



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *POWERPOINT* DENGAN VIDEO DAN ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MATA
PELAJARAN SIMKOMDIG KELAS X TKJ
SMK NURUL HUDA KAPONGAN**

Siti Jauharoh¹, Arico Ayani Suparto²

jauharohstar@gmail.com, caca13rico@gmail.com

Received: March 27, 2022 Revised: Mei 3, 2022 Accepted: Mei 15, 2022

ABSTRAK

Abstrak : Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai metode dan strategi yang bervariasi, salah satunya dengan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dengan video dan animasi terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran simkomdig kelas X TKJ di SMK Nurul Huda Kapongan. Untuk memperoleh data dalam penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisa kuantitatif.

Kata Kunci: Pengaruh, Media *Powerpoint*, Video, Animasi, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran.

Dalam proses belajar mengajar tidak hanya menyampaikan ilmu saja atau yang disebut dengan *transfer of knowledge*, melainkan dibutuhkan berbagai metode dan strategi yang bervariasi, serta menyiapkan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat termotivasi dalam menguasai materi. Menurut Munadi (2010: 37) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terencana. Menurut Kempt dan Dayton (dalam Arsyad 2014:23) media pembelajaran berfungsi untuk (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, (3) memberi intruksi.

Di era teknologi sekarang ini, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik adalah media pembelajaran audio visual, salah satu contohnya adalah media pembelajaran berupa video atau animasi. Berdasarkan pengamatan peneliti selama kegiatan PPL yang dilakukan di SMK Nurul Huda Kapongan khususnya di kelas X TKJ ditemukan permasalahan yaitu masih menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud disini adalah pembelajaran yang penyampaian materinya diuraikan oleh guru dengan media pembelajaran yang standar, misalnya menggunakan buku modul dan *powerpoint* dengan tampilan yang sederhana. Dan ini menunjukkan bahwa secara umum peserta didik berada dalam rentang minat belajar rendah yang sangat berpengaruh pada hasil belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu langkah seorang peneliti menyarankan agar menciptakan pembelajaran yang lebih konduktif dan menyenangkan yaitu dengan memilih media pembelajaran yang mudah dibuat dan ditampilkan dalam audio visual yaitu Microsoft Powerpoint untuk membangkitkan minat peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik memahami dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Dengan Video dan Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Simkomdig Kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh terhadap minat belajar peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran berbasis *Powerpoint* dengan media video dan animasi?”

Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas X TKJ setelah dilaksanakan pembelajaran berbasis *Powerpoint* dengan media video dan animasi di SMK Nurul Huda Kapongan.

Kajian Teori

Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, seringkali peserta didik dihadapkan pada materi-materi yang bersifat kompleks dan sulit dipahami. Materi seperti itu sering tidak efektif dengan metode ceramah, oleh karena itu diperlukan alat berupa media. Media pembelajaran digunakan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran dan bertujuan untuk mempermudah daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Melalui media, suatu proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yaitu secara terpisah berarti perantara atau pengantar, yang mana dapat digunakan dalam rangka hubungan atau komunikasi dalam pengajaran antara guru dan siswa, sehingga dapat pula sebagai alat bantu belajar mengajar di dalam kelas maupun diluar kelas. Sedangkan pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (asyar.2012:7)

Briggs (dalam Indriana, 2011:14) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video dan lain sebagainya. Materi pelajaran merupakan pesan yang memerlukan media agar dapat tersampaikan, maka alat untuk menyampaikan

pesan inilah yang disebut media pembelajaran. arif akan meningkatkan minat peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran.

Microsoft Powerpoint

Program *Powerpoint* merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Rusman dkk, 2013: 301).

Dr. Erhans Anggawirya (2011: 7) menyatakan *Microsoft Powerpoint* merupakan suatu perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis secara mudah dan cepat. Dengan menggunakan *Microsoft Office Powerpoint* kita dapat merancang presentasi visual yang menakjubkan menggunakan teks, grafis, foto, animasi, video, dsb.

Video

Dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pembelajaran, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks, terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video.

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, video merupakan teknologi pengirim sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak.

Munir (2012:289) menyatakan bahwa video adalah sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan suatu informasi, karena penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Disisi lain menurut Agnew dan Kellerman dalam Munir (2012:290) mendefinisikan bahwa video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar yang bergerak.

Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *Anima* yang artinya jiwa, hidup, dan semangat. Sedangkan karakternya adalah manusia, hewan, maupun objek nyata lainnya yang bisa dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian yang ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan special efek.

Menurut Munir (2012:317), animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati (gambar) menjadi seolah-olah hidup, karena animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain sehingga menimbulkan motivasi pengguna (siswa) untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Minat Belajar

Menurut Santrock (2012: 135), minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energy, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai.

Iskandar (2012: 181) mengungkapkan minat belajar adalah daya penggerak dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih bersungguh-sungguh dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian berasal dari bahasa Inggris yaitu *research* yang berarti usaha untuk mencari kembali yang dilakukan dengan suatu metode tertentu dan dengan cara yang sangat berhati-hati serta sistematis sehingga mampu menjawab permasalahannya. Untuk mencapai apa yang menjadi tujuan dari suatu penelitian, diperlukan metode penelitian dengan rancangan tertentu.

Dilihat dari judul penelitian yaitu : “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Dengan Video Dan Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Simkomdig Kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan”, maka penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Karena penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang memerlukan analisis statistik untuk mencapai kebenaran hipotesis.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen pengumpulan data antara lain sebagai berikut:

Metode Observasi

Menurut Sugiyono (2012, 166), observasi adalah teknik pengumpulan data untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan responden.

Dalam melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pada proses belajar mengajar.

Metode Wawancara

Widoyoko (2012:40) mengungkapkan wawancara sebagai suatu proses tanya jawab atau dialog secara lisan antara pewawancara (*interviewer*) dengan responden atau orang yang di interview dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan peneliti.

Dilihat dari aspek pedoman wawancara, Darmawan (2014:162) mengklasifikasikan menjadi dua macam :

1. Wawancara berstruktur, yaitu pewawancara sudah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu.
2. Wawancara tidak terstruktur, yaitu pewawancara tidak menggunakan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang sudah disiapkan terlebih dahulu.

Metode Kuesioner/Angket

Suharsimi Arikunto (2006: 151) menjelaskan angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.

Kelebihan metode angket adalah dalam waktu yang relatif singkat dapat memperoleh data yang banyak, tenaga dan biaya yang diperlukan sedikit dan responden dapat menjawab dengan bebas tanpa pengaruh dari orang lain. Sedangkan kelemahan angket adalah angket bersifat kaku, pertanyaan dalam angket dapat ditafsirkan salah dan tidak ada kesempatan untuk mendapat penjelasan.

Dokumentasi

Menurut Yamin Riyanto di dalam (Marhamah, 2014: 27) dokumentar adalah setiap bahan tertulis maupun film yang sering digunakan untuk keperluan penelitian. Peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk memperoleh data mengenai profil, struktur organisasi, denah lokasi, data guru dan peserta didik, data sarana prasarana SMK Negeri 2 Situbondo.

Teknik Analisa Data

Analisa data merupakan cara yang dipakai untuk mengelola data yang diperoleh dari hasil penelitian. Setelah data terkumpul yang dilakukan adalah analisa data yang dimaksudkan untuk mengkaji kaitannya dengan kepentingan pengajuan hipotesis penelitian, tujuannya adalah untuk mencari kebenaran data tersebut dan untuk mendapatkan suatu kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif.

Korelasi product moment :

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

Keterangan :

Γ_{xy} = Koefesien korelasi antara variabel (X) dengan variabel (Y)

Σ_{xy} = Jumlah produk antara variabel (X) dengan variabel (Y)

Σ_{x^2} = Jumlah kuadrat kreterium variabel (X)

Σ_{y^2} = Jumlah kuadrat kreterium variabel (Y)

n = Jumlah data

Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana merupakan suatu prosedur untuk mendapatkan hubungan matematis dalam bentuk persamaan antara variabel tak bebas dengan variabel bebas tunggal. Dalam regresi linear sederhana hanya ada satu variabel bebas x yang dihubungkan dengan satu variabel tak bebas y. Persamaan umum regresi sederhana adalah :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

X = variabel response atau variabel akibat (dependent)

Y = variabel predictor atau variabel factor penyebab (independent)

a = konstanta

Nilai-nilai a dan b dapat dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini :

$$a = \frac{(\Sigma y)(\Sigma x^2) - (\Sigma x)(\Sigma xy)}{n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

$$b = \frac{n(\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

Uji Signifikansi Regresi

Untuk menguji signifikansi antar variabel bebas terhadap terikatnya dimana formulasinya

$$F_{reg} = \frac{R^2(n-m-1)}{m(1-R^2)}$$

Dimana notasinya :

N = jumlah banyak data responden

m = banyaknya variabel bebas yang diteliti

R = koefisien korelasi

Untuk menguji signifikan tidaknya dengan cara membandingkan Freg dengan Ftabel dengan menggunakan taraf signifikan 5% dan apabila nilai Freg lebih besar dari nilai harga Ftabel maka dapat dikatakan ada signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat, dan sebaliknya.

Tabel Interpretasi Koefisien Korelasi

Besar Nilai R	Interpretasi
Antara $\pm 0,00$ s/d $\pm 0,20$	Tidak ada/hampir tidak ada pengaruh
Antara $\pm 0,21$ s/d $\pm 0,40$	Pengaruh rendah
Antara $\pm 0,41$ s/d $\pm 0,60$	Pengaruh sedang
Antara $\pm 0,61$ s/d $\pm 0,80$	Pengaruh tinggi
Antara $\pm 0,81$ s/d $\pm 1,00$	Pengaruh sempurna

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Persamaan Garis Regresi

Mencari persamaan garis regresi dilakukan dengan menggunakan metode skor deviasi dari hasil angket peserta didik di peroleh hasil tabel kerja sebagai berikut:

$$\begin{array}{lll}
 X = 720 & X^2 = 17496 & XY = 16650 \\
 Y = 689 & Y^2 = 16069 & N = 30
 \end{array}$$

4.2.3 Menghitung Koefisien Sederhana

Menghitung koefisien korelasi sederhana atau tingkat hubungan kriterium hubungan antara variabel X dan variabel Y.

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{(\sum y)(\sum X^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum X^2) - (\sum x)^2} \\
 &= \frac{(689)(17496) - (720)(16650)}{30(17496) - (720)^2}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{12054744 - 11988000}{524880 - 518400}$$

$$= \frac{66744}{6480}$$

$$= 10,3$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum X^2) - (\sum x)^2}$$

$$= \frac{30(16650) - (720)(689)}{30(17496) - (720)^2}$$

$$= \frac{499500 - 496080}{524880 - 518400}$$

$$= \frac{3420}{6480}$$

$$= 0,528$$

Jadi dibulatkan menjadi:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 10,3 + 0,528$$

Menghitung nilai R.

$$\begin{aligned}
R &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n(\sum x^2) - (\sum x)^2 - (n\sum y^2) - (\sum y)^2}} \\
&= \frac{30(16650) - (720)(689)}{\sqrt{30(17496) - (720)^2 - (30(16069) - (689)^2)}} \\
&= \frac{499500 - 496080}{\sqrt{(524880 - 518400) - (482070 - 474721)}} \\
&= \frac{3420}{\sqrt{(6480)(7349)}} \\
&= \frac{3420}{\sqrt{47621520}} \\
&= \frac{3420}{6900,83} \\
&= 0,495592559 / 0,496
\end{aligned}$$

Dengan memasukkan nilai skor deviasi diatas maka diperoleh besar koefisien korelasinya yaitu : $R = 0,496$

Menghitung Analisis Varian Garis Regresi

Setelah diketahui koefisien korelasinya kemudian dicari nilai F_{reg} untuk mengetahui signifikan atau tidaknya nilai yang diperoleh satu variabel bebas dan satu variabel terikat yaitu dengan rumus:

$$\begin{aligned}
F_{reg} &= \frac{R^2(n-m-1)}{m(1-R^2)} \\
&= \frac{0,495592559^2(30-1-1)}{1(1-0,495592559)^2} \\
&= \frac{0,245611985(28)}{1(1-0,495592559)^2} \\
&= \frac{6,87713558}{1(0,754388015)}
\end{aligned}$$

$$= \frac{6,87713558}{0,754388015}$$

$$= 9,116$$

Dengan rumus tersebut dan memasukkan data-data yang ada, maka diperoleh $F_{reg} = 9,116$. Untuk mengetahui signifikan atau tidaknya, nilai F_{reg} dikonsultasikan dengan F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% besarnya (4.196) maka nilai F_{reg} lebih besar dari F_{tabel} ($F_{reg} > F_{tabel}$), oleh karena itu dapat dikatakan signifikan atau ada hubungan antar variabel terikat dengan variabel bebas. Berarti hipotesa nilai (H_o) ditolak dan hipotesa kerja (H_a) diterima.

Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan video dan animasi berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar peserta didik (hipotesis mayor) dengan menghitung korelasi antar variabel X dan Y dengan rumus:

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

$$R_{xy} = \frac{30(16650) - (720)(689)}{\sqrt{30(17496) - (720)^2 - (30(16069) - (689)^2)}}$$

$$= \frac{499500 - 496080}{\sqrt{(524880 - 518400) - (482070 - 474721)}}$$

$$= \frac{3420}{\sqrt{(6480)(7349)}}$$

$$= \frac{3420}{\sqrt{47621520}}$$

$$= \frac{3420}{6900,83}$$

$$= 0,495592559 / 0,496$$

Untuk menguji hipotesis mayor hipotesis kerja (H_a) yang diajukan diubah menjadi hipotesis nihil (H_o): Tidak ada Pengaruh Penggunaan Video dan Animasi Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Simkomdig Kelas X TKJ SMKS Nurul Huda Kapongan.

Untuk mengetahui apakah hipotesis mayor yang diajukan diterima / ditolak maka harga R-hitung disbanding dengan R-tabel sebagai berikut: pada taraf signifikan 5% dengan sampel 30 diperoleh R-tabel = 0,306 sedangkan hasil hipotesis mayor $R_{xy} = 0,496$.

Jadi R-hitung lebih besar daripada R-tabel artinya hipotesis kerja (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak, hipotesis kerja yang diterima adalah ada Pengaruh Penggunaan Video dan Animasi Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Simkomdig Kelas X TKJ SMKS Nurul Huda Kapongan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan bahwa persamaan regresi linier sederhana diperoleh nilai konstanta sebesar 10,3. Koefisien regresi untuk variabel bebas X (penggunaan video dan animasi berbasis *powerpoint*) bernilai positif, menunjukkan adanya hubungan yang searah antara penggunaan video dan animasi berbasis *powerpoint* (X) dengan minat belajar (Y). Koefisien regresi variabel X sebesar 0,496 mengandung arti untuk setiap penggunaan video dan animasi berbasis *powerpoint* (X) sebesar satu satuan akan menyebabkan meningkatnya minat belajar (Y) sebesar 0,496 dan dikuatkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,005 dimana nilai tersebut lebih kecil dari taraf (α) 0,05, hal ini berarti H_o ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video dan animasi berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran simkomdig kelas X TKJ SMKS Nurul Huda Situbondo.

DAFTAR PUSTAKA

Marhamah, 2014. *Hubungan Budaya Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa*.

Aryani, Fransisca Vitha Dwi, 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Powerpoint Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Gampang*. Jurnal pendidikan.

Suparto, Arico Ayani & Razaqi, Rahmat Shofan. 2019. *Penerapan Cisco Paket Tracer Sebagai Media Pembelajaran Jaringan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X TKJ di SMK 2 Ibrahimy Sukerejo*. Jurnal IKA Vol. 7 No. 1, Hal 2-3.

Suharsimi, Arikunto. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama.