

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMATIKA KOMPUTER TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA

PURWANTI

SMK Negeri 1 Probolinggo, Jalan Mastrip No. Probolinggo Jawa-Timur
E_mail: purwantiwanti@gmail.com

Abstrak : Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer terhadap prestasi Belajar Siswa pada mata pelajaran pengolahan usaha pemasaran di SMK Negeri 1 Probolinggo. Populasi penelitian sebanyak 80 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran TIK terhadap hasil prestasi belajar siswa. Dari hasil perhitungan, nilai *mean* (rerata) untuk variabel media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer adalah sebesar 43,70 dengan standar deviasi sebesar 2,739. Karena itu, untuk kategori tinggi (baik) adalah yang mempunyai skor di atas 46,4 kategori sedang (cukup baik) adalah mempunyai skor antara 41 dan 46,4, sedangkan untuk kategori rendah (kurang baik) adalah mempunyai skor di bawah 41. Media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer di sekolah dinilai siswa sangat baik sebanyak 11 siswa (13,8 %), kategori cukup sebanyak 59 siswa (73,7%) dan kurang sebanyak 10 siswa (12,5%). Dengan demikian, media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer di sekolah dinilai sangat baik oleh siswa kelas X jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Pembelajaran, Prestasi Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang menarik untuk dikaji dari penyelenggaraan pendidikan pada level mikro adalah mengenai hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2010) dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.

Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, pendidikan menengah kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk menciptakan

sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, ketrampilan dan keahlian sehingga lulusannya dapat mengembangkan ilmu yang dipelajarinya apabila terjun dalam dunia kerja. Kelebihan pendidikan sekolah menengah kejuruan selain lulusannya dapat mengisi peluang kerja pada dunia usaha industri, lulusan pendidikan menengah kejuruan juga dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi sesuai dengan program studi atau jurusan yang ditempuh.

Maka dari itu, untuk menunjang keberhasilan belajar, hendaknya tersedia media pembelajaran, sebab dengan tersedianya media pendidikan, siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara

konkrit. Hal ini dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa. Apabila seiring dengan perkembangan jaman yang makin modern dan serba canggih. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru dapat memilih atau menggunakan media dalam proses belajar.

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pendidikan.

Munculnya media pembelajaran TIK diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat siswa, serta dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar siswa untuk bisa berinteraksi dengan internet seperti mengakses informasi yang luas sehingga memunculkan keaktifan siswa yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (2003), bahwa pemakaian media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan atau minat yang baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian survey, yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara menyusun daftar pertanyaan yang diajukan pada responden dalam berbentuk sample dari sebuah populasi (Wikipedia). Pemilihan terhadap metode survei ini karena model penelitian survei ini merupakan metode penelitian paling baik guna memperoleh dan mengumpulkan data asli (*original data*) untuk mendiskripsikan keadaan populasi (Sukardi, 2007).

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Probolinggo pada tahun pelajaran 2014/2015. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo berjumlah sebanyak 80 siswa yang terbagi atas 2 kelas. Populasi adalah kelompok besar individu yang mempunyai arti karakteristik yang sama (Ibnu Hajar, 1999 : 133). Sedangkan sampel adalah sebagian populasi yang akan diselidiki (Amirman, 1993 : 134).

Variabel dalam penelitian ini meliputi 2 (dua) jenis variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah: Media Pembelajaran TIK (X_1) dan Penggunaan Mesin kasir (X_2). Sedangkan variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah: Prestasi belajar siswa. Untuk mengukur variabel ini digunakan model skala likert dengan lima pilihan jawaban yang bergradasi,

yang terdiri dari Tidak setuju dengan skor 1, kurang setuju dengan skor 2, cukup setuju dengan skor 3, setuju dengan skor 4, dan sangat setuju dengan skor 5.

Yang dimaksud dengan Penggunaan Mesin Kasir adalah penggunaan alat mekanik maupun elektronik untuk menghitung dan mencatat transaksi penjualan yang biasanya terintegrasi secara modul dengan laci (*Cash Drawer*) untuk menyimpan sejumlah mata uang. Sedangkan yang dimaksud dengan prestasi belajar dalam penelitian ini yang diperoleh siswa dalam pembelajaran pengelolaan usaha pemasaran yang secara integred tercantum dalam buku rapor.

Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Metode Kuesioner atau Angket dan Tes. Kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari

responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2010). Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang efektivitas media pembelajaran TIK dan penggunaan Mesin Kasir. Tes digunakan untuk mengetahui atau mengukur hasil belajar siswa dalam pengelolaan usaha pemasaran.

HASIL PENELITIAN

Data hasil penelitian terhadap media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer adalah sebagai berikut:

Sebelum kuesioner yang telah disusun diberikan kepada responden dalam penelitian ini, terlebih dahulu kuesioner yang dibuat diujicobakan kepada responden di luar sampel penelitian untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

Berikut hasil pengujian validitas dan reliabilitas yang dilakukan terhadap responden:

Tabel Hasil Uji Validitas Variabel
Media Pembelajaran Teknologi Informatika Komputer

No	Hubungan	Koefisien Korelasi	Keterangan
1	$X_{1.1} - X_1$	0,5723	Valid
2	$X_{1.2} - X_1$	0,4739	Valid
3	$X_{1.3} - X_1$	0,3780	Valid
4	$X_{1.4} - X_1$	0,3886	Valid
5	$X_{1.5} - X_1$	0,5465	Valid
6	$X_{1.6} - X_1$	0,3770	Valid
7	$X_{1.7} - X_1$	0,4261	Valid
8	$X_{1.8} - X_1$	0,5709	Valid
9	$X_{1.9} - X_1$	0,4061	Valid
10	$X_{1.10} - X_1$	0,5862	Valid

Dengan melihat tabel di atas dapat dilihat bahwa dari keseluruhan soal yang berjumlah 10 sebagaimana disebutkan pada tabel di atas diketahui bahwa nilai koefisien korelasi instrumen variabel media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer seluruhnya

menunjukkan nilai besar dari $> 0,3$ batas koefisien korelasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer yang dipergunakan adalah valid.

Tabel Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Mesin Kasir (X_2)

No	Hubungan	Koefisien Korelasi	Keterangan
1	$X_{2.1} - X_1$	0,4156	Valid
2	$X_{2.2} - X_1$	0,5275	Valid
3	$X_{2.3} - X_1$	0,4501	Valid
4	$X_{2.4} - X_1$	0,4340	Valid
5	$X_{2.5} - X_1$	0,6149	Valid
6	$X_{2.6} - X_1$	0,5356	Valid
7	$X_{2.7} - X_1$	0,4993	Valid
8	$X_{2.8} - X_1$	0,5318	Valid
9	$X_{2.9} - X_1$	0,4146	Valid
10	$X_{2.10} - X_1$	0,6355	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari keseluruhan soal yang berjumlah sebanyak 10 sebagaimana disebutkan pada tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa nilai "Koefisien Korelasi" instrumen

variabel penggunaan mesin kasir seluruhnya menunjukkan nilai lebih besar dari batas koefisien korelasi 0,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel penggunaan mesin yang dipergunakan adalah valid.

Tabel Hasil Analisis Reliabilitas Variabel

Instrumen	Koefisien Alpha Hitung	Batas Koefisien Alpha	Keterangan
Media pembelajaran teknologi informatika komputer	0,6053	0,6	Reliabel
Penggunaan mesin kasir	0,7036		Reliabel

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa koefisien Alpha yang diperoleh berdasarkan hasil analisis untuk variabel media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer adalah sebesar: 0.6053, dan nilai Alpha untuk variabel penggunaan mesin kasir adalah sebesar 0,7036 yang kesemuanya menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,6 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan adalah reliabel.

Untuk mengetahui kategori skor media Pembelajaran Teknologi Informatika Komputer dilakukan dengan mengklasifikasikan skor-skor tersebut menjadi tiga kategori, yaitu: Amat baik, Cukup, dan Kurang.

Dalam Sugiono (2007) Pengklasifikasian ini didapatkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Kategori	Rumus
Kategori tinggi (Amat baik)	Mean + 1 standar deviasi
Kategori rendah (kurang)	Mean - 1 standar deviasi
Kategori sedang (cukup)	Batasnya antara tinggi dan sedang

Dari hasil perhitungan, nilai *mean* (rerata) untuk variabel media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer adalah sebesar 43,70 dengan standar deviasi sebesar 2,739. Karena itu, untuk kategori tinggi (baik) adalah yang mempunyai skor di atas 46,4 kategori sedang (cukup baik) adalah

mempunyai skor antara 41 dan 46,4, sedangkan untuk kategori rendah (kurang baik) adalah mempunyai skor di bawah 41.

Dari hasil pengolahan tersebut dapat dikelompokkan seperti pada tabel berikut:

Kategori Skor Media Pembelajaran Teknologi Informatika Komputer

Kategori	Frekuensi	Peresentase
Sangat Baik	11	13,8%
Cukup	59	73,7%
Kurang	10	12,5%
Jumlah	80	100%

Jadi media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer di sekolah dinilai siswa sangat baik sebanyak 11 siswa (13,8 %), kategori cukup sebanyak 59 siswa (73,7%) dan

kurang sebanyak 10 siswa (12,5%). Dengan demikian, media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer di sekolah dinilai sangat baik oleh siswa

kelas X jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo.

PEMBAHASAN

Masalah utama dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer dan penggunaan Mesin Kasir terhadap prestasi belajar siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo, yaitu dijelaskan sebagai berikut:

Pengaruh Media Pembelajaran Teknologi Informatika Komputer Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan yang ditunjukkan dengan probabilitas hitung sebesar 0,44 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima ($p = 0,044 < \alpha = 0,05$). Sehingga keputusan statistik yang dapat diambil adalah terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer terhadap prestasi belajar siswa.

Hasil tersebut cukup relevan mengingat media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Sebagaimana dikemukakan Miarso (2004) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan

belajar. Hal ini seperti ditegaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran dengan efektif dan efisien (Mulyana, 2012). Mengenai kegunaan media pengajaran antara lain: memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, dapat melampaui batas ruang kelas, memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, menghasilkan keseragaman pengamatan, membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar memberikan pengalaman yang integral (menyeluruh) dari sesuatu yang kongkrit maupun abstrak, memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, pada tempat waktu serta keterbacaan baru (*new literacy*) yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan dan lambang yang tampak, baik yang dialami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan, kesadaran akan dunia sekitar, dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri siswa maupun guru (Miarso, 2004).

Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa. Sebagaimana dikemukakan Danim (1995) bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar di kelas,

terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa.

Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang. Dsalah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pengajaran erupan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

Begitu pula dalam pelajaran Teknologi Informatika Komputer, dimana tuntutan yang harus dilaksanakan oleh guru dan sekolah dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menghadapi berbagai kendala yang kompleks. Masalah utama yang seringkali dihadapi oleh pihak sekolah dan guru adalah keterbatasan sumber daya, baik sumber daya fisik, sumber daya manusia maupun sumber belajar berbasis teknologi komputer dan telekomunikasi.

Begitu pentingnya media pembelajaran dalam mata pelajaran Teknologi Informatika Komputer bagi siswa, dikarenakan tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran Teknologi

Informatika Komputer, visi mata pelajaran TIK yaitu agar siswa dapat dan terbiasa menggunakan perangkat Teknologi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap imajinatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru di lingkungannya tidak akan dapat tercapai dengan optimal.

Teknologi Informatika, meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengolahan informasi. Oleh karena itu, mutlak diperlukan media pembelajaran (dalam hal ini komputer) sebagai sarana penunjangnya. Hal tersebut mendukung kajian teori yang dikemukakan Arsyad (2009) mengenai keuntungan media pembelajaran dengan komputer antara lain: (a)Komputer dapat mengakomodasikan siswa yang lamban menerima pelajaran, (b)Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena teredianya animasi grafik, warna dan musik yang dapat menambah realisme, (c)Kendala berada di tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya, (d)Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau, (e)Dapat berhubungan dengan dan mengendali-

kan peralatan lain seperti compact disc, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Begitu pentingnya media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer bagi peningkatan prestasi belajar siswa dikarenakan hal tersebut dapat membantu mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri siswa, yang pada gilirannya membantu pencapaian prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer di sekolah dinilai siswa sangat baik sebanyak 11 siswa (13,8%), kategori cukup baik sebanyak 59 siswa (73,7%) dan kurang baik sebanyak 10 siswa (12,5%). Dengan demikian media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer di sekolah dinilai sangat baik oleh siswa kelas X jurusan Pemasaran SMKN 1 kota Probolinggo.

Dari paparan di atas, maka semakin jelas bahwa media pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informatika Komputer merupakan kebutuhan yang tidak dapat dielakkan dalam rangka menyelesaikan program belajar siswa agar dapat tercapai perubahan tingkah laku yang diharapkan. Konsekuensinya, guru hendaknya memiliki peran yang tidak terbatas dalam menciptakan, menggunakan maupun mengembangkan media pengajaran. Untuk itu peran guru dalam inovasi dan pengembangan media pengajaran sangat diperlukan mengingat guru dapat dikatakan sebagai pemain yang sangat berperan dalam proses belajar mengajar di kelas, yang

hendaknya dapat mengolah kemampuannya untuk membuat media pengajaran lebih efektif dan efisien.

KESIMPULAN

Sehingga dapat disimpulkan, penggunaan media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer dapat membantu pencapaian tujuan belajar siswa. Dengan demikian hasil penelitian ini telah mendukung kajian teori yang telah dilakukan. Serta mengingat pentingnya media Pembelajaran TIK bagi peningkatan prestasi belajar pengelolaan usaha pemasaran hendaknya menyediakan fasilitas penunjang pembelajaran yang memadai yang dapat dilakukan secara intensif dan berkelanjutan sesuai karakteristik masing-masing mata pelajaran. Di sisi lain guru harus meningkatkan kemampuan profesionalnya dengan berbagai cara, baik melalui peningkatan pendidikan, pelatihan ataupun dengan pengembangan diri.

DAFTAR RUJUKAN:

- Amirman, Yousda Ine I. 1993. *Penelitian dan Statistik Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hajar, Ibnu. 1999. *Dasar-Dasar Penelitian Kuantitatif Dana Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyana, Yana. 2012. *Media*. https://www.kompasiana.com/yana_mulyana/media_

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wikipedia. Penelitian Survei. https://id.m.wikipedia.org/wik/Penelitian_survei
- Yusuf Hadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.