

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA INTERNET TERHADAP MINAT BELAJAR MATERI SIMULASI DIGITAL KELAS X SMK NEGERI 1 PACITAN

Sukma Andika Alamsyah¹, Muga Linggar Famukhit², Nur Hayati³

^{1,2,3} Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

Email : sandikaalamsyah9@gmail.com¹, Mugalingga@gmail.com², Nurh80912@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media internet pada saat proses pembelajaran dan mengetahui minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran simulasi digital. Batasan masalah ini, dalam penggunaan media internet yang dimaksud yaitu peserta didik kelas X jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Pacitan sebagai media browsing dalam pencarian informasi-informasi terkait materi pelajaran simulasi digital. Indikator minat belajar yang dimaksud, peserta didik kelas X jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Pacitan mempunyai perhatian dalam belajar, ketertarikan dan keterlibatan. Penelitian ini merupakan teknik penelitian kualitatif dengan metode deskriptif dan dianalisis menggunakan data kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik *Simple Sampling*. Jumlah populasi ada sebesar 64 dan mendapatkan hasil responden sebesar 30. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan internet pada saat proses pembelajaran simulasi digital tergolong baik, dibuktikan dengan hasil kuesioner dengan persentase tinggi sebesar 66,66%. Minat belajar simulasi digital peserta didik kelas X kelas Multimedia di SMK Negeri 1 Pacitan tergolong sedang, hasil kuesioner menunjukkan persentase sebesar 33,33%. Fasilitas penunjang belajar cukup mumpuni, dibuktikan dengan hasil wawancara dengan Pendidik mata pelajaran simulasi digital. Dengan adanya proses belajar menggunakan internet tentunya akan sangat memudahkan peserta didik dalam belajar dan menerima pelajaran serta akan menumbuhkan minat belajar dalam diri peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran, Internet, Minat belajar.

Abstract: *This study aims to know the use of internet media during the learning process and to determine the students' interest in learning Digital Simulation subjects. The limitation of the problem is that the students of class X majoring in Multimedia at SMK Negeri 1 Pacitan use the internet media as a browsing medium in searching for information related to Digital Simulation subject matter. The indicator of learning interest in this case is that class X students majoring in Multimedia at SMK Negeri 1 Pacitan have attention, interest, and involvement in learning process. This research was a qualitative research technique with descriptive method and analyzed using quantitative data. The sampling technique used by researcher in this study was the Simple Sampling technique. The total population is 64 and the respondents were 30. The results of this study indicated that the use of the internet during the Digital Simulation learning process was quite good, as evidenced by the results of a questionnaire with a high percentage of 66.66%. The students' interest in learning Digital Simulation in class X Multimedia SMK Negeri 1 Pacitan was moderate, the results of the questionnaire show a percentage of 33.33%. Learning support facilities were quite adequate, as evidenced by the results of interviews with teachers of Digital Simulation subjects. With the learning process using the internet, of course, it greatly facilitated students in learning and receiving lessons and will foster students' interest in learning.*

Keywords: *Learning, Internet, Learning Interest.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran menggunakan media internet dianggap sudah memberikan kemudahan terhadap kegiatan pencarian materi-materi pelajaran. Penghantaran materi-materi

pelajaran saat ini tidak lagi tergantung pada medium fisik seperti buku cetak. Materi-materi pelajaran saat ini berbentuk data digital yang bisa dikode (diuraikan) melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, telephone seluler atau piranti elektronik lainnya. Saat ini sudah di mungkinkan dan banyak diterapkan proses belajar jarak jauh dengan menggunakan internet untuk menghubungkan guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Terkendalanya situasi membuat system pembelajaran harus di rubah sedemikian rupa agar pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik berjalan dengan lancar dan berjalan baik (Rusman, 2013:344).

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan penulis pada latar belakang masalah, sehingga ada beberapa masalah yang bisa diidentifikasi antara lain: (1) Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pacitan saat ini sebagian peserta didik masih belum memanfaatkan internet secara optimal, dibuktikan dengan kurangnya respon peserta didik pada saat proses pembelajaran daring. (2) Masih banyak peserta didik yang belum sepenuhnya memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran yang saat ini di lakukan secara daring (online).

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui penggunaan media internet peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pacitan. (2) Untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada materi simulasi digital kelas X SMK Negeri 1 Pacitan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian ini adalah cara kerja untuk mengumpulkan data dan kemudian mengolah data sehingga menghasilkan data yang dapat memecahkan permasalahan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menstandartkan karakteristik individu atau kelompok (Samsudin: 2011). Penelitian ini menilai sifat dari kondisi-kondisi yang tampak.

Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini telah dilakukan di SMK Negeri 1 Pacitan. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada bulan Desember tahun 2020 s/d Januari 2021, semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Peneliti memilih sekolah SMK Negeri 1

Pacitan karena peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah: (1) Wawancara dipergunakan untuk teknik mengumpulkan data ketika akan melakukan studi pendahuluan supaya menemukan permasalahan yang akan diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Wawancara melibatkan guru mata pelajaran simulasi digital kelas X yaitu Bapak Iwan Didik S., S.Pd SMK Negeri 1 Pacitan, dan dilakukan agar mendapatkan data tentang penggunaan media internet saat proses pembelajaran. (2) Dokumentasi ini, penulis jadikan sebagai metode untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penggunaan media internet. Dalam tahap ini, hal yang dilakukan setelah observasi yaitu mengumpulkan data-data peserta didik yang akan menjadi target penyebaran kuesioner. (3) Penyebaran kuesioner pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan media internet dan minat belajar simulasi digital peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pacitan.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan dianalisis dengan perhitungan kuantitatif. Data dianalisis secara deskriptif agar dapat diketahui penggunaan internet terhadap minat belajar dan seberapa besar minat belajar Simulasi Digital peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pacitan. Adapun tahap-tahap menganalisis data dalam penelitian ini adalah:

Melakukan konversi skoring data dari kuesioner penilaian penggunaan internet dan minat belajar biologi peserta didik. Agar bisa menganalisis data lebih lanjut, setiap jawaban dari kuesioner ini dikonversi skoring kedalam bentuk numerik. Adapun skor yang diberikan pada setiap pernyataan, untuk pernyataan positif:

Skor Pernyataan Positif Responden

Skor	Jawaban Responden
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Kurang setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Skor untuk pernyataan negatif :

Skor Jawaban Negatif Responden

Skor	Jawaban Responden
5	Sangat tidak setuju
4	Tidak setuju
3	Kurang setuju
2	Setuju
1	Sangat setuju

Selanjutnya dari hasil analisis deskriptif kemudian dibuat keputusan, apakah penggunaan internet dan minat belajar peserta didik basis data sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah atau sangat rendah. Adapun cara penghitungan hasil adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase Respon} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\frac{1}{2} \text{ Jumlah Skor Masimal}} \times 100$$

Analisis data menggunakan teknik deskripsi kualitatif memanfaatkan persentase hanya merupakan langkah awal saja dari predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas. Berdasarkan hal tersebut, maka hasil perhitungan berupa persentase tersebut diubah menjadi sebuah predikat, antara lain:

Predikat Skor Hasil Kuesioner

Skor	Predikat
80,1% - 100,0%	Sangat tinggi
60,1% - 80,0%	Tinggi
40,1% - 60,0%	Sedang
20,1% - 40,0%	Rendah
0,0% - 20,0%	Sangat rendah

Pertama, Hasil wawancara dengan pendidik simulasi digital di analisis secara deskriptif. *Kedua*, Membuat kesimpulan dari hasil penelitian secara deskriptif, bagaimana penggunaan media internet dan bagaimana minat belajar simulasi digital peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pacitan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Lokasi Penelitian

SMK Negeri 1 Pacitan adalah sekolah tinggi kejuruan yang berpredikat terbaik di Kota Pacitan. Secara geografis kampus SMK Negeri 1 Pacitan terletak di Jalan Letjen

Soeprapto No. 53 Pacitan. Kampus ini memiliki luas 11.755 m persegi dan berbatasan langsung SMA Negeri 1 Pacitan di sebelah Utara. Di sebelah Timur berbatasan dengan rumah warga dan sebelah Barat berbatasan dengan Kodim 0801.

Sejarah singkat dari SMK Negeri 1 Pacitan ini didirikan sebagai sekolah Pembangun Industri Kerajinan (SPIK) pada tanggal 30 November 1968 melalui surat yang dikeluarkan oleh Direktorat Pendidikan Kejuruan dan Kursus Pendidikan atas nama Direktorat Jendral Pendidikan Dasar, nomor 383/UKK-3/1968. Pada 16 Juli 1977, Kepala Sub Direktorat Pembinaan Pendidikan Teknologi Kerumahtanggaan dan Kejuruan Kemasyarakatan (P2 TK3), mengeluarkan surat dengan nomor 5.3.398.77 yang menyatakan bahwa semua SPIK diubah menjadi SMIK (Sekolah Menengah Industri Kerajinan). Sehingga merubah namanya menjadi SMIK Negeri Pacitan ditahun yang sama dengan dikeluarkanya surat tersebut. Sampai saat tahun 1997 sampai dengan sekarang berganti nama menjadi SMK Negeri 1 Pacitan setelah dengan beberapa pergantian nama.

Data Hasil Validasi

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner untuk mengetahui apakah instrumen penelitian respon peserta didik kelas X Multi Media di SMK Negeri 1 Pacitan valid atau tidak untuk diujikan, peneliti mengkonsultasikan dan meminta validasi kepada ahli sebagai validator.

Pengujian ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas desain pembelajaran dan komunikasi. Ahli media adalah dosen Prodi Pendidikan Informatika Bapak Tika Dedy Prasetyo, M.Kom. Pengujian dilakukan dengan menggunakan skala likert 1 sampai 3. Skor 3 = LD untuk penilaian Layak Digunakan, skor 2 = LDB untuk penilaian Layak Digunakan Denga Perbaikan, skor 1 = TLD untuk penilaian Tidak Layak Digunakan. Setelah dilakukan validasi ahli, kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar dari ahli materi.

Pengujian ahli materi dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran. Ahli materi adalah dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Bapak Riza Dwi Tyas W., M.Pd. Pengujian dilakukan dengan menggunakan skala likert 1 sampai 3. Skor 3 = LD untuk penilaian Layak Digunakan, skor 2 = LDB untuk penilaian Layak Digunakan Denga Perbaikan, skor 1 = TLD untuk penilaian Tidak Layak Digunakan.

Setelah dilakukan pemeriksaan terhadap kesesuaian dan tata bahasa maka diperoleh hasil bahwa instrumen kuesioner yang berjumlah 20 pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan.

Data Hasil Penelitian

Analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit melakukan sintesis, menyusun data dan laporan (Sugiyono, 2010:335). Respon siswa dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Pacitan pada kelas X Multimedia 1 dan 2. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket kuesioner yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli media.

Melakukan konversi skoring data dari kuesioner penilaian penggunaan internet dan minat belajar peserta didik. Agar bisa menganalisis data lebih lanjut, setiap jawaban dari kuesioner ini dikonversi skoring kedalam bentuk numerik.

Adapun skor yang diberikan pada setiap pernyataan, untuk pernyataan positif:

Skor Pernyataan Positif Responden

Skor	Jawaban Responden
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Kurang setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Skor untuk pernyataan negatif :

Skor Jawaban Negatif Responden

Skor	Jawaban Responden
5	Sangat tidak setuju
4	Tidak setuju
3	Kurang setuju
2	Setuju
1	Sangat setuju

Selanjutnya dari hasil analisis deskriptif kemudian dibuat keputusan, apakah penggunaan internet dan minat belajar peserta didik basis data sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah atau sangat rendah. Adapun cara penghitungan hasil adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase Respon} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\frac{1}{2} \text{ Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Analisis data menggunakan teknik deskripsi kualitatif memanfaatkan persentase hanya merupakan langkah awal saja dari predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas.

Berdasarkan hal tersebut, maka hasil perhitungan berupa persentase tersebut diubah menjadi sebuah predikat, antara lain:

Predikat Skor Hasil Kuesioner

Skor	Predikat
80,1% - 100,0%	Sangat tinggi
60,1% - 80,0%	Tinggi
40,1% - 60,0%	Sedang
20,1% - 40,0%	Rendah
0,0% - 20,0%	Sangat rendah

Pertama, Hasil wawancara dengan pendidik simulasi digital di analisis secara deskriptif. *Kedua*, Membuat kesimpulan dari hasil penelitian secara deskriptif, bagaimana penggunaan media internet dan bagaimana minat belajar simulasi digital peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pacitan.

Pembahasan

Wawancara dengan Pendidik

Wawancara dengan pendidik ini dilakukan sebelum keusioner atau angket disebarkan untuk peserta didik. Dalam wawancara dengan pendidik ini, ada 9 pertanyaan mengenai sarana dan prasarana pembelajaran dan penerapan media internet dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mencari informasi tentang bagaimana fasilitas penunjang proses pembelajaran berlangsung dan apa saja hal kurang ditekankan agar minat belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Kuesioner Respon Peserta Didik Mengetahui Penggunaan Internet

Respon peserta didik dapat dikelompokkan ke dalam katergori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kategori sangat tinggi didapat apabila skor berada pada rentang 80,1% sampai dengan 100%, kategori tinggi berada pada rentang 60,1% sampai dengan 80,0%, kategori sedang berada pada rentang 40,1% sampai dengan 60,0%, kategori rendah berada pada rentang 20,1% sampai dengan

40,0% dan untuk yang sangat rendah berada pada rentang 0,0% sampai dengan 20,0%.

Hasil kuesioner **negatif** diperoleh angka persentase sangat tinggi sebesar 3,33%, tinggi 36,66%, sedang 56,66%, rendah 3,33% dan sangat rendah 0. Maka secara keseluruhan dapat diperoleh hasil dengan respon tertinggi ada pada kategori sedang, menunjukkan bahwa minat, sikap, dan tujuan dalam proses pembelajaran menunjukkan respon cukup baik dilihat dari hasil kuesioner.

Kuesioner **positif**, diperoleh angka persentasi sangat tinggi 10%, tinggi 66,66%, sedang 23,33%. Hasil tersebut maka respon yang sangat baik dari peserta didik dalam proses pembelajaran dilihat dari hasil kuesioner dengan persentase terbanyak pada kategori tinggi.

Kuesioner Respon Peserta Didik Untuk Mengetahui Minat Belajar.

Respon peserta didik dapat dikelompokkan ke dalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kategori sangat tinggi didapat apabila skor berada pada rentang 80,1% sampai dengan 100%, kategori tinggi berada pada rentang 60,1% sampai dengan 80,0%, kategori sedang berada pada rentang 40,1% sampai dengan 60,0%, kategori rendah berada pada rentang 20,1% sampai dengan 40,0% dan untuk yang sangat rendah berada pada rentang 0,0% sampai dengan 20,0%.

Minat siswa ini dapat diperoleh hasil persentasi pada kuesioner **negatif** dengan kategori tinggi sebesar 3,33% serta kategori sedang sebesar 96,66%, untuk kategori sangat tinggi, rendah, dan sangat rendah adalah 0. Maka dapat secara keseluruhan data yang paling besar didapat pada kategori sedang, respon sedang tersebut menunjukkan minat belajar peserta didik.

Kuesioner **positif** memperoleh angka persentase dengan kategori sangat tinggi 3,33%, tinggi 60%, sedang 33,33%, rendah 3,3%, dan sangat rendah mendapatkan persentase 0. Dari hasil tersebut maka minat belajar peserta didik sangat baik dibuktikan dengan hasil kuesioner.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan analisis data dan pembahasan dari penelitian yang telah selesai dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Berdasarkan hasil angket kuesioner, penggunaan internet pada saat proses pembelajaran simulasi digital

tergolong baik, dibuktikan dengan hasil kuesioner dengan persentase tinggi dengan persentase 66,66%. (2) Minat belajar simulasi digital peserta didik kelas X kelas Multimedia di SMK Negeri 1 Pacitan tergolong sedang, hasil kuesioner menunjukkan persentase sebesar 33,33%. Fasilitas penunjang belajar cukup mumpuni, dibuktikan dengan hasil wawancara dengan Pendidik mata pelajaran simulasi digital.

Dalam hasil observasi, peneliti menemukan kurangnya minat belajar pada peserta didik. Dengan adanya proses belajar menggunakan internet membantu peserta didik untuk menumbuhkan minat belajar serta tentunya memudahkan peserta didik dalam belajar dan menerima pelajaran. Selain itu, Pendidik juga sedikit terbantu dalam proses pengajaran dengan adanya internet.

Saran

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan masih banyak hal-hal yang perlu dikaji dan dikembangkan kembali. Peneliti memiliki saran untuk penelitian atau pengembangan ke depan antara lain: (1) Bagi Guru, Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis internet ini sebagai alternatif media belajar peserta didik untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang banyak dengan waktu yang terbatas sehingga siswa dapat belajar secara mandiri di luar kelas. (2) Bagi Peserta Didik, Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis web ini untuk mempelajari materi basis data secara mandiri. (3) Bagi Sekolah, Sekolah dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana komputer yang terkoneksi internet agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis internet dalam proses pembelajaran. (4) Bagi Peneliti Lain, Peneliti lain dapat melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis internet dengan menggunakan fasilitas pembangun internet lainnya seperti moodle, google form, google classroom dan lain sebagainya. Peneliti lain juga dapat mengembangkan media berbasis internet dengan materi yang berbeda untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Samsudin, *Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo, 2011.
- Sugiyono. 2010. *“Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D”*. Bandung: Alfabeta.