

Analisis Metode Pembelajaran Informatika Berbasis Teknologi Digital untuk Pembelajaran Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Kuningan

Anang Junaedi

Institut Prima Bangsa

E-mail: anangjunaedi@apikmedia.com

Article Info

Article history:

Received mm dd, yyyy

Revised mm dd, yyyy

Accepted mm dd, yyyy

Keywords:

Teknologi digital

ABSTRACT

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan dan informasi pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat sangat membantu siswa dalam mencerna dan memahami apa yang diajarkan. Perkembangan teknologi informasi seiring dengan globalisasi dan informasi terkini semakin memudahkan berkembangnya media pembelajaran. Seiring berkembangnya teknologi, banyak hal yang berubah. Salah satu wujudnya adalah pengaruh internet terhadap dunia pendidikan. Internet merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang telah berkembang pesat di masyarakat. Dalam dunia pendidikan, menjamurnya gadget yang didukung dengan tersedianya akses internet berkecepatan tinggi telah mengubah cara belajar siswa. Tujuan pembelajaran berbasis digital adalah agar siswa dapat memanfaatkan berbagai media teknologi digital dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi integrasi teknologi digital, seperti penggunaan software pembelajaran interaktif.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



1. PENDAHULUAN

Pembelajaran ilmu komputer di era digital memerlukan penerapan metode pembelajaran yang tepat dan efektif untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang konsep teknologi informasi. Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, pendekatan pendidikan tradisional perlu dievaluasi dan disesuaikan untuk memastikan bahwa pendidikan mencapai tingkat efektivitas tertinggi.

Siswa kelas X sebagai kelompok sasaran penelitian ini berada pada tahap penting dalam mengembangkan pemahamannya terhadap teknologi informasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan menganalisis metode

pembelajaran ilmu komputer berbasis teknologi digital yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa kelas X.

Pentingnya mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran ilmu komputer bukan hanya sekedar mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Penting juga untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan sesuai. Dalam konteks ini, penelitian ini menyelidiki dampak penggunaan perangkat lunak pembelajaran interaktif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan memahami potensi dampak metode pembelajaran berbasis teknologi digital, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran ilmu komputer selama ini.

2. METODELOGI

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian eksperimen. Digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Data dikumpulkan melalui tes pengetahuan sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran, observasi kelas, dan survei siswa untuk memperoleh umpan balik pengalaman belajar menggunakan teknologi digital. Dan pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dan pendekatan penelitian kuantitatif ini melibatkan perhitungan angka. Penelitian kuantitatif memiliki siswa dan sampel.

Teknik pengambilan sampel adalah dengan mengambil sampel secara acak setiap siswa dengan probabilitas tertentu pada seluruh populasi kelas X, dan setiap sampel mempunyai probabilitas pemilihan yang sama. Sampel yang dipilih secara acak dimaksudkan untuk mewakili seluruh populasi secara adil. Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif seperti PowerPoint dan Canva sebagai media pembelajaran. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks esai ranah kognitif dalam format esai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

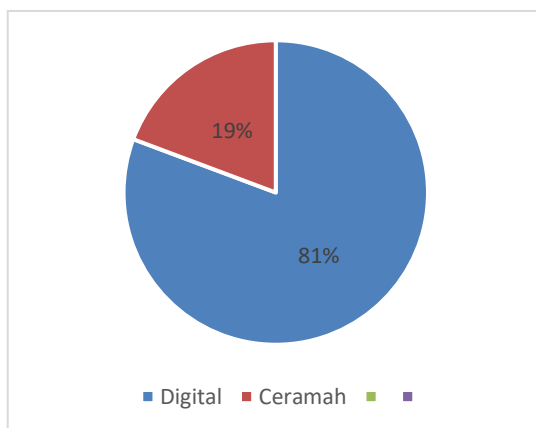
Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, akan diuraikan pembahasan hasil penilaian berdasarkan indikator efektivitas pembelajaran informatika dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Sebelum di terapkannya pembelajaran berbasis teknologi digital siswa diberikan tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang akan digunakan untuk menganalisis nilai peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah di berlakukannya pembelajaran berbasis digital.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari skor hasil tes yang sangat rendah rata – rata 7,31, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode ceramah tidak efisien dalam hasil belajar siswa, pengetahuan maupun materi. setelah dilakukannya kegiatan belajar menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan power point atau canva siswa lebih interaktif dalam pembelajaran sehingga saat diadakan tes ulang siswa bisa mendapatkan nilai rata – rata 8,75.

Hal in juga menjadi dampak yang begitu signifikan dalam hal belajar informatika siswa lebih minat belajar informatika dibandingkan sebelumnya dan juga lebih menambah motivasi buat belajar, dengan menggunakan metode digital para siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran tidak halnya dengan menggunakan metode ceramah siswa lebih sering merasa bosan pada saat jam pelajaran yang dimana ini menunjukkan dengan menggunakan metode digital siswa tidak akan merasa bosan dan kantuk pada saat jam pelajaran.

Di bawah adalah hasil surveri terhadap siswa dalam pembelajaran menggunakan media digital dan ceramah:



Siswa lebih dominan menonjol ke metode pembelajaran menggunakan digital di bandingkan dengan metode ceramah.

Sampel yang di ambil dari 2 kelas yaitu X BDP 1 (kelas eksperimen) dan X BDP 2 (Kelas kontrol) maka diperoleh hasil tes siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan.

NO	Statistik	Nilai Statistik	
		Eksperimen	Kontrol
1	Skor minimum	70	65
2	Skor maksimum	100	90
3	Jumlah (Σ)	800	800
4	Rata – rata	8,75	7,31

Berdasarkan table di atas dilihat bahwa kelas yang menggunakan power point di peroleh skor rata – rata 8,75 sedangkan kelas yang menggunakan model pembelajaran ceraman di peroleh skor rata – rata 7,31 disini menunjukan bahwa dengan menggunakan metode digital bisa mempengaruhi potensi yang begitu signifikan terhadap nilai siswa dan pengetahuan siswa.

Adapun faktor – faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan kegagalan pembelajaran menggunakan media digital diantaranya, kelebihan pembelajaran menggunakan media digital bisa menambah minat anak untuk belajar lebih besar dikarenakan pembelajaran dengan metode tersebut terbilang tidak monoton pembawaanya dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah, adapun kegagalan dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan sistem digital ialah saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran masih ada siswa yang terlihat bermain handphone dan kurang memperhatikan kedepan kelas. Kemudian selain itu, peneliti yang bertindak sebagai guru masih merasa kurang dalam penyampaian materi, peneliti hanya menjelaskan secara garis besar dan kurang mendetail sehingga mengakibatkan materi kurang tersampaikan dengan baik kepada siswa.

4. KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini ialah penggunaan metode pembelajaran menggunakan digital lebih signifikan hasilnya dibandingkan dengan metode ceramah, dengan presentasi nilai rata – rata pembelajaran digital 8,75 sedangkan penggunaan metode ceramah dengan nilai rata – rata 7,31 , Seiring dengan perkembangan pesat teknologi digital, pendekatan konvensional dalam mengajar perlu di evaluasi dan

disesuaikan untuk memastikan bahwa pendidikan mencapai tingkat efektivitas maksimal.maka melalui model pembelajaran digital menggunakan power point dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMKN 6 Kuningan.

DAFTAR PUSTAKA

- Parinduri, R. D., Supriadi, S., Zakir, S. ., & Okra, R. . (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMAN 2 Padangsidimpuan. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(1), 558–564. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.325>
- Maulana, M. A. (2021). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI PADA KONSEP BIODIVERSITAS DI KELAS X IPA MA MUHAMMADIYAH SALAKA KABUPATEN TAKALAR. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 85-95. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i1.22>
- Mokoginta, H., Sojow, L., & Manggopa, H. K. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 220-226.
- Roring, J. J. D., Mewengkang, A., & Liando, O. E. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X TJKT SMK Negeri 1 Bitung. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(3), 364-374. <https://doi.org/10.53682/edutik.v3i3.7417>
- Taniwut, C., & Sumampouw, M. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 5 Manado. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(3), 406-413. <https://doi.org/10.53682/edutik.v3i3.7478>
- Erungan, . R. B. A., Paat, W. R. L., & Pajung, K. K. M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi dengan Model Project Based Learning Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 3 Tondano. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(4), 577-589. <https://doi.org/10.53682/edutik.v3i4.7655>
-