

PENGARUH MEDIA KOMPUTER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MICROSOFT POWER POINT PADA PESERTA DIDIK KELAS IX SMPN 06 RUPAT TAHUN AJARAN 2020

Nurul Ismah¹, Novi Yona Sidratul Munti, S.Kom, M.Kom²
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinag¹
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinag²
ismahnurulmns@gmail.com¹, sikumbangona@yahoo.com²

Abstract

Learning in schools is still conventional, namely a model that uses a simple system such as lectures, discussions, and group work. In determining the learning model. Efforts to make students improve their mastery of student learning material cannot be separated from several factors. In this case, teachers who are more creative are also needed in order to attract students' attention in learning, create a fun and interesting atmosphere so that students do not get bored and like their learning. The formulation of the problem in this study is Is there an Influence of Computer Media on Student Learning Interest with Microsoft Power Point on Students in Class Ix Smpn 06 Rupert Academic Year 2020 Rupert District, Bengkalis Regency? For this reason, the purpose of this study was to determine the effect of computer media on student learning interest with Microsoft Power Points on students in Class Ix Junior High School 06 Rupert, academic year 2020. Studying outside school with additional hours such as computer tutoring is a method of data collection to determine the effect student interest in learning. This method is done so that researchers can calculate the percentage of students' interest in learning with computer media with students who are not interested in learning with computer media.

Keywords: computer, student interest in learning, learning media, Microsoft power point.

Abstract

Pembelajaran di sekolah masih bersifat konvensional, yaitu model yang menggunakan sistem sederhana seperti ceramah, diskusi, dan kerja kelompok. Dalam menentukan model pembelajaran. Upaya untuk membuat siswa meningkatkan penguasaan materi pembelajaran siswa tidak terlepas dari beberapa faktor. Dalam hal ini, diperlukan juga guru yang lebih kreatif agar dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, membuat suasana yang menyenangkan dan menarik agar siswa tidak bosan dan menyukai pembelajarannya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada Pengaruh Media Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa Dengan Microsoft Power Point Pada Peserta Didik Kelas Ix Smpn 06 Rupert Tahun Ajaran 2020 Kecamatan Rupert Kabupaten Bengkalis? Untuk itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa Dengan Microsoft Power Point Pada Peserta Didik Kelas Ix Smpn 06 Rupert Tahun Ajaran 2020. Belajar di luar sekolah dengan jam tambahan seperti Les Komputer merupakan sebuah metode dari pengumpulan data untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa tersebut. Metode ini dilakukan agar peneliti dapat menghitung persentase dari minat belajar siswa dengan media komputer dengan siswa yang tidak berminat belajar dengan media komputer.

Kata kunci: komputer, minat belajar siswa, media pembelajaran, Microsoft power point.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain". (Oemar Hamalik (2001: 79).

Indonesia memiliki tujuan pendidikan yaitu mencetak generasi yang cerdas, bertaqwa dan menguasai iptek harus senantiasa meningkatkan kualitas pendidikan untuk mencapai tujuan tersebut. Melalui pendidikan yang bermutu akan dihasilkan generasi-generasi yang menguasai sains dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menuntut dan mendorong pertumbuhan pendidikan di Indonesia. Komputer termasuk memiliki peran penting dalam menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bagi para siswa, hal ini merupakan sesuatu yang harus ada untuk mendukung dan meningkatkan kualitas dalam belajar.

Istilah teknologi muncul dari bahasa Yunani “Tecnologis”. Kata “technie” sendiri mempunyai arti seni, keahlian dan sains, sedangkan logos adalah ilmu. Gaibraith mengartikan teknologi sebagai peranan yang sistematis dari pengetahuan ilmiah dan terorganisasikan pada hal-hal praktis. Dalam arti sempit teknologi pendidikan adalah media pendidikan, yakni teknologi sebagai alat bantu dalam pendidikan supaya lebih efektif, efisien dan berhasil guna. Teknologi pendidikan lebih menekankan pada proses pengajaran atau alat yang berfungsi untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pengajaran dan pembelajaran yang berkesan.

Penggunaan media dalam proses mengajar dapat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pembelajaran yang sukses. Untuk mencapai pembelajaran yang sukses itu pula diperlukan minat belajar yang tinggi bagi para siswa/i hal ini yang harus diperhatikan. Membuat pembelajaran tidak terasa membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media komputer dalam sistem pembelajaran agar lebih menarik seperti penggunaan Microsoft power point dalam proses belajar.

Sekitar tahun 1990-an dahulu kegiatan belajar dan mengajar menggunakan alat bantu visual yang terdiri dari atas gambar, model, objek, atau alat-alat yang dipakai untuk menyajikan pengalaman konkret dengan cara visualisasi (Miarso, 2011: 134). Pembelajaran dengan menggunakan media visual berkembang sedemikian maj hingga perlunya menambahkan atau mengintegrasikan suara ke dalam visual, maka pada saat itu lahirlah konsep baru tentang belajar dengan menggunakan audiovisual dengan focus utama mengembangkan pengetahuan peserta didik melalui indra mata dan telinga.

Sejak tahun 1924, banyak ilmuwan yang melakukan eksperimen untuk menciptakan gerak dalam gambar yang merupakan cikal bakal lahirnya film, televisi, dan video.

Kemajuan di bidang pembelajaran audiovisual telah mengundang perhatian banyak ilmuwan teknologi pembelajaran untuk merumuskan definisi media sebagai teknologi pembelajaran dalam mengembangkan arah dan perkembangan dalam pembangunan bangsa dan pencerdasan kehidupan manusia.

Melihat permasalahan tersebut peneliti berupaya untuk memberikan solusi permasalahan dengan melakukan penelitian tindakan terhadap Kelas IX di SMPN 06 Rupert dengan menggunakan media komputer sebagai media belajar. Dengan demikian diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IX. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 10 Juli 2020 di SMPN 06 Rupert, minat belajar masih rendah, dikarenakan penjelasan yang bersifat konvensional, sehingga mengakibatkan siswa kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan. Dan siswa juga mengalami kesulitan dalam mengingat pelajaran yang dijelaskan oleh gurunya. Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu langkah agar seorang guru dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan, dan menarik minat belajar siswa yaitu dengan memilih dan mengembangkan Media komputer.

Menurut usman(1996:27), “pada hakikatnya anak berminat terhadap belajar dan guru sendiri hendaknya berusaha membangkitkan minat anak terhadap belajar”. Simanjuntak (1993:58) cara membangkitkan minat belajar anak diperlukan beberapa syarat: belajar harus menarik perhatian, sebagai contohnya mengajar dengan cara yang menarik, mengadakan selingan, menjelaskan dari yang mudah ke sukar atau dari yang konkret ke abstrak, penggunaan alat peraga. Menurut Rachman(1997:151) untuk menumbuhkan perhatian dan minat para siswa, pembelajaran dapat dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran terpadu

Syarat yang diperlukan untuk membangkitkan minat belajar adalah belajar harus menarik (Simanjuntak:1993). Dalam hal itu guru bisa menggunakan media komputer seperti Microsoft power point dalam proses pembelajaran. Microsoft

power point salah satu aplikasi milik microsoft, disamping microsoft word dan excel yang telah dikenal banyak orang. Microsoft power point menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : front picture, sound, dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan kepada para peserta didik. Program ini disampaikan secara khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, maupun perorangan. (anang. 2015. 19).

Hujair AH. Sanaky (2009: 135-136) mengungkapkan bahwa aplikasi power point mempunyai keunggulan, diantaranya:

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
- 5) Dapat digunakan berulang-ulang.
- 6) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- 7) Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan OHP.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Desa Dungun Baru dengan subjek penelitian yaitu semua peserta didik kelas IX SMPN 06



Rupat dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang yang mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media komputer. Penelitian dilakukan dengan membuat kelompok belajar di rumah serta menambah jam belajar setelah melakukan pembelajaran di sekolah. Sedangkan pelaksanaannya di mulai pada hari Rabu 15 Juli 2020. Alasan memilih kelas ini, karena kelas ini merupakan kelas terakhir yang nantinya setelah lulus SMP, mereka akan melanjutkan Sekolah Menengah Atas. Mereka bisa menfokuskan diri untuk memilih SMA biasa atau SMA Kejurusan seperti bidang komputer.

Langkah- langkah yang ditempuh dalam melaksanakan penelitian ini adalah:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, hal- hal yang dilakukan adalah:

- a. Memberikan informasi kepada pihak sekolah SMPN 06 Rupat perihal kegiatan penelitian ini.
- b. Mempersiapkan materi
- c. Mempersiapkan perlengkapan pengajaran untuk kelas IX yang mengikuti kelompok belajar di rumah seperti: Komputer dengan Software Microsoft Power Point dll.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Sebelum memulai materi pembelajaran, diberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran kepada kelas IX.
- b. Melakukan pretes kepada siswa yang menjadi sampel penelitian.
- c. Mengajarkan materi dengan menggunakan media komputer dan persentasi seperti Microsoft power point.
- d. Memberikan postes kepada peserta didik kelas IX yang mengikuti kelompok belajar di rumah untuk mengukur hasil belajar siswa.
- e. Membuat kesimpulan.

3. Tahan pengumpulan data

Data dalam penelitian ini dapat dikumpulkan setelah test diberikan kepada siswa, kemudian dilakukan penskoran yang selanjutnya ditetapkan sebagai nilai.

- a. Pembagian angket menggunakan Google Form
Pembagian angket menggunakan Google Form dilakukan untuk melihat hasil pembelajaran yang dilakukan selama penelitian, melihat tingkat minat belajar peserta didik dengan menggunakan media komputer. Dari pembagian angket tersebut nantinya didapatkan simpulan. Simpulan ini nantinya akan mewakili semua data atau informasi dari hasil pengamatan minat belajar peserta didik. Operasionalisasi Variabel Penelitian Minat Belajar Siswa peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel Penelitian Minat Belajar Siswa

Variabel	Konsep teoritis	Indikator	Data
Minat belajar siswa	Rasa lebih suka, ketertarikan dan keinginan jiwa terhadap sesuatu untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan	- Perasaan senang - Ketertarikan siswa - Perhatian siswa - Keterlibatan siswa	Skor rata-rata

- b. Menghitung nilai rata-rata serta persentasi minat belajar siswa

Setelah mendapatkan simpulan hasil kuesioner dari pembagian angket. Dilakukan teknik analisis untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menentukan nilai rata-rata tiap jawaban kuesioner. Kriteria pengelompokan kategori kuesioner minat belajar siswa peserta didik disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Skor Kuesioner Minat Belajar Siswa

No	Skor	Kriteria Minat Siswa
1	$12 \leq x \leq 14$	Cukup Berminat
2	$15 \leq x \leq 17$	Berminat
3	$18 \leq x \leq 20$	Sangat Berminat

x : Skor yang diperoleh siswa

Langkah selanjutnya adalah menghitung persentasi (%) dari tiap kriteria minat belajar. Minat belajar siswa di kategorikan menjadi kelompok minat cukup berminat, berminat, sangat berminat ditentukan persentasinya untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa secara umum ketika belajar menggunakan Media Komputer Microsoft Power Point. Cara menentukan persentasi tiap kategori minat belajar siswa adalah sebagai berikut.

$$PS = \frac{K}{Js} \times 100\%$$

Keterangan:

PS : Persentasi banyaknya siswa dari tiap kategori minat belajar

K : Banyak siswa dari tiap kategori minat

Js : banyak siswa yang mengisi angket

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Data dengan aktivitas peserta didik selama proses pembelejeren mrnggunakan media komputer Microsoft power point dikumpulkan dengan analisis respon peserta didik terhadap intruksi selama proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan di rumah dengan membuat kelompok belajar



dirumah menggunakan media komputer Microsoft power point. Peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan media komputer. Alasan kenapa pembelajaran ini dilakukan di rumah tidak di sekolah adalah karena sesuai dengan Tahun ajaran 2020 (Sistem Daring).

Pada pertemuan pertama perkenalan, yaitu pada hari rabu 15 Juli 2020, peneliti memberikan intruksi siswa IX SMPN 06 Rupas bahwa kelas tersebut telah dijadikan sampel penelitian. Peneliti menjelaskan sedikit gambaran kepada peserta didik tentang kegiatan penelitiannya.

Pada pertemuan kedua yaitu pada hari jum'at 17 Juli 2020, peneliti melakukan proses pembelajaran di rumah dengan menggunakan media komputer dan persentasi Microsoft power point. Sebelum lanjut ke materi pembelajaran, peneliti melakukan pretes kepada peserta didik sebagai awal dari pembelajaran. Pretes adalah suatu bentuk pertanyaan yang dilontarkan peneliti kepada peserta didik sebelum memulau suatu pembelajaran. Pretes bisa diartikan sebagai kegiatan menguji tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Setelah pretes dilakukan baru pembelajaran dimulai.

Pada pertemuan ketiga yaitu hari rabu 22 Juli 2020, pembelajaran dilakukan seperti biasa di rumah dengan memberikan materi-materi terkait pengetahuan peserta didik mengenai media komputer. Pada pertemuan ini ada 8 peserta didik yang memberikan respon dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang merika tidak bisa pahami di saat belajar. Ini merupakan perilaku yang mendukung peserta didik nantinya untuk mengetahui tingkat keminatan belajar siswa dengan media komputer ini.

Pada pertemuan keempat yaitu hari jum'at 24 Juli 2020, peneliti memberikan materi-materi yang akan disampaikan di pertemuan selanjutnya melalui grup WA yang telah dibuat oleh peserta didik. Peneliti memberikan arahan

kepada peserta didik untuk memahami materi yang diberikan karena akan dilakuakn kuis setelah belajar nantinya.

Pertemuan kelima yaitu hari senin 02 Agustus 2020, peneliti melakukan postes kepada peserta didik. Postes adalah evaluasi akhir saat materi yang diajarkan telah diberikan dengan maksud apakah seorang siswa sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang telah diberikan. Manfaat dari diadakan postes ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya pembelajaran. Postes ini dilontarkan berbentuk seperti sebuah kuis dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Setelah beberapa kali melaksanakan pembelajaran dengan media komputer Microsoft power point, maka peneliti melakukan pembagian angket untuk mengetahui minat belajar peserta didik dengan media komputer. Angket diisi oleh 10 peserta didik. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor dari 10 peserta didik adalah 18 yang merupakan termasuk dalam kategori Sangat Berminat. Total skor dari jawaban angket minat belajar peserta didik kemudian di hitung dan dicocokkan dengan kriteria tingkat minat. Kemudian Rata-rata dari skor minat belajar peserta didik tersebut juga digunakan untuk mengelompokkan tingkat minat peserta didik dalam belajar dengan media komputer Microsoft power poin dan untuk menentukan persentasi dari tiap kriteria minat belajar peserta didik. Skor hasil kuesioner minat belajar peserta didik dapat dilihat pada table 3.

Table 3. Skor hasil kuesioner minat belajar peserta didik

No.	Nama	Total Skor Kuesioner	Kriteria
1.	Putri Zanatin Nabilah	18	Sangat Berminat
2	Jeni Kurniawati	20	Sangat Berminat
3	Mulani Handayanti	20	Sangat Berminat
4	Sofiana	17	Berminat
5	Amui	20	Sangat Berminat
6	Meicen	20	Sangat Berminat
7	Hidayatul Hasana	19	Sangat Berminat
8	Taufik Kurocim	13	Cukup Berminat
9	Abd Humam	16	Berminat
10	Astika Mala	17	Berminat
Jumlah rata-rata		18	Sangat Berminat

Skor angket Minat belajar peserta didik kemudian dikelompokkan berdasarkan kriteria minat belajar. Jumlah peserta didik dengan kategori minat belajar dikelompokkan menjadi tiga kriteria yang disajikan pada table 4.

Table 4. Jumlah peserta didik pengelompokkan minat belajar dengan Media Komputer

No	Kriteria Minat Belajar	Jumlah Siswa	%
1	Cukup Berminat	1	10
2	Berminat	3	30
3	Sangat Berminat	6	60

Hasil perhitungan lembar kuesioner minat belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan Media Komputer, diperoleh rata-rata skor sebesar 18, yaitu kriteria Sangat berminat. Jumlah peserta didik IX SMPN 06 Rupal minat belajar sebanyak 10 peserta didik, dengan 6 peserta didik kategori sangat berminat, 3 peserta didik kategori berminat dan 1 peserta didik kategori cukup berminat. Sehingga pembelajaran dengan Media komputer ini dikatakan bisa meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil persentasi untuk setiap kategori minat belajar dengan media komputer adalah 10% peserta didik untuk kategori minat belajar cukup berminat, 30% peserta didik untuk kategori minat belajar berminat, 60% peserta didik untuk kategori minat belajar sangat berminat. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dengan menggunakan Media komputer dan persentasi Microsoft power point termasuk dalam kategori sangat berminat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari beberapa pertemuan yang dilakukan secara langsung maupun dari media telpon / WA, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan Media komputer dengan Microsoft power point, peserta didik bisa belajar bagaimana menggunakan media komputer, belajar cara menggunakan Software Microsoft Power Point serta mampu mengaplikasikan e-kuesioner menggunakan Google Form. Pembelajaran dengan Media Komputer bisa meningkatkan minat belajar peserta didik, di penelitian ini peneliti menggunakan media komunikasi melalui Grup WA untuk berkomunikasi dan berbagi materi, software microsoft power poin sebagai media persentasi saat belajar, serta terakhir google form digunakan pada saat pembagian angket yang akan diisi oleh peserta didik setelah mengikuti kelompok belajar dirumah. Tujuan dari pembagian angket ini adalah untuk mengukur peningkatan minat belajar peserta didik pada peserta didik kelas IX SMPN 06 Rupal. Hasil dari angketnya

menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Muhammad Yaumi. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*: Cv Budi utama
- Anang Nugroho. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Smk Piri 1 Yogyakarta*. Yogyakarta : Skripsi UNY
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Magdalena Irawati. 2018. *Profil Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Pembahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Madia Pembelajaran Kahoot*; Skripsi USD Yogyakarta
- Ismaji. 2011. *Pengaruh Belajar Tambahan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 32 Pekanbaru*; Skripsi UIN Sultan Syarif Kasim Riau
- Muh.Husein Baysha. 2018. "Pengaruh Media Komputer Terhadap Prestasi Belajar Siswa" dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*
- Putri Umairah. 2020. " Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan "Google Classroom" Ditengah Pandemi Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 4 SMAN 1 Bangkinag Kita" dalam *Journal On Education Volume 02, No. 03, April 2020, hal. 275-285*