

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS XI DI SMA NEGERI 1 TULUNGAGUNG

Rahmad Setyo Jadmiko¹⁾, Duwi Retno Wulan²⁾

^{1, 2)}Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

Jl. Mayor Sujadi No.7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur

E-mail: jmico1987@gmail.com¹⁾, duwiretnowulan17@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan software komputer. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Negeri 1 Tulungagung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tulungagung. Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan rancangan penelitian korelasional. Variabel X adalah pembelajaran berbasis komputer dan variabel Y adalah minat belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tulungagung. Sampel penelitian berjumlah 34 siswa. Sampling penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner). Uji coba instrument dalam penelitian ini yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Untuk uji prasyarat peneliti menggunakan uji normalitas, uji linieritas, dan uji heterokedastisitas. Teknik analisis penelitian adalah regresi linier sederhana. Hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} (2,799) > t_{tabel} (2,03693)$ dan nilai signifikansi $0,009 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut dapat diinterpretasikan bahwa pembelajaran berbasis komputer akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa, sehingga siswa senang jika pembelajaran dilakukan menggunakan komputer.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pembelajaran Berbasis Komputer dan Pendekatan Kuantitatif.

ABSTRACT

Computer based learning is a learning program used in the learning process using computer software. The formulation of the problem in this study is there a significant influence of computer based learning on student learning interest in information technology and communications subjects in class XI in SMA Negeri 1 Tulungagung. This Study aims to determine the effect of computer based learning on student learning interest in information technology and communications subjects in class XI in SMA Negeri 1 Tulungagung. This research method uses a quantitative approach. By using a correlational research design. Variable X is computer based learning and Y variable is student learning interest. The population in this study were all students of class XI IPA SMA Negeri 1 Tulungagung. The research sample consisted of 34 students. The research sampling used in this study is purposive sampling. Data collection techniques in this study were questionnaires. The instrument trials in this study were the validity and reliability tests. For the prerequisite test the researcher used the normality test, linearity test and heterokedasticity test. Research analysis technique is simple linear regression. The result of the that have been done by researchers show $(2,799) > t \text{ table } (2,03693)$ and the significance value $0,009 < 0,05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a significant effect of computer based learning on student learning interest. It can be interpreted that computer based learning will affect students learning interest, so students are happy if learning is done using a computer.

Keywords: Interest in Learning, Computer Based Learning and Quantitative Approaches.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan (IPTEK) yang cepat dalam segala bidang, menjadikan manusia terus berusaha mengembangkan ilmu tersebut sehingga dapat menjadi sumber daya manusia berkualitas. Salah satu bentuk upaya peningkatan mutu sumber daya manusia yaitu melalui pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan siswa melalui proses pembelajaran sebagai bekal dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Mata Pelajaran Teknologi Informasi (TIK) perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai siswa sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global. Untuk menghadapinya diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil-hasil teknologi informasi dan komunikasi banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Dengan demikian selain sebagai bagian

dari kehidupan sehari-hari, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan siswa dengan lingkungannya dan dunia kerja.

Dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Agustus – Oktober tahun 2018 proses pembelajaran guru TIK di SMA Negeri 1 Tulungagung masih menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah dan tanya jawab dengan menggunakan bantuan media yang berupa LKS, *Powerpoint* dan LCD. Proses pembelajaran tersebut terkadang masih dilakukan di dalam kelas. Ketika pembelajaran dilakukan di laboratorium, guru TIK memberikan materi dengan cara mendemonstrasikan materi yang diajarkan. Sehingga pembelajaran cenderung monoton. Di SMA Negeri 1 Tulungagung mempunyai 2 laboratorium komputer, dimana ada ruang laboratorium yang fasilitas komputernya sudah cukup memadai dan ada ruang laboratorium yang komputernya masih kurang. Sehingga dalam metode pembelajaran tersebut minat siswa cenderung kurang.

Sementara dalam pembelajaran berbasis komputer, komputer digunakan sebagai perangkat sistem pembelajaran, bahkan sistem pembelajaran dilaksanakan secara mandiri (*individual learning*). Serta menerapkan prinsip belajar tuntas (*mastery learning*), dapat membantu siswa dalam belajar yang lebih baik dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar pada siswa yang pada ahirnya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang lebih baik. Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer [1].

Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Pasal 43 sebuah laboratorium komputer merupakan prasarana yang wajib bagi semua sekolah di Indonesia. Laboratorium komputer yang telah diadakan di sekolah tentunya harus memiliki standar yang baku sesuai kebijakan pemerintah. Standar laboratorium komputer baku yang telah ditentukan pemerintah lebih idealnya harus memiliki standar tambahan yang mengikuti zaman modern sekarang ini. Laboratorium komputer adalah sarana yang digunakan untuk berlangsungnya praktikum komputer sebagai pendekatan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi [2]. Idealnya bukan hanya praktikum komputer yang dilakukan tetapi pembelajaran TIK berupa inovasi lain dari dunia komputer dari perkembangan zaman modern. Untuk menunjang pembelajaran inovasi modern tentunya harus di berikan fasilitas laboratorium komputer yang memadai sesuai standar ideal agar kegiatan pembelajaran efektif. Sehingga apa yang di pelajari dan di praktikkan peserta didik didapat penguasaan pengetahuan yang lebih luas lagi.

Pemerintah sebenarnya sudah menetapkan standar ideal melalui kebijakan standar laboratorium dalam Permendiknas nomor 24 tahun 2007. Ruangan laboratorium yang ideal memiliki panjang 30m dan lebar 5m yang digunakan untuk 15 peserta didik dengan rasio minimum luas ruang laboratorium komputer adalah 2 m²/peserta didik [3]. Untuk perabotan laboratorium terdiri dari kursi peserta didik 1 buah/peserta didik, meja 1 buah/2 peserta didik, kursi guru 1 buah/guru, meja guru 1 buah/guru. Sedangkan peralatan Pendidikan terdiri dari Komputer 1 unit/2 peserta, Printer 1 unit/lab, Scanner 1 unit/lab, Titik akses Internet 1 titik/lab, LAN sesuai banyak komputer, Stabilizer sesuai banyak komputer, dan modul praktek 1 set/computer [4].

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Berbasis Komputer

Komputer merupakan salah satu media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru saat ini. Hal ini berkaitan dengan tuntutan akan keterampilan menggunakan ICT oleh guru. Oleh karena itu guru selalu *update* ilmu dan melek teknologi guna menjawab tantangan perkembangan dan kemajuan ICT. salah satu peran guru dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran di kelas yaitu dengan menggunakan media berbasis teknologi [5].

B. Minat Belajar Siswa

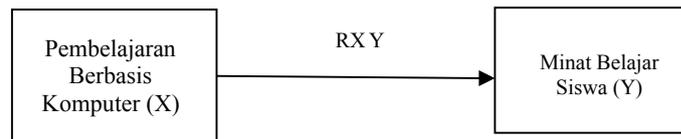
Minat adalah resultan dari proses eksplorasi dan manipulasi yang dilakukan oleh seorang terhadap sesuatu [6]. Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan [7]. Minat belajar merupakan keterkaitan individu terhadap anak didik yang menyebabkan cara belajar lebih mudah dan cepat.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah (H₀) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tulungagung. (H_a) terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa

kelas XI di SMA Negeri 1 Tulungagung. Dan hipotesis sementara peneliti adalah terdapat pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tulungagung.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya [8]. Berdasarkan judul dan tujuan penelitian penulis menggunakan jenis penelitian pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif menurut (Kasmiran, 2008) adalah suatu proses menemukan pengetahuan menggunakan data berupa angket sebagai alat untuk menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.



Gambar 1 Hubungan Antar Variabel

Variabel yang digunakan dalam penelitian yaitu variabel bebas pembelajaran berbasis komputer (X) instrument yang digunakan untuk mengukur pembelajaran berbasis komputer siswa adalah kuesioner atau angket. Variabel terikat minat belajar siswa (Y) instrument yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa adalah kuesioner atau angket. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh tentang hal tersebut [9]. Populasi yang digunakan adalah 134 siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tulungagung. Sampel adalah bagian populasi yang hendak diteliti dan mewakili karakteristik populasi. Sampel yang diambil oleh peneliti adalah 34 siswa, sampel tersebut diambil dengan ketentuan sudah ditentukan oleh guru. Sampling penelitian menggunakan *purposive sampling* diambil berdasarkan pertimbangan ketentuan dari guru.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian dari Pembelajaran Berbasis Komputer (X), Minat Belajar Siswa (Y). Untuk mendeskripsikan data dan menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat maka pada bagian ini disajikan deskripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Berikut ini rincian hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 22*.

A. Hasil Penelitian

1) Pembelajaran Berbasis Komputer

TABEL 1
KECENDERUNGAN VARIABEL PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER

No	Interval	Frekuensi	Kategori
1	$X > 145$	0	Sangat Tinggi
2	$109 < X < 145$	34	Tinggi
3	$73 \leq X < 109$	17	Rendah
4	$X < 73$	0	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel diatas Pembelajaran Berbasis Komputer SMA Negeri 1 Tulungagung berada pada kategori tinggi.

2) Minat Belajar Siswa

TABEL 2
KECENDERUNGAN VARIABEL MINAT BELAJAR SISWA

No	Interval	Frekuensi	Kategori
1	$X > 89$	0	Sangat Tinggi
2	$67 < X < 89$	33	Tinggi
3	$45 \leq X < 67$	8	Rendah

4	X < 45	0	Sangat Rendah
---	--------	---	---------------

Berdasarkan tabel diatas minat belajar siswa SMA Negeri 1 Tulungagung berada pada kategori tinggi.

B. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun merupakan instrumen yang baik untuk penelitian. Instrumen dikatakan baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel. Apabila instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya maka akan diketahui butir-butir yang sah digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

C. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Persyaratan pengujian normalitas untuk data penelitian ini menggunakan bantuan program komputer *IBM SPSS 22* dengan teknik analisis *Kolmogrov Smirno*. Dasar pengambilan keputusan yang digunakan adalah *Asymp.Sig (2-tailed) > α* (p-value 0,05) maka sebenarnya dinyatakan normal. Hasil uji normalitas dapat di tunjukkan pada tabel berikut :

TABEL 3
HASIL UJI NORMALITAS

Asymp.Sig (2-tailed)	Taraf Signifikasi	Kesimpulan
0,200	> 0,05	Normal

Berdasarkan uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa nilai *Asymp.Sig (2-tailed) > 0,05* sehingga dapat dinyatakan bahwa data-data penelitian telah memenuhi distribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk menguji apakah keterkaitan antara dua variabel yang bersifat linier. Perhitungan linieritas digunakan untuk mengetahui prediktor data variabel bebas berhubungan secara linier atau tidak dengan variabel terikat. Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan analisis variasi terhadap garis regresi yang nantinya akan diperoleh harga. Harga F yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan harga pada taraf signifikan 5%.

TABEL 4
HASIL UJI LINIERITAS

Variabel	Harga F		Taraf Signifikan	Kesimpulan
	F Hitung	F Tabel		
X, Y	1,294	2,88	0,306	Linier

Berdasarkan tabel diatas nilai signifikasi hubungan antara variabel pada taraf signifikasi > 0,05 dan harga F hitung untuk masing-masing variabel lebih kecil dari harga F tabel sehingga dapat disimpulkan variabel terikat Minat Belajar Siswa adalah linier.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varians dan residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Dasar pengambilan keputusan pada uji heteroskedastisitas yakni dengan melihat nilai signifikasi. Apabila nilai signifikasi lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

TABEL 5
HASIL UJI HETEROSKEDASTISITAS

Variabel		Sign	Keputusan
Bebas	Terikat		
Pembelajaran Berbasis Komputer	Minat Belajar Siswa	0,923	homokedastisitas

Berdasarkan hasil tabel diatas Menunjukkan nilai *Sig* adalah 0,923 atau > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

D. Uji Hipotesis

1) Regresi Linier Sederhana

TABEL 6
HASIL UJI REGRESI LINIER SERDERHANA

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	37.999	12.080		3.146	.004
Pembelajaran Berbasis Komputer	.313	.121	.444	2.799	.009

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Berdasarkan persamaan garis regresi yang dijelaskan oleh (Sugiyono, 2015, hal. 192) yakni $Y = a + bX$ dan berdasarkan pengamatan nilai a, b, \dots, b_n secara berturut-turut dari atas bisa dilihat pada baris *Unstandardized Coefficients* B dapat diperoleh nilai $a = 37,999$, nilai $b = 0,313$. Selanjutnya nilai a , nilai b dimasukkan ke dalam persamaan garis regresi sehingga dapat disusun persamaan $Y = 37,999 + 0,313X$ dengan penjelasan sebagai berikut :

- 1) a merupakan konstanta yang besarnya 37,999 menyatakan bahwa jika tidak ada variabel independent (Pembelajaran Berbasis Komputer) maka nilai konsisten variabel dependen (Minat Belajar Siswa) adalah sebesar 37,999.
- 2) b merupakan koefisien regresi dari X (Pembelajaran Berbasis Komputer). Koefisien regresi 0,313 bahwa dianggap konstan maka hal ini akan berpengaruh pada peningkatan besarnya Y (Minat Belajar Siswa) sebesar 0,313.

Selain itu dalam uji regresi linier sederhana juga dapat diketahui besarnya variabel X (Pembelajaran Berbasis Komputer) dalam mempengaruhi minat belajar siswa XI IPA di SMA Negeri 1 Tulungagung.

2) Uji t

Uji koefisien regresi secara parsial digunakan untuk menguji tingkat signifikansi masing-masing koefisien variabel bebas secara individu terhadap variabel terikat.

TABEL 7
HASIL UJI T SECARA PARSIAL

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	37.999	12.080		3.146	.004
Pembelajaran Berbasis Komputer	.313	.121	.444	2.799	.009

b. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis data diatas, pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tulungagung menunjukkan bahwa nilai t hitung (2,799) > t tabel (2,03693) dan nilai

signifikansi $0,009 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga berdasarkan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tulungagung.

E. Pembahasan

1) Berdasarkan Persamaan Regresi Linier Sederhana

Berdasarkan analisis data dengan perangkat lunak (*software*) *Statistical Package for Social Science (SPSS) for Windows version 22.0* dapat diperoleh nilai $a = 37,999$, nilai $b = 0,313$. Selanjutnya nilai a , nilai b dimasukkan ke dalam persamaan garis regresi sehingga dapat disusun persamaan $Y = 37,999 + 0,313X$.

2) Berdasarkan Uji t

Berdasarkan analisis data dengan perangkat lunak (*software*) *Statistical Package for Social Science (SPSS) for Windows version 22.0* dapat disimpulkan bahwa pengaruh pembelajaran berbasis komputer dengan minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Tulungagung menunjukkan bahwa nilai t hitung ($2,799$) $>$ t tabel ($2,03693$) dan nilai signifikansi $0,009 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga berdasarkan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Negeri 1 Tulungagung.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengolahan data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tulungagung. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai t hitung ($2,799$) $>$ t tabel ($2,03693$) dan nilai signifikansi $0,009 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut bisa terjadi karena pembelajaran berbasis komputer akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa, sehingga siswa senang jika pembelajaran dilakukan menggunakan komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rusman, 2013. Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta ,2012. Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta
- [2] Ibrahim, Bafadal. (2003). *Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [3] Marpanaji, Eko. (2014). Kontribusi Laboratorium Komputer, Internet dan Motivasi Berprestasi terhadap hasil Belajar Siswa RPL se-Kabupaten Bantul. 4(1), hlm 67-82.
- [4] Ali, Muhamad. (2010). *Standar Laboratorium Komputer Sekolah*. 1(1), hlm.1-6
- [5] Kuncahyono. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 5(2), 773. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.773-780>
- [6] Purwanto. (1982). Minat Belajar, 45. Diambil dari <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/minat-belajar.html>
- [7] Slameto. (1987). Belajar dan Pembelajaran. Diambil dari <https://www.materibelajar.id/2016/10/pengertian-belajar-dan-pembelajaran.html>
- [8] Arikunto, & Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (hal. 231). jakarta: P.T. Rineka Cipta.
- [9] Sugiyono. (2010). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.