

MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS INTERNET KELAS XI TEKNIK PEMESINAN DI SMK NEGERI 1 PADANG

THE RELATIONSHIP OF LEARNING ROOM ATTEMPT TO LEARNING OUTCOMES IN MACHINE BASIC LESSONS AT SMK NEGERI 1 PADANG

Yandi Saputra⁽¹⁾, Yufrizal A.⁽²⁾, Purwantono⁽³⁾, Zainal Abadi⁽⁴⁾

⁽¹⁾ ⁽²⁾ ⁽³⁾ ⁽⁴⁾ Jurusan Teknik Mesin,, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Kampus Air Tawar, Padang 25131, Indonesia

yandisaputra0496@gmail.com

yufrizal_y@yahoo.com

purwantono_msn@yahoo.co.id

zainalabadi87@gmail.com

Abstrak

Adanya internet dalam pendidikan membawa perubahan di proses pembelajaran. Internet di bidang pendidikan memberikan kontribusi yang besar kepada kemajuan pendidikan khususnya di Indonesia. Media di proses pembelajaran sangat dibutuhkan karena hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yaitu penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Minat termasuk faktor intrinsik yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan fakta dilapangan sebagian siswa dalam proses belajar banyak yang bermain Game di sekolah dan sebagian siswa ada yang belajar dengan serius. Tujuan penelitian ini secara spesifik operasional diarahkan untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa terhadap penggunaan media berbasis internet di kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Padang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif penelitian deskriptif adalah penelitian yang mendeskripsikan suatu gejala, fakta, peristiwa atau kejadian yang sedang/sudah terjadi. Populasi pada peneitian ini adalah keseluruhan siswa keIas XI teknik pemesinan Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 62 orang. Penelitian ini menggunakan metode *Skala Likert*. Data diperoleh melalui pengadministrasian instrumen penelitian kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap penggunaan media berbasis internet didapatkan dengan tingkat kepuasan rendah 31 responden (50%) dan tingkat kepuasan tinggi 31 responden (50%) pada minat belajar siswa terhadap penggunaan media berbasis internet kelas XI Teknik Pemesinan di SMK Negeri 1 Negeri Padang.

Kata kunci : Minat Belajar, Media Berbasis Internet, Teknik Pemesinan, Siswa, SMK

Abstract

The entry of the internet in the field of education can bring changes in the learning process. The internet in the field of education makes a major contribution to the progress of education, especially in Indonesia. Media in the learning process is needed because in essence the learning process is a communication process, namely the delivery of messages from the introduction to the recipient. In a teaching and learning process, two very important elements are teaching methods and learning media. Interest includes intrinsic factors that can affect a person's learning outcomes. Based on the facts in the field, some students in the learning process play games at school and some students study seriously. The purpose of this research is specifically operationally directed to find out how much student interest in the use of internet-based media in class XI Mechanical Engineering SMK Negeri I Padang. The research used in this study is descriptive research. Descriptive research is research that describes a symptom, fact, event or event that is currently / has occurred. The population in this study were aII students of class XI machining engineering for the 2020/2021 academic year, totaling 62 students. This study uses the Likert scale method. The data were obtained through administering research instruments to students. The results showed that students' learning interest in the use of internet-based media was obtained with a low satisfaction level of 31 respondents (50%) and a high satisfaction level of 31 respondents (50%) on Student Interest in Using Media-Based Internet Class XI Mechanical Engineering at SMK 1 Negeri Padang.

Keywords : Interest in Learning, Internet-Based Media, Mechanical Engineering, Student, SMK

I. Pendahuluan

Pendidikan yaitu proses mempengaruhi murid supaya mampu menyesuaikan diri dengan sebaik mungkin terhadap lingkungannya dengan demikian menimbulkan perbaikan dirinya (Hamalik 2015). Sekolah yaitu lembaga pendidikan proses belajar mengajar berlangsung (Ambiyar, Rahim, and K. 2019). Pendidikan sebuah proses interaksi yang mensuplai terjadi proses belajar dan pembelajaran (Jasman et al. 2018). Pendidikan vokasi yaitu pendidikan tingkat menengah yang membekali peserta didik terutama untuk bergerak di bidang tertentu (Sulistyo Nugroho 2016). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sebuah wadah untuk membentuk sumber daya manusia agar lebih kompeten dalam dunia kerja (Waskito, Erizon, and Masnur 2016). Pembelajaran suatu proses yang kompleks dikarenakan dalam proses belajar dan mengajar kegiatan pembelajaran (Primawati, Ambiyar, and Ramadhani 2017). Karena keterbatasan ruang saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Hartono and Sutopo 2018). Kurangnya rasa disiplin akan kebersihan lingkungan menjadi salah satu penyebab terjadinya penyebaran penyakit yang mempengaruhi kesehatan siswa (Wahid 2012). Banyak siswa kurang sadar akan prosedur diberikan saat kegiatan praktik sehingga membahayakan siswa (Daryanto 2010).

Pendidikan kejuruan mempunyai capaian untuk membentuk lulusannya mampu beradaptasi dengan lingkungan lingkungan kerja (Jalinus and Azis Nabawi 2018). Media berbasis internet merupakan perantara sumber pesan dengan penerima pesan (Susila and Riyana Cepi 2008). Manfaat media berbasis internet untuk memudahkan siswa dalam proses belajar dan mengajar pada masa pandemi. (Khodijah 2014). Belajar terjadinya perubahan secara tidak lengkap (Arsyad 2006). Perasaan yaitu suatu keadaan kerohanian atau peristiwa kejiwaan yang dialami oleh seseorang (Prasetia Danarjati 2014). Perasaan lebih erat hubungan dengan emosional seseorang dengan yang lainnya yang memiliki sesuatu yang sama-sama dirasakan (Azhari 2014). Perhatian yaitu memusatkan kepada satu buah objek (Abdulhak 2013).

II. Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Penelitian menggunakan metode deskriptif. Penelitian deskriptif mengambil masalah pada masalah-masalah yang aktual yang sedang terjadi atau sudah terjadi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat untuk penelitian di SMK Negeri 1 Padang pada Semester genap 2020/2021.

C. Populasi dan Sampel

Populasi memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian (Martono 2016). Objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2011). Populasi di penelitian ini berjumlah 62 Siswa

Tabel. 2.1 Populasi Siswa

No	Kelas	Jumlah
1	XI TPM I	22
2	XI TPM 2	31
	Jumlah	53

Sampel yaitu mewakili populasi yang diteliti (Arikunto 2010). Karena keterbatasan jumlah sampel yang hanya 62 orang siswa di penelitian maka semua populasi dijadikan sebagai sampel.

D. Instrumen Penelitian

Pertanyaan kuesioner yaitu pertanyaan positif dan negatif. Pertanyaan diberi lima alternatif jawabannya yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk pertanyaan positif diberi skor secara berturut-turut 1,2,3,4,5 dan sebaliknya.

Tabel. 2.2 Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Butir Soal	Jumlah
	Keinginan untuk belajar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
Minat Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Media Berbasis Internet	Kebiasaan belajar	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	8
Kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Padang	Perhatian dalam belajar	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26	8
	Usaha untuk belajar	27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35	9
	Jumlah		35

E. Uji Coba Instrumen

Instumen penelitian sebuah wadah yang dipakai untuk membantu peneliti untuk mengumpulkan data untuk mudah diolah (Nazir 2013).

Tabel 2.3 Interval Pengkategorian

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1.	>4-5	Sangat Tinggi
2.	>3-4	Tinggi
3.	>2-3	Sedang
4.	1-2	Rendah
5.	0-1	Sangat Rendah

III. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Tingkat Kepuasan

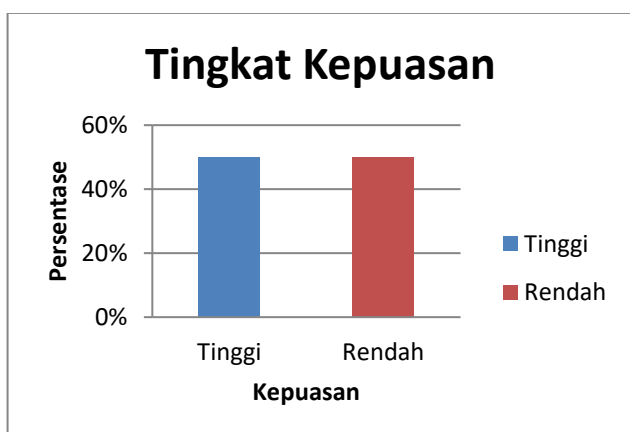
Pemakaian alat bantu didapatkan hasil ukur melalui angket, peneliti menyimpulkan tingkat kepuasan siswa tinggi 31 siswa dan tingkat kepuasan rendah 31 siswa. Hasil penelitian dengan jumlah 62 siswa, diperoleh hasil skor angket skala likert yaitu minimum 121 dan maksimum 173.

Tabel 3.1 Tingkat Kepuasan

Valid	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Rendah	31	50,0	50,0	50,0
Tinggi	31	50,0	50,0	100,0
Total	62	100,0	100,0	

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menggunakan angket skala likert dengan melakukan coding/tingkat minat belajar siswa pembelajaran online tinggi 1 dan tingkat minat belajar siswa pembelajaran online rendah 2, hasil ukur untuk menentukan tingkat minat belajar siswa pembelajaran online membandingkan dengan nilai mean (rata-rata). Hasil temuan minat belajar siswa pembelajaran online didapatkan rendah 31 responden (50%) dan tinggi 31 responden (50%).

**Gambar 3.1** Grafik Tingkat Kepuasan

IV. Kesimpulan

Penelitian tentang “Minat Belajar Siswa terhadap Penggunaan Media Berbasis Internet Kelas XI Teknik Pemesinan di SMK 1 Negeri Padang” dapat menyimpulkan bahwa minat belajar siswa didapatkan

tingkat kepuasan rendah 31 responden (50%) dan tingkat kepuasan tinggi 31 responden (50%) pada Minat Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Media Berbasis Internet Kelas XI Teknik Pemesinan di SMK Negeri I Padang.

Referensi

- Abdulhak, Ishak. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Ambiyar, Bulkia Rahim, and Arwizet K. 2019. “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Gambar Teknik Siswa SMK Negeri 1 Pariaman.” *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)* 1(1):8–14.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhari, Akyas. 2014. *Psikologi Umum Dan Perkembangan*. Jakarta Selatan: Terajat.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono, Arief, and Sutopo. 2018. “Pengaruh Pengetahuan, Sikap dan Kondisi Lingkungan Kerja Terhadap Persepsi Penerapan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja.” *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 3(2):76–81.
- Jalinus, Nizwardi, and Rahmat Azis Nabawi. 2018. “Implementation of The PjBL Model to Enhance Problem Solving Skill Competency of Community College Student.” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 7(3):304–11.
- Jasman, Purwantono, Budi Syahri, and Rodiah Elfianti. 2018. “Persepsi Mahasiswa Terhadap Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Program Lapangan Kependidikan (PPLK) Pada Mata Diklat Gambar Teknik Di SMK Negeri 5 Padang.” *Ekonomi Akuntansi* 03(04):13–18.
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Martono, Nanang. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghali Indonesia.

- Praselia Danarjati, Dwi. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Banda Aceh: Graha Ilmu.
- Primawati, Ambiyar, and Devia Ramadhani. 2017. "Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Talking Stick." *Jurnal INVOTEK* 17(01):73–80.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*; Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo Nugroho, Adi. 2016. *E-Commerce Teori Dan Implementasi*. Yogyakarta: EKUILIBRIA.
- Susila, Rudi, and Riyana Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wahid, Fathul. 2012. *Teknologi Informasi Di Peguruan Tinggi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Waskito, Nelvi Erizon, and Alkadra Masnur. 2016. "Kontribusi Minat Kerja Dan Penguasaan Mata Pelajaran Produktif Terhadap Keberhasilan Praktek Kerja Industri Kelas XII Program Teknik Pemesinan Di SMK Negeri 2 Solok." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 4(3):90–95.