebih kecil dari 0,005. Secara statistic dapat ditulis $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang bearti pengaruh model pembelajaran komputer terhadap hasil belajar siswa efektif terhadap hasil belajar siswa. Diketahui t hitung mempunyai nilai -16,554. Penyebab t hitung bernilai negative dikarenakan skor *mean pretest* lebih kecil dari skor *mean posttest*, pada konteks ini t hitung adalah nilai mutlak sehingga menjadi 16,554. Selanjutnya menentukan nilai t tabel melalui distribusi nilai t tabel stastistik. T tabel dapat ditemukan dengan mengetahui nilai df yang diperoleh dari $N-1 = 30-1 = 29$ dan nilai signifikan ($\alpha/2$). Jika α (derajat kesalahan) yang ditentukan adalah 5% dan menggunakan uji dua pihak, besarnya nilai signifikansi yaitu $0,05/2 = 0,025$. Jadi harga t tabel didapat adalah 2,045. Berdasarkan paparan diatas, nilai t hitung = 16,554 > t tabel = 2,045 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang bearti pengaruh model pembelajaran komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMAN 7 Bengkulu Selatan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari sampai 24 Februari 2023 pada siswa kelas X di SMAN 7 Bengkulu Selatan, dengan

pokok Dasar Jaringan Komputer sebagai hotspot dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya atau tidaknya pengaruh model pembelajaran komputer terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMAN 7 Bengkulu Selatan. Penelitian ini tertuju pada kelas X yang memiliki siswa berjumlah 30 orang.

Pada kelas X tersebut guru kadang menggunakan model pembelajaran berbeda. Kadang menggunakan model pembelajaran ceramah dan model pembelajaran kooperatif jigsaw, maka hal tersebut peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh model pembelajaran komputer.

Model pembelajaran komputer merupakan suatu teknik pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penugasan bagian materi pembelajaran dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Dengan adanya model pembelajaran komputer guru bisa melihat suasana kelas dan siswa saling bekerja sama dan saling aktif saat proses pembelajaran. Pada proses penelitian, pertama-tama yang peneliti lakukan adalah memberikan *pretest* berupa rubik penilaian praktek konfigurasi mikrotik sebagai hotspot untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan model pembelajaran komputer.

Selanjutnya peneliti menggunakan model pembelajaran komputer pada proses pembelajaran dikelas. Tahap selanjutnya peneliti memberikan *posttest* dengan praktek konfigurasi mikrotik sebagai hotspot berupa rubik penilaian praktek dan dilanjutkan dengan pengisian *kuesioner* respon siswa mengenai model pembelajaran komputer terhadap hasil belajar.

Berdasarkan *pretest*, nilai rata-rata siswa 65,6 dengan kategori kurang 50,1%, cukup 26,6%, baik 16,6% dan baik sekali 6,7%. Berdasarkan data hasil persentase yang ada dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan tergolong kurang.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* mengalami kenaikan yaitu 85 dengan kategori cukup 13,3%, baik 30% dan baik sekali 56,7%. Berdasarkan data hasil persentase yang ada dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat

setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw tergolong baik sekali.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-test* dapat disimpulkan bahwa untuk nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa sig (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Cara lain untuk menguji hipotesis dengan membandingkan nilai *t* hitung dengan *t* tabel, diperoleh nilai *t* hitung 16,554 dan nilai *t* tabel 2,045, maka *t* hitung $>$ *t* tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMAN 7 Bengkulu Selatan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa pada pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar siswa, nilai rata-rata hasil keseluruhan responden pada *kuesioner* 4,619 dalam kategori setuju dan persentase kualitas model pembelajaran mendapat nilai 92,06%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran komputer terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMAN 7 Bengkulu Selatan dapat ditarik kesimpulan bahwa, korelasi dari kedua variabel tersebut adalah signifikan, oleh karena signifikansi yang menyertainya lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Korelasi yang terjadi bersifat positif, artinya apabila variabel bebas (independent) meningkat, maka akan disertai oleh meningkatnya variabel terikat (dependent), korelasi yang terjadi berada dalam kategori sedang.

Daftar Pustaka

- Amin, Raudah.dkk (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika*.
- Damayanti, (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 2*

- Banarjoyo. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.
- Elida, (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar Pai Siswa di Kelas V SD Negeri 03/X Tanjung Solok Kec. Kuala Jambi*.
- Indriyati, (2019). *Pengaruh Penerapan Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 12 Jakarta*.
- Lauren, (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI OTKP di SMKN 1 Surabaya*.
- Laela, (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Peserta Didik Kelas IV MI Ismaria AL-QUR'Aniyyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Lubis, Raudah.dkk (2016). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*
- Ningsih, Raudah.dkk (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Negeri*.
- Oktasari, E. (2020). *Pengaruh Brand Image, Kualitas Produk dan Harga Terhadap Mintat Beli Produk Ms.Glow Pada Mahasiswa Di Prodi Manajemen Universitas Dehasen Bengkulu*. Bengkulu: Universitas Dehasen Bengkulu.
- Raudah.dkk (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw*
- Santoso. (2022). *Panduan Lengkap SPSS 25*. Jakarta: PT ElexMedia Komputindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Yulia.