
**PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MPLB SMK NEGERI 1 BENGKULU
SELATAN**

T. Fransiska¹⁾ – Hermawansa²⁾, F.A. Yul²⁾

Affiliation:

Universitas Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:

tarifransiska@gmail.com

Abstract

Tujuan penelitian ini mengetahui pemanfaatan media video pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pelajaran informatika di kelas X MPLB SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas X MPLB SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan dengan jumlah sampel 27 orang siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu Observasi, Angket, dan Dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari pembahasan melalui metode analisis perolehan nilai angket pemanfaatan media video pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pelajaran informatika kelas X MPLB SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan yang menyatakan siswa SS 125, S 59, KS 5, TS 0, STS 0 dengan rata-rata siswa memilih SS 70%, S 28%, KS 4%, TS 0%, dan STS 0%. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pada materi jaringan komputer dan internet layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.



Keyword: Media Video Pembelajaran, Minat Belajar Siswa

Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang mengguncangkan dunia pendidikan khususnya di dalam dunia pendidikan sebagai media dan sumber belajar yang harus di sikapi dengan cepat oleh seorang pendidik, sehingga kemajuan teknologi saat ini bisa dimanfaatkan dengan baik untuk membantu proses pembelajaran peserta didik dikelas. salah satu contohnya yaitu pemanfaatan media video pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan video pembelajaran pada pelajaran informatika belum digunakan oleh pendidik secara maksimal, suasana belajar dan penyampaian materi oleh pendidik masih banyak yang terpaku pada buku dan terkesan monoton, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. (Dasar et al, 2022)

Dalam pendidikan di sekolah, guru memegang peranan yang sangat penting. Hal ini dapat dipahami karena guru merupakan ujung tombak pelaksanaan pendidikan di lapangan. Guru merupakan fasilitator di dalam proses belajar-mengajar di sekolah, keberhasilan pengajarannya sangat menentukan keberhasilan pendidikan pada umumnya. Oleh sebab itu untuk menunjang keberhasilan belajar tersebut guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif, dengan

mengikuti zaman pembelajaran yang terus meningkat dan modern sehingga dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif tersebut dapat menarik minat belajar siswa, agar dalam pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung dapat menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran guru dapat memberikan ilmu pengetahuan yang lebih baik kepada siswa. (Nurrita, T., 2018).

Video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman. video juga dapat membantu dalam menyampaikan pesan-pesan/materi terhadap suatu materi pembelajaran yang membuat siswa akan lebih tertarik saat mengikuti pelajaran

didalam kelas sehingga minat belajar peserta didik dapat meningkat dan mempertinggi hasil belajar.

Minat adalah kecenderungan tertarik pada sesuatu yang relatif tetap. Untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus – menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Minat berperan sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat.

Belajar adalah Perubahan tingkah laku menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). yang dilakukan oleh manusia untuk menambah ilmu pengetahuan, melatih keterampilan, agar kelak bisa mandiri dalam kehidupannya. Salah satu pertanda seseorang sudah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Jadi, dapat ditarik benang merah bahwa minat belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kesenangan akan pekerjaan itu termasuk dalam hal belajar. (Charli et al., 2019)

Informatika merupakan mata pelajaran dasar yang diajarkan oleh SMK pada kurikulum merdeka. Informatika merupakan pengganti dari mata pelajaran Simulasi Digital pada kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Informatika adalah mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan untuk semua jurusan di kelas X. Untuk mempelajari mata pelajaran Informatika dibutuhkan pemahaman konsep yang kuat agar siswa tidak kesulitan didalam proses belajar yang berkelanjutan.

Dari tinjauan diatas peneliti melakukan observasi awal bahwa di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan peneliti menemukan proses pembelajaran informatika guru masih mengajar secara konvensional, masih menggunakan metode ceramah, belum memanfaatkan media video pembelajaran maka dari itu penulis menyimpulkan bahwa video pembelajara menjadi solusi bagi pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang efektif dan kreatif sehingga banyak peserta didik yang tertarik untuk mengikuti pembelajaran baik didalam

sekolah ataupun pembelajaran diluar lingkup sekolah. Maka dari itu, dalam pemanfaatannya media video pembelajaran ini memberikan hasil yang signifikan dalam pembelajaran peserta didik. Hal ini dapat menunjukkan bahwa media video menjadi alternatif sebagai media dalam pembelajaran pada era teknologi modern sehingga akan meningkatkan minat belajar terhadap peserta didik.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode Deskriptif Kualitatif. Menurut Moh Kasiram dalam (Waruwu, 2023), penelitian kualitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data, angka sebagai alat menganalisis data informasi, teks pandangan-pandangan responden yang menggunakan beragam metodologi dalam suatu masalah atau fenomena social.

Menurut (Soegiyono 2011) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karateristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan berjumlah 27 orang.

Menurut (Soegiyono 2011) sampel adalah jumlah dan karateristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonprobability sampling. Menurut (Sugiyono, 2013) Non probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Sehingga dalam penelitian ini sampelnya berjumlah 27 orang siswa. Pengumpulan data menggunakan angket preetes dan posttes, serta dokumentasi.

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dari tanggal 5 April sampai 5 Mei 2024 yang

dilakukan oleh peneliti di sekolah SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan yang beralamatkan di Jl. A. Yani Ibul Bengkulu Selatan, Dengan subjek penelitian siswa kelas X MPLB pada pelajaran Informatika dengan sub pokok pembahasan Jaringan Komputer Dan Internet dengan menggunakan pemanfaatan media video pembelajaran. Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, hasil angket, serta dokumentasi

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan setelah guru menggunakan media video pembelajaran pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Berdasarkan hasil observasi penilain yang dilakukan meliputi beberapa aspek yaitu : dari kegiatan awal. Kegiatan inti, dan kegiatan akhir

Berdarkan tabel atas dapat diketahui bahwa ada beberapa hal yang dilakukan peneliti yaitu :

1. Aspek pertama Peneliti memberikan salam kepada siswa dilajutkan berdo'a, mengabsen siswa kemudian menanyakan kabar singkat dan memberikan motivasi.

2. Aspek kedua Peneliti melakukan kegiatan persiapan materi, kemudian diolah dalam bentuk video dan dishare ke youtube dan whatsapp group sehingga siswa bisa memanfaatkan video pembelajaran dan mudah diakses dimanapun dan kapan pun

3. Aspek ketiga, penguasaan materi, pada aspek ini memahami dan mempelajari materi yang dibagikan sebelumnya supaya kita kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dan mengevaluasi siswa diakhir pembelajaran

4. Aspek ke empat penggunaan metode , peneliti tidak menggunakan metode karena proses pembelajaran hanya menggunakan media video pembelajaran yang dijelaskan kepada siswa.

5. Aspek kelima interaksi dengan siswa, ketika pembelajaran berlangsung peneliti melakukan interaksi dengan siswa dengan cara bertanya seputar jaringan computer dan internet.

6. Aspek keenam Pengembangan karakter siswa , disini peneliti tidak melakukan kegiatan pengembangan karakter pada siswa, karena akan melibatkan banyak pihak dan akan memakan waktu yang Panjang. Sehingga peneliti menyerahkan kegiatan pengembangan karakter ini ke wali kelas X MPLB.

7. Aspek ketujuh penggunaan media pembelajaran, dalam penelitian ini peneliti

memanfaatkan media video pembelajaran yang sudah peneliti buat, di share ke youtube dan whatsapp group yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

8. Aspek yang kedelapan yaitu pengelolaan waktu, pada indikator ini peneliti membagi waktu untuk siswa dalam memanfaatkan media video pembelajaran 20 menit, mengisi lembar soal tertulis 45 menit dan setelah itu mengisi angket 30 menit tujuan pengelolaan waktu ini adalah agar siswa bisa lebih fokus dalam mengikuti proses belajar mengajar.

9. Aspek kesembilan kedisiplinan yaitu peneliti datang ke sekolah pada pukul 07.30 WIB dan langsung melakukan persiapan untuk mengajar dilanjutkannya pada pukul 11.00 – 14.00 WIB peneliti masuk ke kelas X MPLB, mengecek kesiapan siswa dalam proses belajar mengajar dan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa yang menandakan dimulainya proses pembelajaran.

10. Aspek kesepuluh yaitu evaluasi belajar siswa, pada indikator ini peneliti mengevaluasi kegiatan belajar siswa dengan cara memberikan soal tertulis dalam bentuk 5 soal esai terkait materi yang ada di video

Adapun hal-hal yang peneliti lakukan saat mulai penelitian hingga selesai yaitu diawali dengan mempersiapkan materi pelajaran dan video pembelajaran tentang jaringan computer dan internet yang sudah diunggah ke youtube kemudian di share juga ke whatsapp group.

Tiba ke sekolah tepat waktu yaitu pukul 7.30 WIB. Ketika masuk kelas mengawali pembelajaran dengan berdo'a, absensi, dan motivasi siswa. Kemudian jika siswa sudah siap untuk belajar peneliti menampilkan video pembelajaran tersebut..

Peneliti juga melakukan tanya jawab kepada siswa untuk melihat tingkat pemahaman dan minat belajar siswa terhadap media video pembelajaran yang ditampilkan. Setelah video selesai ditampilkan, peneliti memberikan tugas kepada siswa yang berjumlah 27 orang dengan waktu pengerjaan maksimal 45 menit berupa soal essay sesuai dengan materi yang telah ditampilkan sebelumnya.

Setelah siswa mengerjakan tugas, peneliti menyebarkan hak angket untuk melihat responden siswa dengan waktu pengerjaan selama 20 menit. Kemudian disela-sela waktu pengerjaan siswa mengisi angket peneliti

mengambil gambar sebagai bahan dokumentasi, dan setelah waktu yang diberikan selesai peneliti kembali mengambil lembar angket pada siswa. Pembelajaran diakhiri dengan do'a dan salam, selanjutnya sesuai jadwal dilanjutkan jam istirahat dan sholat Zuhur berjama'ah di Mushola sekolah pada pukul 12.25-12 .40 WIB. dan siswa melanjutkan pembelajaran dengan mata pelajaran lainnya. Setelah itu sesuai jam pulang sekolah yaitu pukul 14.00 WIB.

Pretest dilaksanakan sebelum siswa menggunakan media Quizizz untuk mengetahui minat belajar siswa dan kemampuan awal siswa. Angket minat belajar siswa berisi 20 item pertanyaan mengenai minat belajar yang disusun berdasarkan empat indikator. Tes berisi materi alat ukur jaringan komputer dan telekomunikasi yang telah disampaikan sebelumnya. Adapun bentuk tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda (multiple choice test), yang masing-masing berjumlah 10. Hasil total skor angket dan hasil tes belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini

No.	Nama	Pretest	Posttest
1	ASI	39	70
2	AZA	45	70
3	ATT	32	60
4	AP	37	40
5	AKS	36	90
6	AA	42	70
7	AF	42	70
8	ANF	27	70
9	BSA	51	50
10	BAP	37	60
11	CIK	40	70
12	CW	60	60
13	DGA	70	70
14	DW	70	70
15	DBD	80	80
16	DNS	60	60
17	FZ	60	60
18	FBDJW	50	50
19	IF	80	80
20	JLW	50	50
21	JS	80	80
22	LRS	70	70
23	MPS	70	70
24	MDG	70	70
25	NO	70	70
26	NN	80	80
27	NAA	70	70
28	PJA	60	60
29	RR	60	60

30	RA	60	60
31	WS	50	50
32	YAP	70	70
33	YL	60	60
Jumlah		1344	2170
Rata-rata		40,72	65,75

Berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk untuk hasil nilai angket pretest minat belajar siswa diperoleh yaitu 0,358 sehingga $0,358 > \alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil nilai angket pretest minat belajar siswa berdistribusi normal. Sedangkan hasil nilai angket posttest minat belajar siswa diperoleh yaitu 0,066 sehingga $0,066 > \alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil nilai angket posttest minat belajar siswa berdistribusi normal

Pengujian homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sebuah model t-test homogen atau tidak. Uji homogen dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 dengan uji Lavene dengan ketentuan pengujian jika nilai Sig > 0,05 maka data bervariasi sama atau homogeny. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 4.13 maka diperoleh nilai sig 0,799 sehingga $0,799 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas data bervariasi sama atau homogen. Data yang homogen dilanjutkan dengan pengujian hipotesis

Diketahui hasil Sig. (2-tailed) pada tabel 4.15 sebesar 0,000 maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05. Secara statistik dapat ditulis $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak H_a diterima, yang artinya adanya efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas X TJKT SMK Negeri 3 Seluma.

cara lain untuk menguji hipotesis selain menggunakan perbandingan signifikansi atau nilai probabilitas adalah dengan membandingkan hasil T hitung pada tabel 4.15 dengan T tabel. Maka diperoleh nilai T hitung 24,220, selanjutnya menentukan T tabel dengan mengetahui nilai df yang diperoleh dari $N-1 = 33-1 = 32$ dan nilai signifikansi ($\alpha/2$). Jika α (derajat kesalahan) yang ditentukan 5% dan menggunakan uji dua pihak, besarnya nilai signifikansi yaitu $0,05/2 = 0,025$. Jadi harga T tabel didapat adalah 2,037.

Berdasarkan paparan yang disampaikan diatas, nilai T hitung = 24,220 > T tabel = 2,037 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran efektif terhadap

minat belajar siswa. Sehingga hipotesis pada bab dua dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya penggunaan media pembelajaran Quizizz efektif terhadap minat belajar siswa kelas X TJKT 1 pada mata pelajaran dasar pemrograman SMK Negeri 3 Seluma.

Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 1 Februari – 28 Februari 2024 pada siswa kelas X TJKT SMK Negeri 3 Seluma, dengan pokok bahasan alat ukur jaringan komputer dan telekomunikasi menggunakan media Quizizz. Peneliti melakukan penelitian tepatnya di SMK Negeri 3 Seluma yang berlokasi di Jl. Bengkulu – Tais Km. 34, Kel. Dermayu, Kec. Air Periukan, Kab. Seluma.

Adapun uji dilakukan yang dilakukan peneliti pada angket minat belajar siswa pretest dan posttest yaitu uji validitas item pertanyaan yang berisi 20 item pertanyaan yang menunjukkan dari 20 item pertanyaan semuanya dinyatakan valid dimana r hitung $>$ r tabel 0,344 dan dinyatakan valid. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas, uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach's berbantu aplikasi SPSS 25. Dalam penentuan uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach's yaitu suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai Alpha Cronbach's lebih besar dari 0,60. Hasil ditunjukkan dengan nilai Alpha Cronbach's yaitu $0,766 > 0,60$ dengan kategori bahwa data tersebut dinyatakan reliabel.

Pada proses penelitian, yang pertama kali peneliti lakukan adalah memberikan pretest dengan membagikan soal sebanyak 10 soal kepada 33 siswa terkait materi alat ukur jaringan komputer dan telekomunikasi setelah siswa mengerjakan soal pretest, kemudian peneliti menyebarkan angket minat belajar siswa untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum menggunakan media Quizizz pada mata pelajaran dasar program keahlian. Angket ini berisi 20 item pertanyaan dengan empat indikator yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Setelah mengisi angket pretest minat belajar siswa maka diperoleh nilai persentase skor didapat 50,9 % dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa sebelum (pretest) perlakuan dikategorikan cukup baik pada mata pelajaran dasar program keahlian.

Tahap selanjutnya peneliti menerapkan media Quizizz pada proses pembelajaran di kelas, media Quizizz memiliki dua fitur yaitu, fitur presentasi dan fitur kuis. Peneliti memanfaatkan fitur presentasi untuk menyampaikan materi alat ukur jaringan dan telekomunikasi, peneliti membagikan link kepada siswa dan kode untuk dapat mengakses materi tersebut. Kemudian peneliti menjelaskan materi yang ada pada fitur presentasi, serta melakukan diskusi kepada siswa.

Tahap selanjutnya setelah materi disampaikan kepada siswa dan dipahami oleh siswa, peneliti memberikan posttest soal berjumlah 10 soal kepada 33 orang siswa melalui fitur kuis di Quizizz, dengan cara membagikan link dan kode akses kepada siswa untuk dapat bergabung dan mengerjakan soal di Quizizz dengan skor nilai yang langsung dapat diketahui oleh siswa. Setelah siswa mengerjakan soal di fitur kuis pada Quizizz, peneliti memberikan angket minat belajar kembali untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa setelah menggunakan media Quizizz, angket ini berisikan 20 item pertanyaan dengan empat indikator yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Kemudian peneliti memberikan angket respon siswa terhadap media Quizizz yang terdiri dari 20 item pertanyaan dengan lima indikator yaitu kandungan kognisi, penyajian informasi, kemudahan navigasi, estetika, dan fungsi keseluruhan.

Setelah mengisi angket posttest minat belajar siswa maka diperoleh nilai persentase skor 87,95 % dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa setelah perlakuan dikategorikan sangat baik pada mata pelajaran dasar program keahlian setelah menggunakan media pembelajaran Quizizz. Berdasarkan hasil hitung angket respon siswa terhadap media Quizizz persentase skor didapat 87,23 % dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju media Quizizz efektif digunakan pada mata pelajaran dasar program keahlian untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk berbantu SPSS 2 yaitu jika signifikansi $>$ 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $<$ 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai signifikansi angket pretest minat belajar siswa dengan nilai

0,358 > 0,05 dan nilai signifikansi angket posttest minat belajar siswa 0,066 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai tersebut berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas sebagai prasyarat uji hipotesis atau uji t peneliti melakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui sebuah model t-tes yang peneliti gunakan homogen atau tidak. Adapun dasar pengambilan keputusan uji homogenitas menggunakan SPSS 25 yaitu jika nilai signifikansi > 0,05 maka data bervariasi sama atau homogen. Hasil uji homogenitas yang peneliti peroleh setelah melakukan uji homogenitas dengan nilai signifikansi 0,799 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data nilai tersebut bervariasi sama atau homogen. Setelah melakukan beberapa tahapan di atas maka tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji hipotesis atau uji t dengan menggunakan uji Paired Samplet-Test berbantu SPSS 25.

Berdasarkan hasil uji hipotesis Paired Samplet-Test yaitu jika nilai asym sig. (2-tailed) < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan jika nilai asym sig. (2-tailed) > 0,05 yang berarti H_a ditolak dan H_0 diterima, maka hasil yang diperoleh dari data peneliti asym sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05. Yang artinya penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran efektif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran dasar pemrograman di kelas X TJKT 1 SMK Negeri 3 Seluma. Cara lain untuk menguji hipotesis dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel, maka diperoleh nilai t hitung 24,220 dan nilai t tabel 2,037, maka t hitung > t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar pemrograman efektif terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa terhadap media Quizizz pada mata pelajaran dasar program keahlian kelas X TJKT 1 sejalan dengan teori Thorn dalam Sinta dalam (Cahya, 2018) menyatakan kriteria untuk menilai keefektifan media berdasarkan 6 indikator yaitu kemudahan navigasi, kandungan kognisi, penyajian informasi, integritas media, estetika, dan fungsi keseluruhan, dalam hal ini peneliti hanya mengambil 5 indikator untuk penilaian yaitu kemudahan navigasi, kandungan kognisi, penyajian informasi, estetika, serta fungsi keseluruhan dikarenakan pada indikator integrasi

media mengandung artian yang sama dengan aspek kandungan kognisi yaitu memuat indikator pengetahuan sehingga peneliti memutuskan mengambil salah satu indikator. Penilaian indikator tersebut mendapat nilai rata-rata 3,48 dalam kategori baik dan persentase kualitas media mendapat nilai 87,23 %

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mawaddah, dkk (2022), kelebihan menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran diantaranya : (1) memiliki tampilan yang menarik dan mudah dioperasikan, (2) guru dapat menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, (3) Quizizz menjadi salah satu media pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena media kuis online Quizizz digunakan untuk mengukur sejauh mana partisipasi, minat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaannya yang mudah dan penilaian siswa diproses dengan cepat. Hal ini juga ditekankan kembali oleh Azizah, Mashuri, Noviaty (2023), bahwa penelitian ini relevan dengan hasil penelitian tersebut yang menunjukkan media Quizizz mampu mempengaruhi minat belajar siswa. Sehingga berdasarkan hasil pembahasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media Quizizz efektif digunakan untuk mendukung minat belajar siswa pada saat pembelajaran dasar pemrograman kelas X TJKT 1 SMK Negeri 3 Seluma.

Kesimpulan

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media Quizizz pada mata pelajaran dasar pemrograman efektif terhadap minat belajar siswa kelas X TJKT 1 SMK Negeri 3 Seluma. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh nilai angket Pretest-Posttest menunjukkan bahwa sig (2-tailed) bernilai 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, serta membandingkan nilai t hitung dengan t tabel diperoleh nilai t hitung 24,220 > t tabel 2,040 maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran efektif terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian sejalan

dengan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Mawaddah, dkk (2022) dan penelitian yang dilakukan oleh Azizah, Mashuri, Novianti (2023). Hasil analisis respon siswa terhadap media Quizizz secara keseluruhan menurut siswa kelas X TJKT SMK Negeri 3 Seluma menunjukkan bahwa media Quizizz ini masuk dalam kategori baik dengan rata-rata 3,48 dengan persentase respon siswa sebesar 87,23 % dalam kategori sangat setuju. Sehingga media Quizizz ini efektif digunakan untuk mendukung minat belajar siswa kelas X TJKT SMK Negeri 3 Seluma

Daftar Pustaka

- Aisah, Narinda, and Wienike Dinar Pratiwi. 2021. "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Mahasiswa Unsika Pada Saat Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11(1):131.
- Arisanti, Devi, and Mhd. Subhan. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim Di SMP Kota Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 3(2):61–73. doi: 10.25299/al-thariqah.2018.vol3(2).2322.
- Azizah, Siti Nur, Kahar Mashuri, and Yusda Novianti. 2023. "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(9):6470–75. doi: 10.54371/jiip.v6i9.2767.
- Barimbing, Alda, Antonius Remigius Abi, and Patri Janson Silaban. 2022. "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd." *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6(4):1065. doi: 10.33578/pjr.v6i4.8577.
- Cahya, Aditiyo Nur. 2018. "Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Fiqh Di MTS Negeri Semarang."
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. 2020. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8(2):261–72. doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272.
- Fitria, Yenni, and Juwita Juwita. 2018. "Utilization of Video Blogs (Vlogs) in Character Learning in Early Childhood." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(2):211. doi: 10.31004/obsesi.v2i2.87.
- Hajar, H. I., J. Siska, and D. Selviani. 2022. "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SISTEM BOARDING SCHOOL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP HIDAYATULLAH BENGKULU." *Computer and Informatics Education Review – CIER* : 3(3), 36.
- Imama, Emas Nur, and Rochmawati. 2021. "Pengaruh Efektivitas Pembelajaran Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Praktikum Akuntansi Dengan Self Efficacy Sebagai Moderasi The Effect of Learning Effectiveness and Independent Learning on Learning Outcomes of Accounting Practicum with Self." *Akuntabel* 18(3):435–43.
- Kristanto, Andi. 2016. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya* 1–129.
- Iamsari purba, leony sanga. 2019. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12(1):29–39.
- Maspupah, Asri, and Sri Ratna Wulan. 2021. "Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik Pada Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz." *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)* 8(6):439. doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3761.
- Mesterjon, Mesterjon, Suwarni Suwarni, Dwi Rulismi, and Sudarwan Danim. 2023. "Evaluation Study of Use of Interactive Multimedia 4.0-Based Teaching Materials." *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)* 6(2):697–703.
- Rachayu, Imma, Diah Selviani, and Desy Maryani. 2022. "Optimalisasi Media Presentasi Berbasis Aplikasi Prezi." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*

-
- 8(2):1283. doi: 10.37905/aksara.8.2.1283-1290.2022.
- Ratnasari, Ika Wanda. 2017. "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5(2):289–93. doi: 10.30872/psikoborneo.v5i2.4377.
- Refo, Marco Aurelius. 2018. "Efektivitas Media Youtube Dalam Pembelajaran Tutorial Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." 20.
- Rina Dwi Muliani, Rina Dwi Muliani, and Arusman Arusman. 2022. "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2(2):133–39. doi: 10.22373/jrpm.v2i2.1684.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Vol. 53.
- Sarah, Christ, I. Nyoman Karma, and Awal Nur Kholifatur Rosyidah. 2021. "Identifikasi Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Gugus Iii Cakranegara." *Progres Pendidikan* 2(1):13–19. doi: 10.29303/prospek.v2i1.60.
- Sari, W. M., J. Siska, and Hermawangsa Hermawangsa. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tjkt Smkn 1 Seluma." *Computer and Informatics Education Review* 4(2):53–57.
- Septiani, Irma, Albertus Djoko Lesmono, and Arif Harimukti. 2020. "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9(2):64. doi: 10.19184/jpf.v9i1.17969.
- Soegiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Solikah, Halimatu. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020." *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA* 7(3):1–8.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
-