

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRATCH  
TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS  
DI SMK DARUL IHSAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**FITRI YANTI M  
NIM. 180212026**

**Bidang Peminatan Multimedia  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
BANDA ACEH  
2023 M / 1445 H**

**SKRIPSI**  
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRATCH**  
**TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA**  
**PELAJARAN DESAIN GRAFIS DI SMK DARUL IHSAN**

**Oleh :**

**Fitri Yanti M**

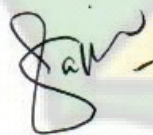
**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**  
**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

**NIM. 180212026**

**Bidang Peminatan : Multimedia**

**Disetujui Oleh**

**Pembimbing 1**



**(Mira Maisura, M.Sc.)**  
**NIP. 198605272019032011**

**Pembimbing 2**



**(Nurrisma, S.Pd., M.T.)**  
**NIDN. 1330049701**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRATCH  
TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN DESAIN GRAFIS DI SMK DARUL IHSAN**

**SKRIPSI**

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi

Informasi

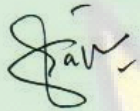
Pada:

Jumat, 23 Juni 2023

**Darussalam - Banda Aceh**

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

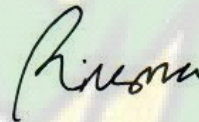
Ketua



**(Mira Maisura, M.Sc.)**

NIP. 198605272019032011

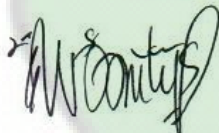
Sekretaris



**(Nurrisma, S.Pd., M.T.)**

NIDN. 1330049701

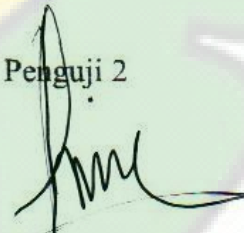
Penguji 1



**(Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed.)**

NIP. 197606132014112002

Penguji 2



**(Ridwan, S.ST., M.T.)**

NIP. 198402242019031004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



**Prof. Safrul Huluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.**

NIP. 1973010211997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Yanti M

NIM : 180212026

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scratch Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Darul Ihsan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan Mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 06 Juni 2023

Yang menyatakan



Fitri Yanti M

NIM. 180212026

## ABSTRAK

Nama : Fitri Yanti M  
NIM : 180212026  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scratch Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Darul Ihsan  
Bidang Peminatan : Multimedia  
Jumlah Halaman : 79  
Pembimbing I : Mira Maisura, M.Sc  
Pembimbing II : Nurrisma, S.Pd., M.T.  
Kata Kunci : Media Pembelajaran, Scratch, Minat Belajar, Desain Grafis

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan media pembelajaran Scratch dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 januari 2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan metode *Quasy Eksperiment* dengan model *One Groups Pretest-Posttest Design*. Dari hasil analisis pengkajian pre-test dengan post-test yang telah didapatkan dari respon peserta didik pengaruh penggunaan media pembelajaran Scratch didapatkan hasil uji  $t_{hitung}$  bernilai 6,574 dari nilai  $t_{tabel}$  2,056. Dengan ini hipotesis diterima, yaitu media pembelajaran Scratch berpengaruh terhadap proses belajar pada mata pelajaran desain grafis di SMK Darul Ihsan. Pengaruh media pembelajaran Scratch dalam proses pembelajaran pretest dan posttest yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni  $0,247 > 0,005$  dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai  $Sig < \alpha$  yaitu  $0,000 > 0,05$  dengan selisih 15%. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Scratch dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis di SMK Darul Ihsan.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatNya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan
2. Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan proposal penelitian ini.
3. Ibu Mira Maisura, M.Sc dan Nurrisma, S.Pd.,M.T sebagai Dosen Pembimbing Proposal yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan proposal.
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Dimas Andrian, sahabat saya Zawatal Afna, Rizka Mulyana, Raizatunnisa Delvia Maulida yang selalu setia menemani serta

mendukung saya dan bertukar pikiran mengenai penelitian yang saya  
buat.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan Skripsi ini sebaik mungkin,  
penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu,  
penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna  
menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini. Akhir kata,  
penulis berharap semoga Skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak  
lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan  
senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya  
rabbal ‘alamin.

Banda Aceh, 23 Maret 2022

Penulis,

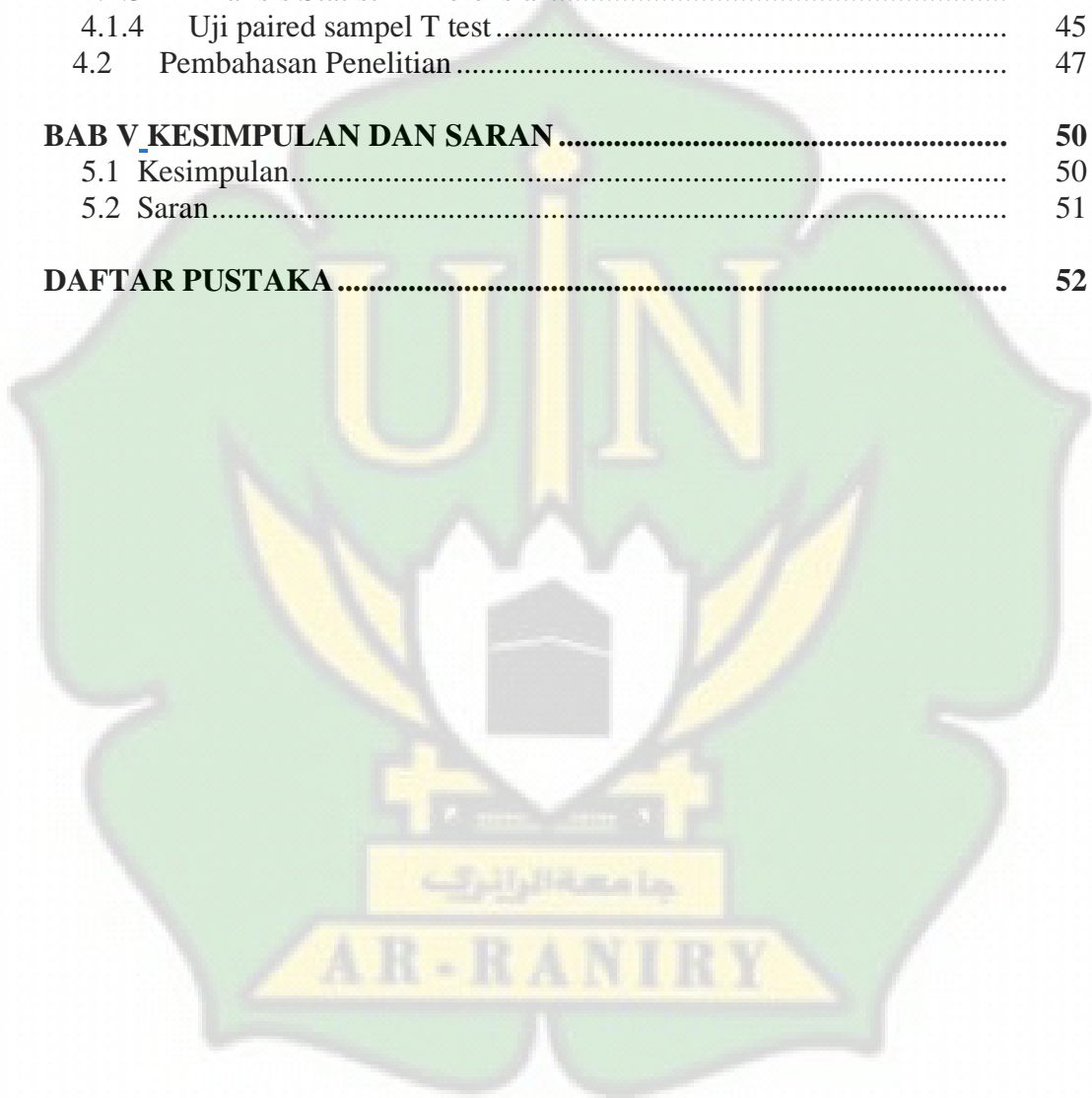
Fitri Yanti M

## DAFTAR ISI

<b>LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING :</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBARAN PENGESAHAN PENGUJI SIDANG :</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Batasan Penelitian .....	6
1.6 Hipotesis Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Pengaruh Media Pembelajaran Scratch .....	7
2.1.1 Pengertian Pengaruh .....	7
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran Scratch .....	8
2.1.3 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran Scratch .....	8
2.1.4 Kelebihan Media Pembelajaran Scratch .....	9
2.1.5 Fitur-Fitur dalam Scratch.....	10
2.1.6 Tampilan Media Pembelajaran Scratch .....	12
2.2 Minat belajar Siswa .....	14
2.2.1 Pengertian Minat Belajar Siswa.....	14
2.2.2 Indikator Minat Belajar.....	15
2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa .....	17
2.2.4 Pengertian Siswa.....	18
2.3 Mata Pelajaran Desain Grafis .....	20
2.3.1 Pengertian Desain Grafis .....	20
2.4 Penelitian Terdahulu.....	21
2.5 Kerangka Berpikir .....	24
2.5.1 Pengertian Kerangka Berfikir .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Rencana Penelitian .....	26
3.2 Variabel Penelitian .....	28
3.3 Satuan Eksperimen dan Perlakuan .....	29
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian .....	30
3.5 Prosedur penelitian .....	31
3.6 Instrument Penelitian.....	33
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	35

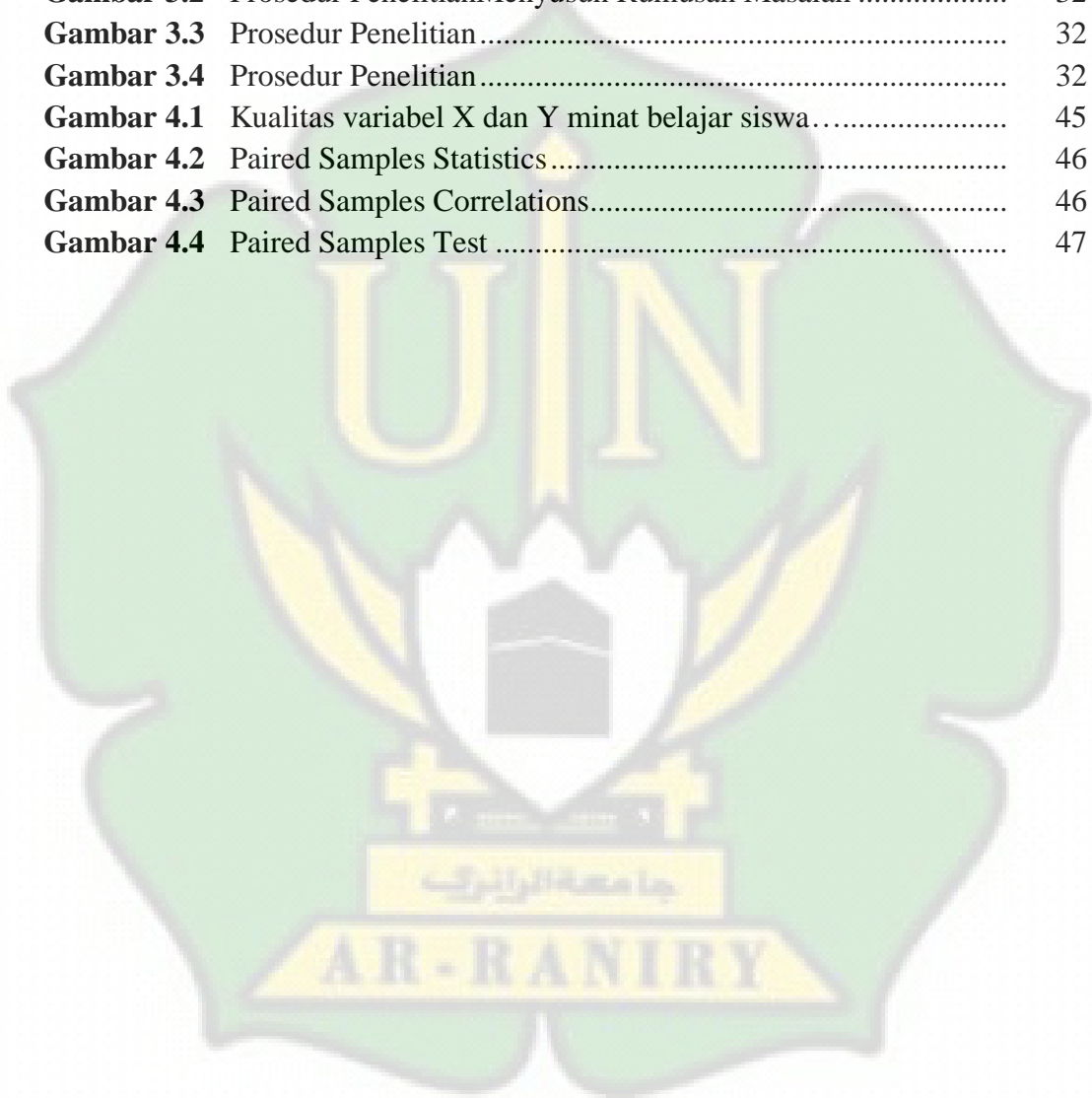


3.8 Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	38
4.1.1 Deskripsi Umum.....	38
4.1.2 Hasil Penelitian.....	39
4.1.3 Analisis Statistik Inferensial.....	44
4.1.4 Uji paired sampel T test.....	45
4.2 Pembahasan Penelitian.....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>50</b>
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>



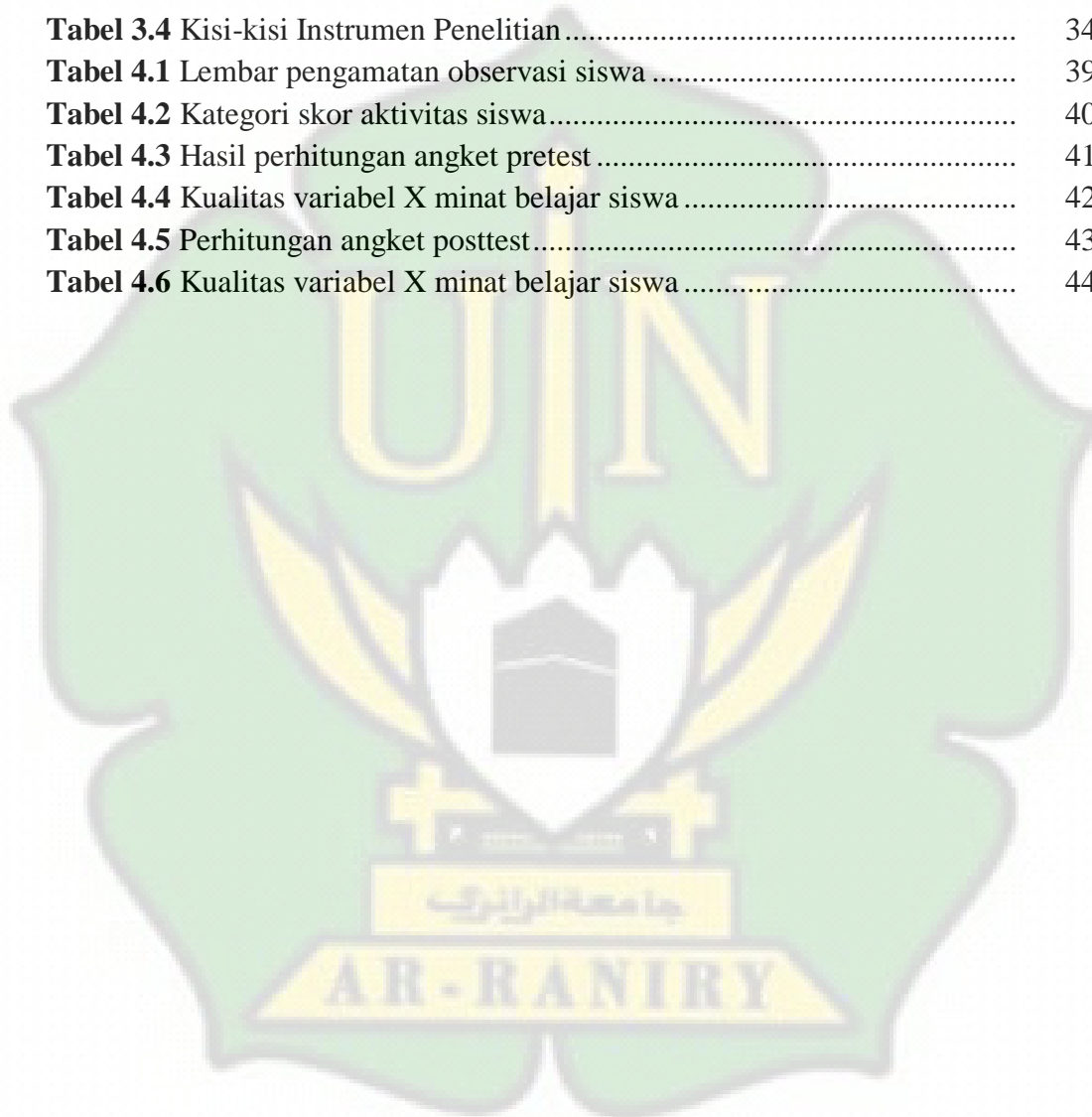
## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Tampilan Awal Scratch .....	11
<b>Gambar 2.2</b>	Kerangka Berpikir .....	25
<b>Gambar 3.1</b>	Langkah-langkah penelitian .....	26
<b>Gambar 3.2</b>	Prosedur PenelitianMenyusun Rumusan Masalah .....	32
<b>Gambar 3.3</b>	Prosedur Penelitian .....	32
<b>Gambar 3.4</b>	Prosedur Penelitian .....	32
<b>Gambar 4.1</b>	Kualitas variabel X dan Y minat belajar siswa .....	45
<b>Gambar 4.2</b>	Paired Samples Statistics .....	46
<b>Gambar 4.3</b>	Paired Samples Correlations .....	46
<b>Gambar 4.4</b>	Paired Samples Test .....	47



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu.....	21
<b>Tabel 3.1</b> Jadwal Penelitian.....	27
<b>Tabel 3.2</b> Persentase Jumlah Sampel.....	31
<b>Tabel 3.3</b> Skala Likert .....	34
<b>Tabel 3.4</b> Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	34
<b>Tabel 4.1</b> Lembar pengamatan observasi siswa .....	39
<b>Tabel 4.2</b> Kategori skor aktivitas siswa.....	40
<b>Tabel 4.3</b> Hasil perhitungan angket pretest.....	41
<b>Tabel 4.4</b> Kualitas variabel X minat belajar siswa .....	42
<b>Tabel 4.5</b> Perhitungan angket posttest.....	43
<b>Tabel 4.6</b> Kualitas variabel X minat belajar siswa .....	44



## LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b>	: Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing Skripsi .....	55
<b>Lampiran 2</b>	: Surat Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan .....	56
<b>Lampiran 3</b>	: Surat Balasan Penelitian .....	57
<b>Lampiran 4</b>	: Form Responden Siswa .....	58
<b>Lampiran 5</b>	: Tabel Uji t dan korelasi Pearson Product Moment.....	60
<b>Lampiran 6</b>	: Hasil respon siswa dan validasi pretest posttest dan angket....	61
<b>Lampiran 7</b>	: Hasil Validasi Aplikasi Spss .....	63
<b>Lampiran 8</b>	: Hasil Reabilitas Pretest Posttest Dan Angket.....	65
<b>Lampiran 9</b>	: Hasil Pencarian Uji T Dan Signifikansi .....	65
<b>Lampiran 10</b>	: Tampilan Dokumentasi Pretest dan Posttest .....	66
<b>Lampiran 11</b>	: Daftar Riwayat Hidup .....	67



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Desain Grafis adalah salah satu mata pelajaran produktif yang harus dipelajari oleh peserta didik, terutama yang bersekolah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Secara umum desain grafis merupakan pelajaran yang mendasar di jurusan multimedia. Mata pelajaran tersebut membahas unsur-unsur desain grafis, macam warna, format gambar serta perangkat lunak pengolah gambar. Oleh karena itu pentingnya memilih media pembelajaran supaya bisa menetapkan media yang terbaik, tepat dan sesuai kebutuhan serta dapat membantu proses pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan semangat siswa [1].

Di setiap sekolah memiliki aturan serta metode pembelajarannya masing-masing dimana setiap sekolah memiliki berbagai cara dalam menjelaskan materi kepada siswa, atau yang biasa disebut media perantara [2]. Media perantara atau media pembelajaran berperan penting dalam peningkatan pencapaian belajar mengajar, terutama untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya media maka komunikasi antara guru dan siswa akan terjalin lebih harmonis dan lebih mudah dalam memahami yang disampaikan oleh guru dan siswa akan lebih tertarik serta menumbuhkan semangat dalam belajar [3]. Media pembelajaran berfungsi sebagai penghantar pesan dari pengajar kepada pelajar, dengan tujuan agar merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat belajar siswa [4].

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Annisa Putri Pratiwi, menyatakan bahwa minat belajar siswa kelas V SD pada materi satuan panjang dengan media Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan aplikasi Scratch dilakukan dengan metode uji tes dan wawancara. Namun masih terdapat beberapa kendala yaitu Subjek penelitian sangat sedikit yaitu 14 siswa kelas V SD di Bandung Barat tahun pelajaran 2020-2021, hasil uji tes dan angket diolah hanya dengan menggunakan *Microsoft Excel*, dijelaskan uji tes 1 dan uji tes 2 mengalami perubahan nilai rata-rata sebesar 21,6 tidak dalam bentuk persentase [5].

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini menerapkan aplikasi Scratch dengan metode *Quasy Eksperiment* dengan *model One Groups Pretest-Posttest Design*. dengan pendekatan kuantitatif adalah bentuk penelitian dengan desain menggunakan pre-test terjadinya perlakuan dan post-test setelah terjadinya perlakuan, dengan tujuan hasil yang didapat lebih akurat, dengan cara ini memudahkan peneliti memperkenalkan aplikasi Scratch untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan perubahan yang baik.[6].

Setelah melakukan observasi di SMK Darul Ihsan peneliti menemukan masalah yaitu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran, Hal ini dikuatkan dengan penggunaan metode ceramah oleh pengajar, dimana pendidik lebih aktif dibandingkan pelajar. Ketika jam mata pelajaran memasuki waktu siang maka siswa mulai lelah dan mengantuk, bahkan ada yang sampai tidur diruang kelas pada pembelajaran berlangsung, mengakibatkan suasana kelas tidak kondusif. Ini

terjadi di karena gabungan dari teknik dan minat belajar siswa tidak sejalan dengan kondisi dan suasana belajar yang efektif. Masalah ini dapat diatasi dengan proses pembelajaran menggunakan strategi baru yang lebih mengutamakan minat belajar siswa, contohnya menggunakan gaya belajar yang baru yaitu penggunaan media pembelajaran [7].

Penelitian yang mencari pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap minat belajar siswa dengan memberikan pretest dan juga posttest menunjukkan hasil bahwa adanya pengaruh yang terjadi antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran animasi, dimana pretest mendapatkan nilai rata-rata 59,42 dan posttest mendapatkan nilai rata-rata 60,82. Ini berarti bahwa media Animasi terhadap minat belajar siswa sangat berhubungan dan mempunyai nilai yang signifikan dan bisa meningkatkan minat siswa pada belajar [8].

Berdasarkan kajian di atas, pada penelitian ini akan menganalisis pengaruh dalam menggunakan media belajar Scratch untuk mendapatkan peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Desain Grafis. Peneliti memilih aplikasi Scratch dikarenakan aplikasi ini sangat mudah digunakan dan dipahami tanpa harus berkuat dengan bahasa pemrograman [9]. Untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMK Darul Ihsan, aplikasi Scratch dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Aplikasi Scratch dapat memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran dan diharapkan bisa meningkatkan minat belajar siswa dengan metode pembelajaran terbaru.

Dengan model penelitian *One group pretest and posttest design*, dimana pengukuran dilakukan dengan pendekatan kuantitatif pada 1 kelas dan dalam penelitian ini menggunakan sampel siswa kelas X TKJ di SMK Darul Ikhsan. Peneliti juga melakukan observasi untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis pengaruh penggunaan media *Scrath* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK Darul Ikhsan dengan tujuan penggunaan media pembelajaran yang baru dapat merubah kondisi belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di sekolah SMK Darus Ihsan, disimpulkan bahwa kurangnya minat belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scratch Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Darul Ihsan”**. Dengan tujuan untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Scratch terhadap peningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment*. Penggunaan media pembelajaran Scratch akan diimplementasikan sebagai media peningkatan minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar, yang kemudian dapat membua peserta didik lebih mudah untuk menekuni materi pelajaran dan mewujudkan suasana kelas yang lebih menarik dan menyenangkan.



## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah penggunaan media Scratch dapat mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK Darul Ihsan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Scratch terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK darul Ihsan.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Setelah dilakukan penelitian, terdapat manfaat bagi Guru, Siswa dan juga bagi Peneliti yaitu:

1. Bagi siswa, media Scrath dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, ketrampilan belajar dalam penggunaan komputer dan internet. dan memudahkan siswa memahami materi yang diberikan guru.
2. Bagi Guru, media pembelajaran Scrath dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
3. Bagi Peneliti, memperbanyak pengalaman dan pemahaman serta membagikan informasi dan juga dapat menambah wawasan.

### 1.5 Batasan Penelitian

1. Penelitian dilaksanakan untuk menguji pengaruh media *scrath* dalam peningkatan minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Desain Grafis.
2. Desain Grafis Media pembelajaran yang digunakan berupa media pembelajaran yang ditampilkan dengan menggunakan aplikasi *Scrath*.

### 1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah jawaban yang bersifat sementara terhadap persoalan penelitian, sampai dibuktikan oleh data yang terkumpul[10]. Hipotesis penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**H<sub>0</sub>** : Tidak adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Scratch terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis di SMK Draul Ihsan.

**H<sub>a</sub>** : Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Scratch terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis di SMK Draul Ihsan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengaruh Media Pembelajaran Scratch**

##### **2.1.1 Pengertian Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengaruh merupakan daya yang muncul dari seseorang ataupun benda, mengikuti bentuk kepercayaan, watak, atau tingkah laku suatu individu. Pengaruh ialah kekuatan yang berasal dari individu, barang dan semua yang ada di dunia, sehingga berdampak bagi lingkungan sekitar, dalam istilah lain kata pengaruh yaitu dampak dari suatu yang telah dilakukan atau di perbuat, contohnya melakukan sesuatu bagi individu atau seseorang yang membawa perubahan berdampak negatif maupun positif [11].

Menurut beberapa ahli yaitu Uwe Becker, mengatakan bahwa pengaruh merupakan daya yang terus tumbuh dan tidak terlalu bergantung pada usaha memaksakan dan memperjuangkan kepentingan. Sedangkan W.J.S Poewadarmita mengemukakan bahwa pengaruh merupakan suatu kemampuan yang memberikan perubahan terhadap sifat orang lain [12]. Badudu Zain mengatakan pengaruh ialah kemampuan yang mengakibatkan terjadinya sesuatu, yang bermakna sesuatu yang bisa mengubah atau membangun objek yang lain. Makna lainnya pengaruh ialah yang mengakibatkan terjadinya sesuatu atau bisa mengubah suatu objek seperti yang diinginkan [13].

### **2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran Scratch**

Media pembelajaran ialah kata yang bersumber dari bahasa latin yakni “medius” dan dalam harfiah bermakna “tengah”, mediator ataupun penghubung. Sedangkan dalam bahasa Arab yaitu sebagai alat penghubung dan menjadi pengirim pesan. Dalam proses belajar, kata media dipahami sebagai perlengkapan grafis, *photografi*, *elektronika* sebagai penangkap, memproses, dan menyusun informasi [14]. Secara umum, media pembelajaran merupakan perlengkapan yang dipakai untuk pembelajaran. Media pembelajaran adalah objek dimanfaatkan untuk mengembangkan pola pikir, keterampilan belajar, perasaan, kemampuan, dan perhatian siswa, maka dari itu media pembelajaran mampu mewujudkan berjalannya proses belajar [15].

### **2.1.3 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran Scratch**

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat penghubung yang dipakai untuk memberikan informasi atau pesan dari pendidik atau guru kepada peserta didik seperti yang telah direncanakan, sehingga terciptanya suasana belajar yang aman dan nyaman, dalam istilah lain media pembelajaran ialah media penghantar informasi yang berupa alat fisik, komunikasi, yang berbentuk konkret maupun yang hanya bisa dilihat dan didengar [16]. Namun beberapa para ahli menyatakan sebagai berikut:

1. Arief Sadiman : Sarana yang bermanfaat untuk menyalurkan informasi dari pendidik ke peserta didik disebut dengan media pembelajaran.

2. Azhar : Sarana yang digunakan sebagai instrumen untuk proses pembelajaran diluar maupun didalam ruangan kelas merupakan definisi dari media pembelajaran.
3. Bazuki dan farida : Sarana yang digunakan untuk menunjang sistem pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan yang direncanakan dengan baik.

#### **2.1.4 Kelebihan Media Pembelajaran Scratch**

Scratch adalah sebuah Bahasa pemrograman yang dibuat oleh *Lifelong Kindergarten Group* dari *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) dengan penggunaan secara gratis dan terdiri dari 5 juta *user* yang terkoneksi. Aplikasi Scratch dengan versi terbaru yaitu Scratch 2.0 juga bisa digunakan secara *online* dengan mengakses link web <http://scratch.mit.edu/create/> aplikasi Scratch dapat diinstal di <http://scratch.mit.edu/scratch2download/>. Aplikasi Scratch dirancang dengan tampilan yang mudah untuk dipelajari, menarik dan edukatif. Scratch adalah aplikasi yang dipakai untuk membuat sebuah karya interaktif, seni simulator dan permainan. Cara penggunaan aplikasi Scratch sangatlah mudah yaitu dengan cara mengklik, *drop and drag* balok-balok koding dari palet balok setelah itu menggabungkan dengan balok lainnya sehingga membentuk *puzzle jigsaw*, struktur ini dapat disebut dengan skrip penggunaan.

Metode yang digunakan dalam aplikasi Scratch ialah dengan cara mengetik kode dengan balok, biasa disebut “program geser dan menaruh”, atau dalam Bahasa Inggris, “*drag and drop programming*”. Scratch dapat

dimanfaatkan diberbagai perguruan misalnya disekolah. Aplikasi Scratch dapat digunakan disemua kalangan usia baik dari anak-anak hingga dewasa, dengan menjabarkan definisi tentang beraneka ragam pemrograman lewat Scratch [17].

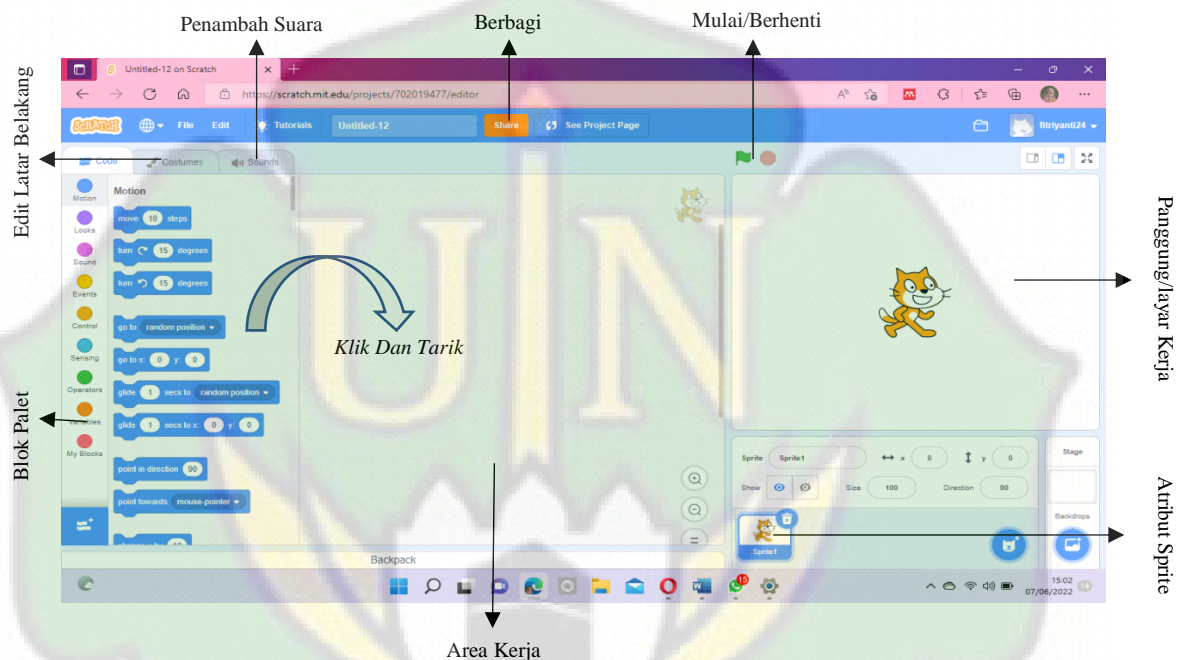
Scratch adalah bahasa pemrograman yang sangat mudah dipahami dikarenakan konsep pemrograman yang didesain sangat sederhana sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna. Scratch sangat berbeda dengan aplikasi lainnya, dimana biasanya Bahasa pemrograman yang digunakan berbasis teks, sedangkan Scratch menggunakan “grafik”. Konsep pemrograman yang disajikan oleh aplikasi Scratch didesain dengan bentuk blok-blok program dengan cara memasang dan menyatukannya dengan blok lain seperti permainan *puzzle*.

Dikarenakan tampilan yang sangat sederhana membuat anak-anak atau pengguna mudah belajar dan memahami program tanpa harus merasa kesulitan dengan belajar perintah bahasa pemrograman. Aplikasi Scratch dapat dipakai untuk mendesain *games*, aplikasi, dan animasi. Scratch memudahkan siswa dalam mengerti teori logika matematika dan komputer, dengan Bahasa pemrograman yang mudah dipahami dan menyenangkan [18].

### **2.1.5 Fitur-Fitur dalam Scratch**

Scratch menyediakan pengaturan fungsi atau fitur pengisian suara untuk objek yang akan dibuat. Dengan adanya konsep gambar dan suara yang dikombinasi bisa membangun sebuah permainan yang akan dibuat. Karena itulah yang membuat Scratch bisa dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran dengan interaktif untuk seluruh mata pelajaran. Dengan bantuan aplikasi Scratch

pengajar dapat membuat permainan dalam pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih seru, asik, dan dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu aplikasi Scratch cocok dipakai sebagai media pembelajaran yang berkonsep *edutainment* bagi para pengajar.



**Gambar 2.1** Tampilan Awal Scratch

Berikut fitur-fitur yang ada pada aplikasi Scratch:

1. *Built in library* : fitur untuk *background* dan karakter yang disediakan oleh Scratch secara *default*. Beberapa *library* yang ada di Scratch antara lain, karakter, *sound* dan latar belakang
2. *Sound Recorder* : Sebagai fitur perekam suara pengguna.
3. *Export resources*: Dipakai saat ingin menambahkan folder seperti suara gambar.
4. *Block Script* : Mengontrol objek yang akan dibuat.

5. *Publish Project*: Mempublikasikan hasil akhir yang telah diselesaikan dan dibagikan serta dapat diunduh oleh pengguna lain dengan bantuan link [19].

Dari berbagai fitur yang disediakan oleh aplikasi Scratch membuat aplikasi ini lebih unggul dengan pemanfaatan yang sesuai. Penggunaannya yang sangat mudah dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan mewujudkan system pembelajaran yang jauh lebih efektif. Tampilan dari aplikasi Scratch juga dapat membuat penggunanya merasa nyaman dan mudah mengerti dengan cara penggunaan aplikasi ini dikarenakan tampilan yang sederhana dan Bahasa pemrograman yang mudah dimengerti.

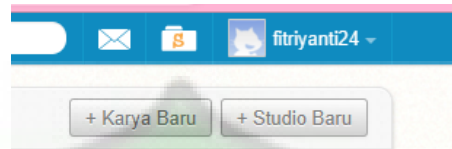
Aplikasi media Scratch ialah salah satu media pembelajaran yang mudah dimanfaatkan untuk membuat *slide* pembelajaran, gambar, juga animasi (*Scratch Reference Guide*). Scratch merupakan bahasa pemrograman visual yang dibuat dengan menggunakan perantara berupa gambar [20]. Yang menyebabkan aplikasi Scratch lebih unggul dari aplikasi lain yaitu aplikasi ini menyediakan fitur gratis untuk menginstal aplikasi Scratch sehingga pengguna tidak akan terbebani dengan izin. Aplikasi Scratch mengajak sebagian besar orang untuk berpartisipasi dalam penggunaan aplikasi ini dikarenakan aplikasi yang sangat cocok digunakan dalam membantu proses pembelajaran [21].

### **2.1.6 Tampilan Media Pembelajaran Scratch**

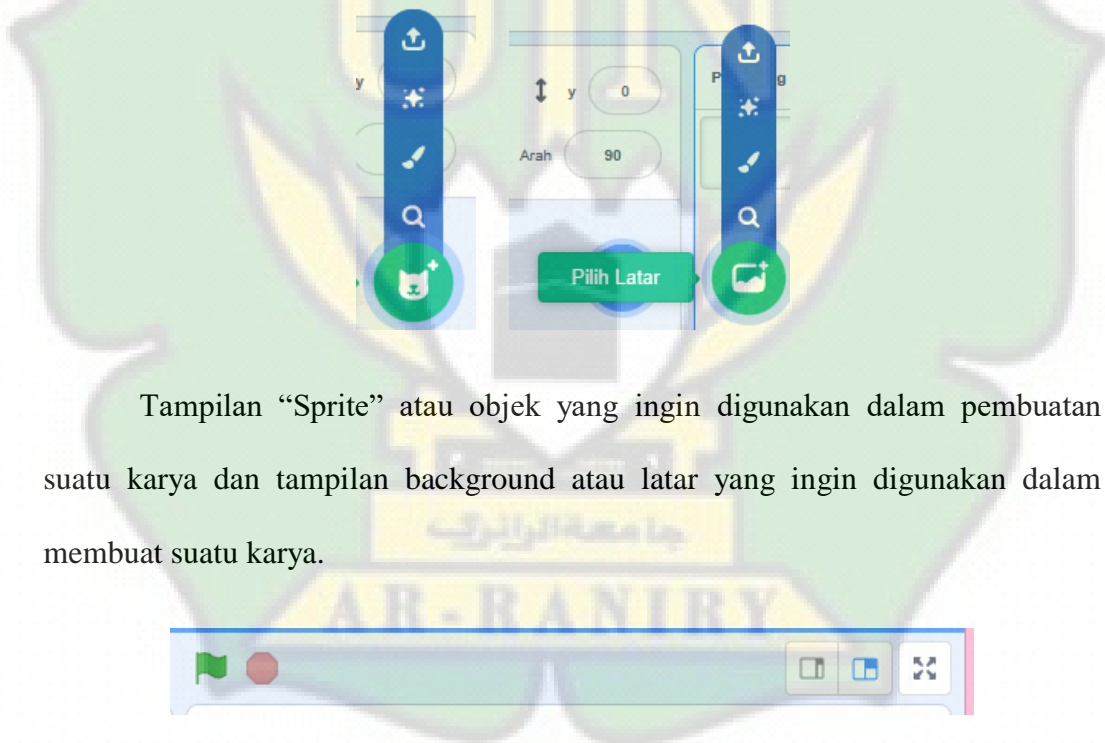
Aplikasi Scratch dirancang dengan tampilan yang mudah untuk dipelajari, menarik dan edukatif. Scratch adalah aplikasi yang dipakai untuk membuat



sebuah karya interaktif, seni simulator dan permainan. Berikut adalah tampilan dari aplikasi Scratch :

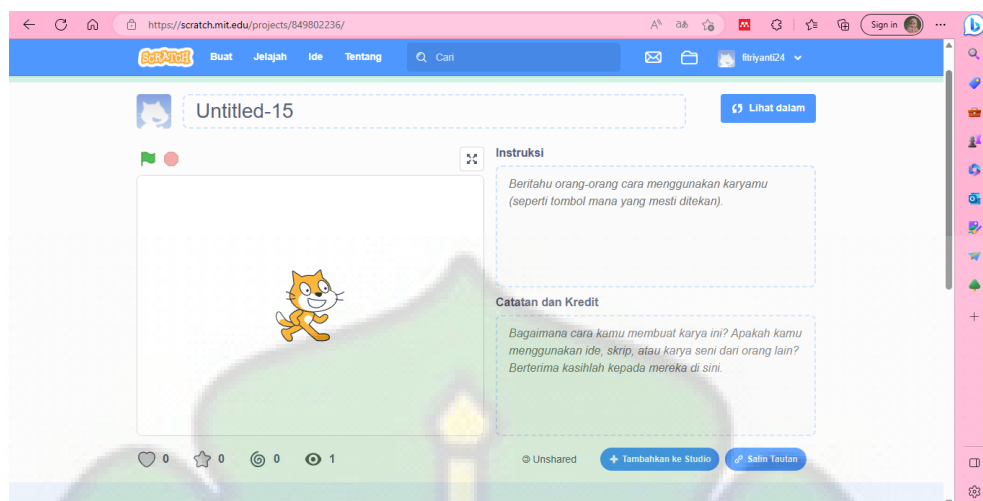


Cara membuat suatu karya dimulai dengan *login* ke aplikasi Scratch ataupun bisa melalui web Scratch, selanjutnya klik “karya baru” untuk membuat suatu karya.



Tampilan “Sprite” atau objek yang ingin digunakan dalam pembuatan suatu karya dan tampilan background atau latar yang ingin digunakan dalam membuat suatu karya.

Selanjutnya tampilan ”Play”, “Stop”, dan “Size” tampilan.



Selanjutnya tampilan karya yang telah selesai dibuat, dan dapat dibagikan dengan cara membagikan link lalu meng-klik *button "play"* untuk memainkan karya yang telah dibuat.

## 2.2 Minat belajar Siswa

### 2.2.1 Pengertian Minat Belajar Siswa

Minat merupakan kecenderungan individu, dimana seseorang yang memiliki rasa ingin dalam hal apapun sehingga tumbuhlah minat individu tersebut dalam melakukannya dengan suasana hati yang senang. Minat bisa menjadi alasan dari suatu hasil yang didapatkan. minat belajar merupakan kecenderungan hati untuk dapat menambahkan ilmu pengetahuan, kecakapan dengan usaha, dan pengalaman. Menurut bloom, minat adalah *subject-related affect*, yang berhubungan dengan minat individu dalam bersikap.

Pembelajaran yang sangat efisien merupakan tumbuhnya kemauan dari peserta didik dalam belajar. Minat adalah sifat manusia yang relatif berada dalam dirinya, minat sangat berperan besar terhadap hasil belajar karena dengan minat

muncul rasa yang dapat mudah bergerak melakukan yang di inginkan, begitu juga tanpa minat muncul rasa berat dan keterpaksaan.

Minat belajar merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan sebagai penunjang minat siswa dalam belajar yang membantu proses belajar mengajar di sekolah. Dalam pembelajaran yang berlangsung di ruang kelas banyak sekali kendala ataupun kesulitan yang dialami pengajar maupun pelajar, yaitu salah satunya kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya daya tangkap siswa dimana sangat sulit memahami penjelasan yang disampaikan pengajar.

Secara sederhana minat (*interest*) yaitu keinginan yang lebih terhadap sesuatu. Minat ialah sikap ingin mengamati sesuatu berupa kegiatan, dimana ketika seseorang meminati sesuatu maka ia akan terus menerus memperhatikan kegiatan yang di minati tersebut dengan perasaan bahagia. Berbeda dengan perhatian yang sifatnya belum pasti, tetapi minat akan mengikuti kegiatan yang diinginkan dengan suasana hati yang menyenangkan sehingga tercapainya sebuah kepuasan.

### **2.2.2 Indikator Minat Belajar**

Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang besar dalam pencapaian pembelajaran, dan minat tersebut dapat diukur melalui:

a. Perasaan senang

Ketika seseorang memiliki ketertarikan dengan sesuatu yang diiringi dengan perasaan suka dan senang disebabkan karena adanya minat terhadap hal tersebut. Biasanya, ketika menyukai hal yang disenangi maka akan sangat mudah untuk di kenang. Sama seperti pelajar yang menyukai sebuah pelajaran, dapat dilihat dari semangat atau ketertarikan siswa dalam mengikuti mata pelajaran tersebut.

b. Ketertarikan

Ketertarikan dapat diartikan dengan cara melihat respon atau reaksi seseorang terhadap sesuatu. Contohnya seperti cara siswa yang merespon dan menebrikan reaksi dari penjelasan yang disampaikan oleh pengajar atau guru pada saat pembelajaran berlangsung. Dari respon tersebutlah dapat dilihat ketertarikan siswa terhadap sesuatu yg dijelaskan oleh gurunya, sehingga munculah rasa ingin tahu yang lebih besar. Contoh lainnya seperti siswa tidak menunda-nunda waktu pembelajaran dan lebih giat dan antusias selama pembelajaran berlangsung.

c. Perhatian

Siswa yang mempunyai kesenangan terhadap suatu mata pelajaran bisa dilihat dari cara siswa memberikan perhatian yang besar, dan dari perhatian itulah timbul rasa serius dan fokus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

#### d. Keterlibatan

Keterlibatan adalah keikutsertaan siswa yang bisa dilihat dari kerja keras siswa menunjukkan keterlibatan dalam pembelajaran. Dengan demikian peserta didik akan tumbuh rasa ingin dalam memperluas ilmu pengetahuan, mengembangkan diri, serta lebih menimbulkan rasa ingin tahu.

### 2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Minat dalam belajar siswa dapat dilihat dari keberhasilan dalam memperoleh ilmu pembelajaran dikelas. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa baik dari lingkungan, diri sendiri ataupun dari luar diri sendiri :

Faktor dari dalam siswa:

1. Aspek jasmaniah, dalam aspek jasmaniah ini yaitu menyangkut dengan fisik maupun kesehatan siswa, dimana fisik yang bugar akan mempengaruhi minat belajar siswa dan mendukung keberhasilan belajar siswa. Terutama jika terjadinya gangguan kesehatan fisik pada indra pendengaran dan penglihatan, maka siswa akan mengalami kesulitan dan akan menyebabkan kurangnya minat belajar siswa secara efisien.
2. Aspek Psikologis (kejiwaan), yaitu pengamatan, tanggapan ,perhatian, fantasi, bakat dan ingatan,serta tujuan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Faktor dari luar siswa:

1. Keluarga, yaitu pengaruh internal didalam keluarga misalnya keadaan lingkungan rumah, dan faktor ekonomi keluarga.
2. Sekolah, yaitu hubungan siswa dengan siswa lainnya, gurunya dan semua yang berada di lingkungan sekolah.
3. Lingkungan masyarakat, yaitu hubungan sosial antar sesama masyarakat, teman, dan lain sebagainya.

Minat sangat berpengaruh besar terhadap tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran. Jika siswa kurang berminat pada satu mata pelajaran maka siswa tidak akan mengikuti pembelajaran tersebut dengan bersungguh-sungguh dan hasil yang didapatkan oleh siswa pun tidak akan memuaskan. Bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa, akan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan mudah diingat. Jika terdapat siswa yang kurang berminat pada satu mata pelajaran, maka pengajar bisa memanfaatkan kondisi ataupun merubah gaya belajar supaya siswa tidak merasa bosan dengan metode ajar yang selalu sama, sehingga tumbuhlah minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

#### **2.2.4 Pengertian Siswa**

Siswa merupakan individu yang berada dalam fase perkembangan fisik dan mental serta pertumbuhan, secara sederhana siswa adalah objek yang menerima arau menangkap ilmu yang diberikan oleh guru. ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan siswa yaitu membutuhkan bimbingan dari guru. Manusia perlu mengetahui potensi spiritualnya, karena kebutuhan tertinggi manusia ialah

mencintai Tuhan dan dicintai Tuhan. Al-Ghazali adalah seorang pemikir Muslim besar dan sering disebut Hujjatul Islam. Pendidikan berlangsung sebagai taqrib kepada Allah hanya karena satu alasan. Pemikiran Al-Ghazali menunjukkan bagaimana Anda bisa membatasi potensi spiritual siswa agar mereka bisa menguasai jalan mencari ilmu yang penuh nilai [22].

Deswita mengemukakan bahwa dari segi psikologis, siswa merupakan orang yang sedang dalam proses perkembangan dan pertumbuhan fisik serta mental sesuai dengan karakteristik individunya. Sebagai orang yang sedang tumbuh dan berkembang, siswa membutuhkan panduan dan arahan yang konstan menuju ke arah ideal dari kemampuan karakteristik mereka [23]. Berdasarkan definisi dari sebagian ahli, siswa diartikan sebagai individu yang menerima layanan pendidikan yang cocok dengan minat, kemampuan dan bakatnya, sehingga dapat berkembang dan tumbuh dengan bagus seperti apa yang diinginkan serta puas terhadap pelajaran yang diberikan oleh pendidik [24].

Prayitno mengatakan bahwa dalam kegiatan pendidikan, guru harus memperlakukan siswa sebagai orang yang paling tinggi derajatnya dan juga paling mulia statusnya di antara makhluk lain, bahkan jika satu individu berbeda dari individu yang lain. Guru tidak boleh membedakan perlakuan terhadap siswanya, semua siswa harus mendapatkan pelayanan unggul [25]. Sudarwan Danim mengemukakan bahwa siswa ialah sumber utama dan paling penting didalam proses pendidikan resmi. Siswa dapat belajar tanpa pendidik. Di sisi lain, pendidik tidak dapat mengajar tanpa siswa. Oleh karena itu, kehadiran siswa merupakan

syarat dari proses pendidikan formal dan lembaga pendidikan serta membutuhkan interaksi antara guru dan siswa [26].

Dari beberapa definisi diatas kesimpulannya yang dapat ditarik bahwasanya siswa merupakan orang yang sedang melalui proses pertumbuhan dan perkembangan mental serta fisik sesuai dengan karakteristik individunya dan berupaya meningkatkan kemampuan dirinya dengan proses pembelajaran yang ada berdasarkan jenjang Pendidikan yang sedang ditempuh di ruang lingkup pendidikan tertentu. Pada penelitian ini peneliti memilih siswa sebagai responden dikarenakan minat belajar siswa sangatlah penting dalam meningkatkan proses pembelajaran yang lebih berkesan dan menyenangkan dan juga bisa membangun semangat siswa dalam kegiatan belajar, untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan dan lebih efektif.

## **2.3 Mata Pelajaran Desain Grafis**

### **2.3.1 Pengertian Desain Grafis**

Desain Grafis ialah bagian dari bentuk komunikasi yang memanfaatkan objek visual seperti foto, tulisan, bentuk, dan objek lainnya. Tujuan dari Desain Grafis adalah untuk menghubungkan atau menyalurkan ide atau gagasan untuk orang lain dengan memakai objek-objek visual tersebut. Desain grafis dirancang dengan menggunakan berbagai macam alat, salah satunya yaitu komputer. Ada berbagai macam aplikasi Desain Grafis untuk pengguna computer yaitu *Adobe Photoshop*, *CorelDRAW*, *Adobe Illustrator*, dan lainnya. Desain Grafis adalah pembelajaran tentang ilmu dan keterampilan. Maka dari itu banyak Pendidikan yang menyediakan pendidikan formal tentang desain grafis. Karena Desain Grafis



dapat menjadi sarana yang efektif, Desain Grafis mengajarkan cara memanfaatkan aplikasi computer untuk mengolah objek-objek yang diinginkan misalnya menggambar, mengolah objek, mengoperasikan *tool*, dan perintah [27].

## 2.4 Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.1** Penelitian Terdahulu

NO	Judul Penelitian	Objek Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Satuan Panjang Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Scratch, (Annisa Putri Pratiwi & Bernard, M: 2021	Objek penelitian ini adalah Siswa kelas V Sekolah Dasar	Penelitian ini memakai metode pendekatan deskriptif kualitatif	Hasil data angket, uji tes dan wawancara pada siswa, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa minat belajar siswa kelas V SD pada materi satuan panjang dengan media scratch termasuk dalam kategori kuat, dengan persentase 76,26%.
2.	Pengembangan Media	Objek	Penelitian ini menggunakan	Hasil dari penelitian ini adalah kuis media

	<p>Pembelajaran Scratch Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Materi Kerangka Manusia, (Elisabeth Defrika Naibaho: 2019)</p>	<p>penelitian ini ialah pengembangan media pembelajaran IPA materi kerangka manusia berbasis ICT</p>	<p>metode R&amp;D <i>(research and Development)</i></p>	<p>pembelajaran Scratch pada Mata Pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar materi Kerangka Manusia yang mengandung teks, gambar dan audio.</p>
3.	<p>Pengembangan media pembelajaran scratch pada mata pelajaran IPA kelas V materi Penghemat Air, (Haris Mardiyanto: 2018)</p>	<p>Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran IPA dengan memakai Scratch untuk siswa kelas V</p>	<p>Metode penelitian ini memakai penelitian pengembangan (R&amp;D) dengan 5 langkah metode pengembangan ADDIE</p>	<p>Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa Scratch pada mata pelajaran IPA kelas V sedolah dasar materi “Penghemat Air” hasil validasi memperlihatkan produk media pembelajaran Scrath layak diuji coba untuk siswa dengan rerata skor 4.2 kategori</p>

				“sangat baik” dan 4,1 kategori “baik”.
4.	Pelatihan Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran, (Sutikno, Susilo dan Wahyu Hardiyanto: 2018)	Objek penelitian ini adalah guru SMA yang dilaksanakan di SMAN 1 Mraggen dan SMAN 1 Karangtengan Kab.Demak.	Metode pengumpulan data menggunakan data penyebaran angket dan dokumentasi.	Hasil dari penelitian ini adalah setelah akhir pelatihan, sekurang-kurangnya 80% guru mapel di SMAN 1 Mraggen dan SMAN 1 Karang Tengah Demak mampu mengimplementasikan model pembelajaran mapel dalam pelaksanaan Kurikulum.
5.	Pengembangan Bahan Ajar Project Based Learning Berbantuan Scratch, (Ratu Sarah Fauziah Iskandar dan Aji Raditya: 2017)	Objek penelitian ini adalah peserta didik	Metode penelitian menggunakan pendefinisian (define), perancangan (design) dan	Hasil dari penelitian ini adalah bahan ajar yang sedang dikembangkan memperoleh hasil yang sangat baik yaitu

			pengembangan (develop).	di atas 80%. Sehingga bahan ajar ini layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar pada kegiatan belajar mengajar.
--	--	--	-------------------------	--

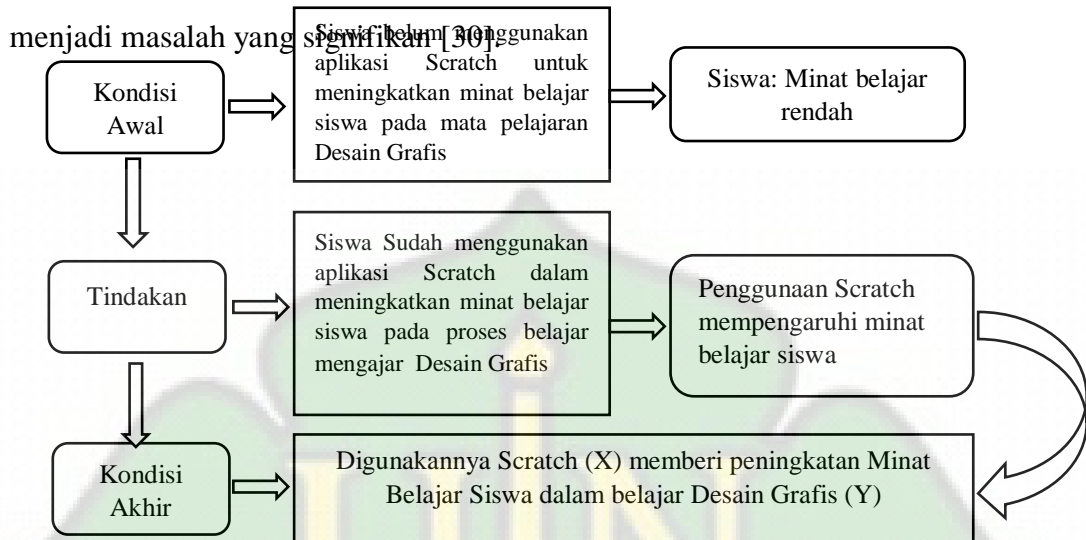
Persamaan penelitian (1 2 3 4 dan 5) dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama memakai Scratch sebagai media yang digunakan dalam penelitian. Penelitian (1) dilakukan untuk menganalisis minat belajar siswa, kemudian pada penelitian (2 3 dan 5) ialah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Scratch, penelitian 4 dilakukan untuk menganalisis pemanfaatan media Scratch terhadap guru[28], sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran Scratch terhadap peningkatan minat belajar siswa di SMK Darul Ihsan.

## 2.5 Kerangka Berpikir

### 2.5.1 Pengertian Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan alur pemikiran yang dibuat berlandaskan kegiatan yang dilakukan pada proses penelitian. Menurut Mujiman kerangka berpikir ialah konsep yang berisikan korelasi antar variabel bebas dan variabel terikat yang memberikan jawaban sementara [29]. Sugiyono dan Uma juga mengemukakan bahwa saat ini kerangka berpikir adalah model-model mengenai

bagaimana teori berhubungan dengan beberapa faktor yang sudah diketahui



**Gambar 2.2** Kerangka Berpikir

Gambar 2.2 merupakan kerangka pemikiran dari penelitian ini. Kondisi awal siswa, pada Mata Pelajaran Desain Grafis siswa memiliki minat belajar yang rendah sebelum menggunakan aplikasi media pembelajaran Scratch, kemudian dilakukan sebuah tindakan yaitu siswa mulai menggunakan aplikasi Scratch pada mata Pelajaran Desain Grafis dengan menggunakan aplikasi Scratch selama kegiatan belajar berlangsung untuk melihat peningkatan minat belajar siswa.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### 3.1 Rencana Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan metode *Quasy Eksperiment* dengan model *One Groups Pretest-Posttest Design*. dengan pendekatan kuantitatif yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan, dengan tujuan hasil yang didapat lebih akurat, karena melihat perbandingan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. pada penelitian peneliti akan melakukan pengamatan sebelum X diberikan perlakuan. Pembagian kelompok Sebelum pembelajaran berlangsung untuk dibagikan tes awal pre-test dan setelah selesai pembelajaran akan dibagikan tes akhir yaitu post-test [31].

Pengamatan	Perlakuan	Pengamatan
O1	X	O2

**Gambar 3.1** Langkah-langkah penelitian

Keterangan:

O1 = Tes awal minat siswa (pre-test)

X = Penggunaan Media Scratch

O2 = Tes akhir minat siswa setelah menggunakan media Scratch (pos-test) [8].



### 3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ialah suatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari untuk dipelajari sehingga mendapatkan informasi mengenai hal yang akan diteliti [32]. Pada penelitian ini ada dua eksperimen variabel, yang pertama ada variabel bebas (*independent*) dan yang kedua ada variabel terikat (*Dependent*). Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab pengaruh terjadinya perubahan. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi hasilnya. Pada penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*) ialah media pembelajaran Scratch sebagai variabel penyebab terjadinya perubahan.
2. Variabel terikat (*dependent*) ialah minat belajar siswa sebagai variabel yang dipengaruhi hasilnya karena variabel bebas

Berikut 4 indikator minat belajar:

- a. Perasaan senang

Ketika seseorang merasa senang dengan sesuatu pasti disebabkan karena adanya minat. Biasanya Ketika memiliki perasaan senang terhadap sesuatu maka akan sangat mudah untuk mengingat hal tersebut. Sama halnya Ketika siswa berminat dalam satu mata pelajaran maka siswa tersebut akan menyukai pelajaran tersebut.

- b. Ketertarikan siswa

Ketertarikan dapat diartikan dengan cara melihat respon atau reaksi seseorang terhadap sesuatu. Contohnya seperti cara siswa yang



menanggapi dan berpendapat dari penjelasan yang disampaikan oleh pengajar saat pembelajaran berlangsung

c. Perhatian siswa

Siswa yang memiliki minat pada suatu mata pelajaran bisa dilihat dari cara siswa memberikan perhatian yang besar, dan dari perhatian itulah timbul rasa serius dan mengerjakan tugas dengan teliti.

d. Keterlibatan siswa

Keterlibatan adalah keikutsertaan siswa yang bisa dilihat dari kerja keras siswa menunjukkan keterlibatan giat belajar meningkat, dan mengembangkan diri dalam mencari hal baru terkait dengan materi yang di berikan guru di sekolah. Dengan ini siswa dapat menumbuhkan rasa ingin dalam memperluas ilmu pengetahuan, mengembangkan diri, dan lebih memiliki rasa ingin tahu.

### **3.3 Satuan Eksperimen dan Perlakuan**

#### **3.3.1 Satuan Eksperimen**

Eksperimen satuan dalam penelitian yaitu keseluruhan siswa kelas X TKJ 1 SMK Darul Ihsan. Dalam penelitian ini pemilihan kelompok untuk eksperimen dengan teknik *Purposive Sampling*. Kelas X TKJ adalah kelas eksperimen terdiri dari 25 siswa.

#### **3.3.2 Perlakuan**

Perlakuan pada penelitian yang di lakukan yaitu penggunaan media pembelajaran Scratch pada pelajaran Desain Grafis kelas X TKJ 1 SMK Darul Ihsan.

### 3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.4.1 Populasi

Populasi merupakan kumpulan keseluruhan objek dan subjek serta karakteristik dari rencana penelitian yang direncanakan peneliti untuk didalami dan penarikan kesimpulan. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa siswi kelas X TKJ di SMK Darul Ihsan yang terdiri dari 3 kelas. Peneliti memilih siswa sebagai populasi dikarenakan minat belajar siswa yang masih menjadi permasalahan terutama dalam aspek Pendidikan, tumbuhnya minat belajar siswa bisa dilakukan dengan cara metode pembelajaran atau gaya belajar yang diubah sehingga siswa yang mengikuti proses pembelajaran merasa tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

#### 3.4.2 Sampel

Sampel ialah bagian yang terdiri dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel memiliki jumlah dan karakteristik dari populasi penelitian yang dilakukan. Teknik yang dipakai dalam penelitian ini ialah Teknik *Purposive Sampling*, dimana pada penelitian ini sampel tidak diambil dari semua populasi dikarenakan peneliti memakai populasi homogen dan teknik *Purposive sampling*, sehingga sampel cukup memakai satu kelas untuk keseluruhan total populasi [33]. Sampel penelitian yaitu kelas X TKJ 1 di SMK Darul Ihsan.

**Tabel 3.2** Persentase Jumlah Sampel

NO	Kelas	Jenin Kelamin	Total	Presentase
1	X TKJ 1	Laki-laki	26	100%
Jumlah	26 Siswa			

Berdasarkan persentase jumlah sampel pada tabel 3.2, maka diambil sampel sebagai responden menggunakan rumus *slovin* yaitu: [36]

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Sampel

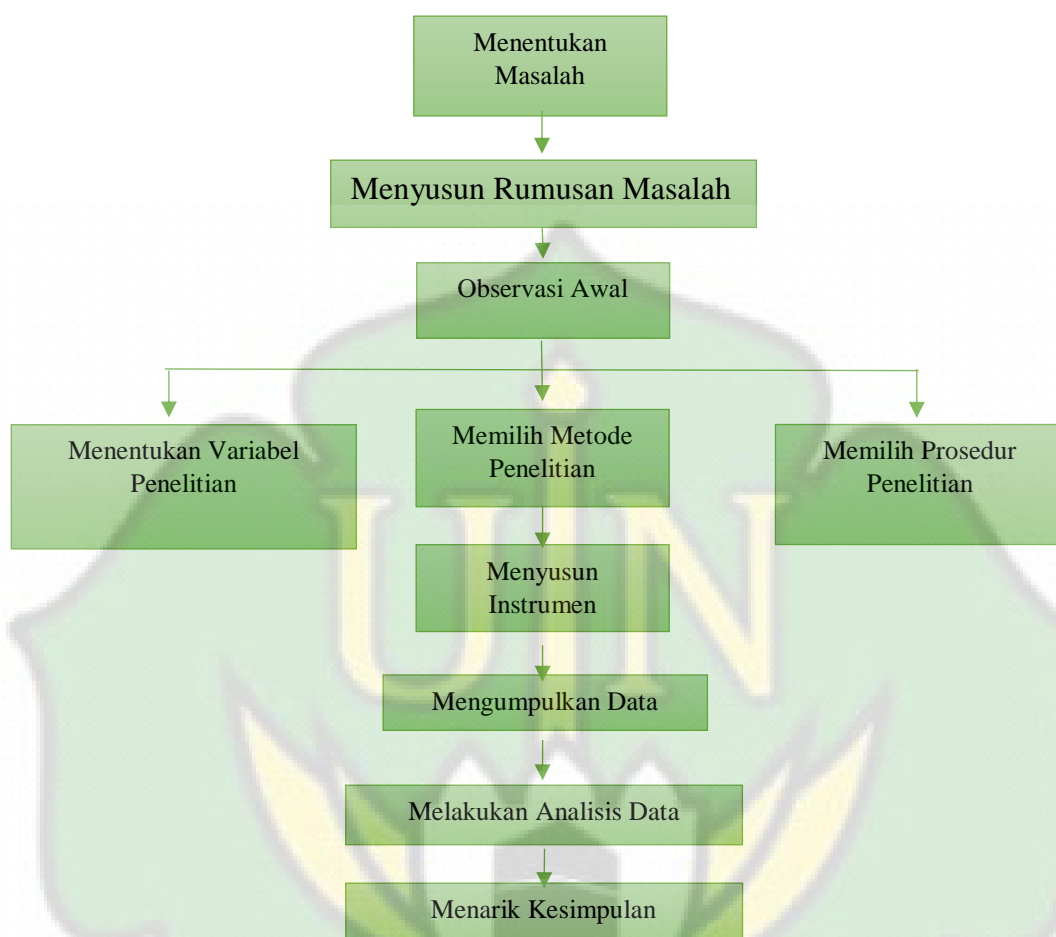
N = Populasi

e = Batas toleransi kesalahan (10%)

1 = Konstanta

### 3.5 Prosedur penelitian

Penelitian dijalankan berdasarkan alur yang telah ditentukan untuk mendapatkan hasil dari penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini dimulai dengan perencanaan dari tahap implementasi, tahap penyelesaian dan tahap penulisan laporan [34]. Berikut adalah gambaran dari prosedur penelitian :



**Gambar 3.3** Prosedur Penelitian

Langkah -langkah dari pelaksanaan penelitian sebagai berikut ini:

#### 2.5.1.1 Tahap Persiapan

- a. Menentukan masalah yang akan dijadikan penelitian
- b. Berkomunikasi dengan sekolah dan guru mata pelajaran.
- c. Melakukan observasi awal
- d. Menyusun serta menyiapkan kebutuhan instrumen penelitian.

#### 2.5.1.2 Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui minat siswa sebelum diberikan perlakuan.

- b. Perlakuan yang diberikan sesuai dengan mata pelajaran desain grafis, guru menggunakan aplikasi Scratch sebagai media dalam membuat suatu desain atau karya.
- c. Menggunakan bantuan media Pembelajaran Scratch setelah dilakukan uji pretest dalam proses belajar mengajar.
- d. Melakukan tes akhir (post-test) setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui minat belajar siswa.
- e. Memberikan lembar observasi dalam proses pembelajaran sedang berlangsung untuk melihat aktivitas siswa.
- f. Mengisi angket respons penggunaan media pembelajaran Scratch oleh siswa mengenai tanggapan siswa tentang kegiatan belajar mengajar.

#### 2.5.1.3 Tahap Akhir

- a. Pengumpulan data akhir penelitian.
- b. Mendeskripsikan dan menganalisis data dengan variabel yang telah di dapatkan dari penelitian.
- c. Membuat laporan telah terlaksana dan hasil akhir data penelitian.

### 3.6 Instrument Penelitian

#### 3.6.1 Lembaran Observasi Kegiatan Siswa

Lembaran observasi kegiatan siswa merupakan cara untuk mendapatkan data tentang kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung dengan penggunaan media Scratch dalam

pembelajaran. Adapun data yang akan di ambil yaitu mengamati cara belajar siswa selama proses belajar mengajar.

### 3.6.2 Lembar Angket

Penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner dengan memakai skala likert. Skala Likert ialah suatu cara untuk mengukur perilaku atau pendapat lalu subjek diharapkan mengindikasikan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap pertanyaan yang disediakan. Untuk mewakili pendapat responden maka dibuat pertanyaan berupa kuesioner dengan memakai skala nilai 1-5 [35].

**Tabel 3.3** Skala Likert

No	Pernyataan	Notasi	Skor
1.	Sangat Setuju	SS	5
2.	Setuju	S	4
3.	Ragu-Ragu	RG	3
4.	Tidak Setuju	TS	2
5.	Sangat Tidak Setuju	STS	1

**Tabel 3.4** Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Variabel	Indikator
1.	Scratch	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan Media</li> <li>- Reaksi Penggunaan</li> <li>- Fasilitas Pendukung</li> </ul>
2.	Minat Belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perasaan Senang</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketertarikan Siswa</li> <li>- Perhatian Siswa</li> <li>- Keterlibatan Senang</li> </ul>
--	--	--

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.7.1 Observasi

Observasi ialah aktivitas yang dikerjakan dengan cara melihat atau memantau langsung pemuatan perhatian pada suatu objek yang diteliti. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung [36]. Berikut urutan langkah pengumpulan data yang akan diteliti, antara lain:

- a. Instrumen kegiatan siswa
- b. Lembaran observasi akan diisi oleh pengamat dan mendata jumlah peserta didik yang mengikuti kegiatan setiap perilaku siswa yang diperhatikan.

#### 3.7.2 Angket

Hasil dari data minat siswa untuk belajar akan didapatkan dengan angket respon siswa disebarkan oleh peneliti sebelum serta sesudah media pembelajaran Scratch digunakan, dan akan dikumpulkan ketika kegiatan pembelajaran telah berakhir. Berikut alur pengambilan data:

- a. Peneliti menyebarkan angket kepada siswa di akhir kegiatan belajar.

- b. Siswa menjawab dengan cara memberi tanda centang ( $\surd$ ) pada kolom yang telah disediakan [8].

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan teknik analisis deskriptif dan analisis teknik inferensial.

#### **3.8.1 Teknik Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif yaitu statistika bertujuan untuk mencari hasil analisis data dengan melakukan deskripsi data yang didapatkan. Pada penelitian yang dilakukan ialah data hasil dianalisis minat belajar siswa di SMK darul Ihsan.

##### **3.8.1.1 Kegiatan Siswa**

Penentuan persen dari jumlah keterlibatan siswa yang aktif kegiatan belajar yaitu meliputi ketertarikan siswa, perasaan senang dan perhatian siswa serta keterlibatan siswa yang lihat dalam proses belajar mengajar berlangsung.

##### **3.8.1.2 Angket minat belajar siswa**

Penentuan persentase angket pre-test post-test yang sudah berikan kepada siswa setelah proses belajar mengajar.

#### **3.8.2 Analisis Statistik Inferensial**

Analisis statistik inferensial adalah alat ukur untuk menguji hipotesis penelitian dengan teknik uji-t. Sebelum dilakukan uji hipotesis maka akan lebih dahulu melakukan uji normalitas data, dengan tujuan

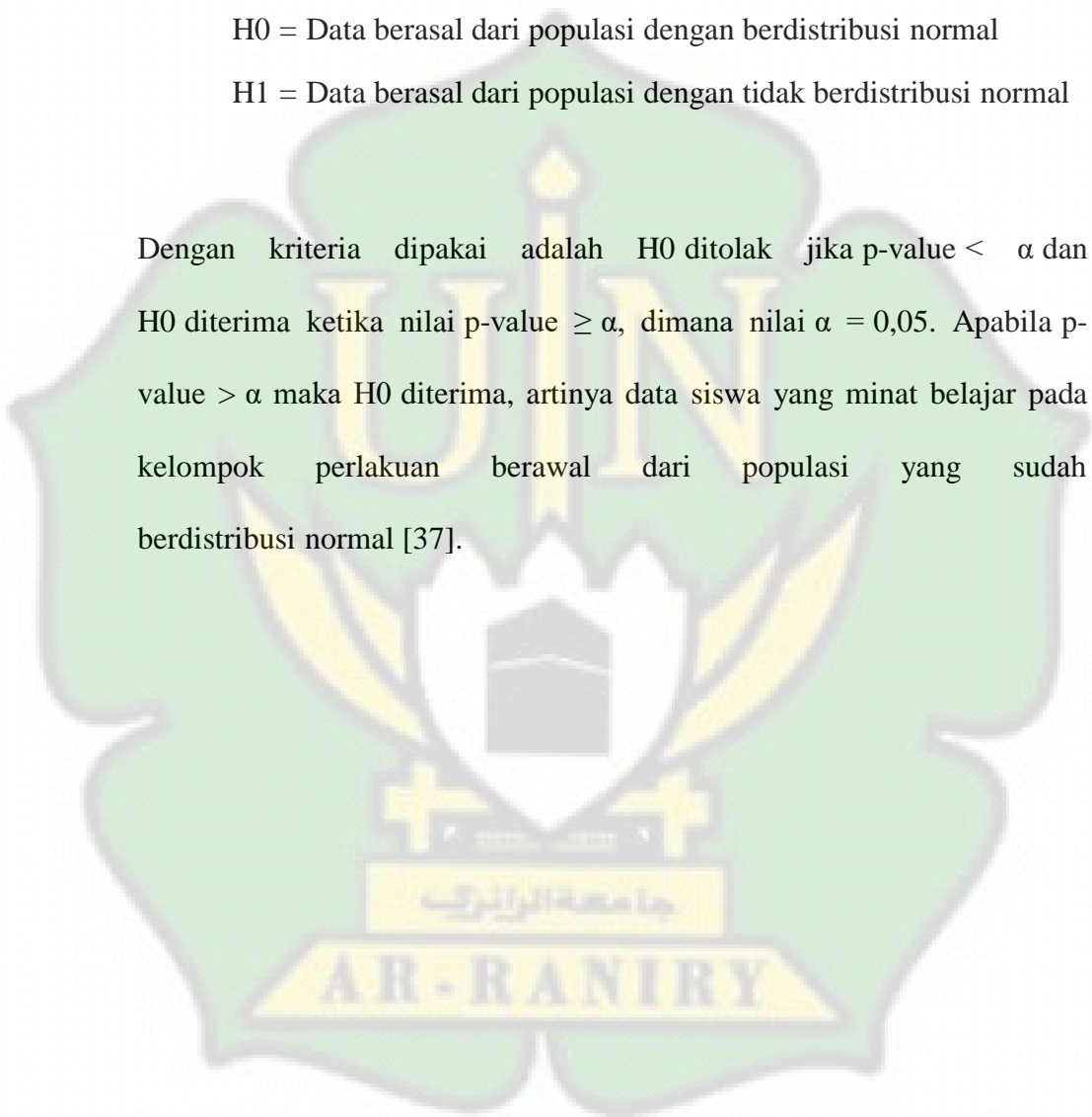


mengetahui adanya minat siswa terhadap belajar sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Dalam melakukan pengujian populasi dipakai uji *kolmogrov-smirnirov* sesuai hipotesisa berikut :

$H_0$  = Data berasal dari populasi dengan berdistribusi normal

$H_1$  = Data berasal dari populasi dengan tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria dipakai adalah  $H_0$  ditolak jika  $p\text{-value} < \alpha$  dan  $H_0$  diterima ketika nilai  $p\text{-value} \geq \alpha$ , dimana nilai  $\alpha = 0,05$ . Apabila  $p\text{-value} > \alpha$  maka  $H_0$  diterima, artinya data siswa yang minat belajar pada kelompok perlakuan berawal dari populasi yang sudah berdistribusi normal [37].



## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Deskripsi Umum**

SMK Darul Ihsan adalah salah satu satuan pendidikan swasta dengan jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berada di Jl. Tgk Glee Iniem, Gampong Siem, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. Didirikan pada 5 September 2016 dengan Nomor SK Operasional 421.5/C.1/588.38/2017.

SMK Darul Ihsan merupakan kepemilikan yayasan yang berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMK Darul Ihsan memiliki akreditasi B berdasarkan sertifikat 956/BAN-SM/ACEH/SK/2018. Dalam menjalankan kegiatannya, pembelajaran di SMK Darul Ihsan dilakukan pada pagi hari dan dilakukan selama 6 hari.

Adapun fasilitas yang disediakan oleh SMK Darul Ihsan untuk membantu kegiatan belajar mengajar diantaranya ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang praktik, ruang pimpinan, ruang guru, ruang ibadah, ruang Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), toilet, ruang gudang, ruang sirkulasi, tempat bermain/olahraga, ruang Tata Usaha (TU), ruang konseling, ruang Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), dan ruang bangunan. SMKS Darul Ihsan juga menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah.

## 4.1.2 Hasil Penelitian

### 4.1.2.1 Observasi Siswa

Lembar observasi di buat sebagai penguat data. Pengamatan dilakukan dengan cara melihat kegiatan pembelajaran siswa selama proses penelitian berlangsung.

**Tabel 4.1** Lembar pengamatan observasi peserta didik

No	Aktivitas	Pertemuan	
		I	II
1	Siswa menyiapkan peralatan belajar mengajar	17	23
2	Siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran	23	25
3	Siswa tertib selama proses pembelajaran	15	22
4	Mendengarkan motivasi yang diberikan guru kepada siswa sebelum memulai pembelajaran	13	24
5	Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru	15	23
6	Siswa bertanya tentang materi yang tidak dipahami	10	20
7	Siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran	14	23
8	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	10	18
9	Siswa mampu menjawab soal dengan mandiri.	10	21
10	Siswa dan guru akan melakukan evaluasi pembelajaran	15	25
11	Menutup pembelajaran dengan membaca doa	23	25
Rata-rata		15	22,63
Presentase		60%	90,52%

Berdasarkan Tabel 4.1 dimana kegiatan yang dilakukan kedua pertemuan ialah berikut ini :

- a. Penentuan persen jumlah siswa yang termasuk aktif dalam setiap kegiatan setelah diamati selama  $n$  pertemuan dengan menggunakan persamaan berikut :

$$Ta = \frac{X}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

$Ta$  = Persen jumlah peserta didik yang telah terlibat aktif dalam aktivitas ke- $a$  selama  $n$  pertemuan.

$X$  = jumlah rata-rata peserta didik yang telah melakukan kegiatan ke- $a$  selama  $n$  pertemuan.

$N$  = Jumlah keseluruhan peserta didik dalam kelas eksperimen.

$a = 1, 2, 3, \dots$  (sejumlah dengan kegiatan yang di amati)

**Tabel 4.2** Kategori skor Kegiatan peserta didik

Interval	Kriteria
>60	Sangat Baik
51- 60	Baik
41- 50	Cukup
30- 40	Kurang
<30	Sangat Kurang

Dengan ini kategori skor Kegiatan siswa pada Tabel 4.2 dapat di perhatikan dalam kegiatan siswa selama belajar mengajar berlangsung mendapatkan hasil rata-rata berdasarkan pertemuan pertama yaitu 60%

sebagai kriteria baik, pertemuan yang kedua yaitu 90,52% sebagai kriteria sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa skor kegiatan peserta didik yang peneliti dapatkan tergolong kategori sangat baik.

#### 4.1.2.2 Analisis angket minat belajar pretest

Hasil dari analisis data responden peserta didik terhadap penggunaan media belajar Scratch pada mata pelajaran desain grafis yang telah diisi oleh 26 siswa yaitu :

**Tabel 4.3** Daftar nilai pre-test

No	Nama Siswa	Jumlah
1.	AZ	53
2.	AN	63
3.	AF	54
4.	AZ	51
5.	AN	56
6.	FAF	67
7.	HA	63
8.	LH	66
9.	ML	45
10.	MN	45
11.	MAK	45
12.	MFM	18
13.	MT	49
14.	MNR	48
15.	MZF	48
16.	RA	45
17.	RA	53
18.	RA	43
19.	RI	54
20.	RA	27
21.	RA	50
22.	RA	39
23.	SH	41
24.	TRNI	40
25.	TMA	51
26.	DD	35
Jumlah		1249
Rata-Rata		48,03

Hasil data yang telah didapatkan berdasarkan hasil pretest dari angket respon siswa sebelum penggunaan media pembelajaran Scratch ditemukan hasil yaitu proses pembelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik, dimana kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa yang kurang aktif didalam kelas dan kurangnya konsentrasi dari siswa. Hal ini membuktikan bahwa sebelum media pembelajaran Scratch digunakan siswa kurang minat belajar pada mata pelajaran Desain grafis.

**Tabel 4.4** Kualitas variabel X minat belajar siswa

Interval	Kriteria
>60	Sangat Baik
51-60	Baik
41-50	Cukup
30-40	Kurang
<30	Sangat Kurang

$$T_a = \frac{X}{N} \times 100\% = \frac{1249}{26} = 48,03.$$

Berdasarkan kualitas variabel X minat belajar siswa pada Tabel 4.4 yaitu dalam kategor cukup, berada pada interval 41-50 dengan nilai rata-rata 48,02 hasil tersebut diperoleh dari nilai rata-rata perhitungan angket.

#### 4.1.2.3 Analisis angket minat belajar posttest

Hasil analisis data dari respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Scratch pada mata pelajaran desain grafis yang telah diisi oleh 26 siswa yaitu :

**Tabel 4.5** Daftar nilai posttest

No	Nama Siswa	Jumlah
1.	AZ	66
2.	AN	59
3.	AF	63
4.	AZ	65
5.	AN	68
6.	FAF	66
7.	HA	65
8.	LH	68
9.	ML	60
10.	MN	67
11.	MAK	66
12.	MFM	67
13.	MT	62
14.	MNR	64
15.	MZF	63
16.	RA	68
17.	RA	69
18.	RA	69
19.	RI	66
20.	RA	68
21.	RA	69
22.	RA	65
23.	SH	63
24.	TRNI	57
25.	TMA	64
26.	DD	30
Jumlah		1657
Rata-Rata		63,73

Dari hasil data yang telah didapatkan berdasarkan hasil posttest dari angket respon siswa sesudah penggunaan media pembelajaran Scratch ditemukan hasil bahwa proses pembelajaran terasa menyenangkan, siswa lebih giat dalam mengikuti proses belajar mengajar, siswa lebih aktif, dan siswa dapat menjawab soal yang diberikan oleh guru. Hal ini membuktikan media pembelajaran Scratch pada tanggapan pernyataan nomor 11 dan 12 yaitu tentang mendalami penggunaan Scratch dalam pembelajaran desain

grafis disekolah maupun di rumah mendapatkan tanggapan 115 dengan presentase 94%.

**Tabel 4.6** Kualitas variabel Y minat belajar siswa

Interval	Kriteria
>60	Sangat Baik
51-60	Baik
41-50	Cukup
30-40	Kurang
<30	Sangat Kurang

$$T_a = \frac{X}{N} \times 100\% = \frac{1657}{26} = 63,73.$$

Berdasarkan kualitas variabel Y minat belajar siswa pada Tabel 4.6 diketahui bahwa minat belajar siswa termasuk dalam kategori Sangat baik, yaitu berada pada interval >60 dengan nilai rata-rata 63,73 hasil tersebut didapatkan dari nilai rata-rata perhitungan angket.

#### 4.1.3 Analisis Statistik Inferensial

##### 4.1.4 Uji Normalitas Data.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui kenormalan dari data variabel X dan Y dimana data akan diolah menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan rumus *kolmogorov-smirnov*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pemenuhan syarat-syarat penggunaan *statistic*. Normal atau tidaknya data yang akan diuji dapat dilihat jika  $\text{sig} > 0,05$  maka dapat dikatakan normal. Dapat dilihat dari gambar berikut :



One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.40642885
Most Extreme Differences	Absolute	.247
	Positive	.162
	Negative	-.247
Test Statistic		.247
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.  
b. Calculated from data.  
c. Lilliefors Significance Correction.

**Gambar 4.1** Kualitas variabel X dan Y minat belajar siswa

Berdasarkan gambar 4.1 Hasil dari uji normalitas diketahui signifikan karena Kolmogorov-Smirnov memiliki ketentuan terhadap t-test yaitu  $\text{sig} > 0,05$  dimana hasilnya adalah  $0,247 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

#### 4.1.4 Uji paired sampel T test

Uji paired sampel T test bertujuan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Selanjutnya pengujian hipotesa sesuai dengan yang telah di rumuskan untuk pengujian dari uji-t, ketika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  dari taraf signifikan dengan derajat bebas 26, maka  $H_0$  akan ditolak dan  $H_1$  di nyatakan di terima begitu juga sebaliknya ketika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  dari taraf signifikan dengan derajat bebas 26, maka  $H_0$  akan diterima dan  $H_1$  akan ditolak. Pada taraf signifikan  $\alpha=0,05$  (5%) dari derajat bebas 26 terdapat nilai dari  $t_{\text{tabel}}$  yakni 2,056. Sesudah

melakukan pengujian,  $t_{hitung}$  dapat jumlah hasil  $t = 6,574$  jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat dimengerti dengan  $H_0$  yang ditolak dan  $H_1$  yang diterima yakni terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran Scratch terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis di SMK Darul Ihsan dari tabel taraf signifikansi 0,05.

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRETEST	48.04	26	11.152	2.187
POSTEST	63.73	26	7.555	1.482

**Gambar 4.2** Paired Samples Statistics

Gambar 4.2 *Paired Samples Statistic* merupakan sebuah ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel atau data minat dan media pembelajaran Scratch.

	N	Correlation	Sig.
PRETEST & POSTEST	26	.198	.333

**Gambar 4.3** Paired Samples Correlations

Pada Gambar 4.3 merupakan nilai korelasi berdasarkan rumus *product momen* dari kedua data atau variabel pretest dan posttest yaitu 0,333 hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Scratch dan minat belajar siswa saling berhubungan dengan nilai signifikan berdasarkan keputusan yaitu apabila nilai signifikannya lebih besar dari 0,005.

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
PRETEST - POSTEST	-15.692	12.171	2.387	-20.608	-10.776	-6.574	25	.000

**Gambar 4.4 Paired Samples Test**

Dari hasil analisis pengkajian pre-test dengan post-test yang telah didapatkan dari respon peserta didik pengaruh penggunaan media pembelajaran Scratch didapatkan hasil uji  $t_{hitung}$  bernilai 6,574 dari nilai  $t_{tabel}$  2,056 pada taraf signifikan derajat bebas 26. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan yaitu tingkat signifikan pada taraf signifikansi 0,05.

#### 4.2 Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian yang berdasarkan analisis uji normalitas dan uji Paireditas. Melakukan eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran Scratch. Selanjutnya siswa mampu menarik kesimpulan dari hasil pembasan guru berikan berfikir kritis dalam menangkap penjelasan harus dimiliki oleh setiap individu siswa. Menjadikan suasa kelas yang hidup dan membangun antuasi siswa dalam belajar. Peneliti melakukan penelitian ini dengan memperkenalkan aplikasi Scratch kepada guru yang digunakan sebagai bahan ajar dan diterapkan kepada siswa dalam proses belajar.

Dalam proses pembelajaran berlangsung guru menyiapkan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Scratch baik dalam bentuk presentasi, bahan ajar, maupun modul. Dalam proses belajar dapat memberi bahan ajar yang telah disiapkan lalu memberikan tugas berupa suatu karya

atau desain sesuai dengan bahan ajar, kemudian siswa akan membuat suatu karya atau desain yang telah ditugaskan oleh guru dengan menggunakan aplikasi Scratch.

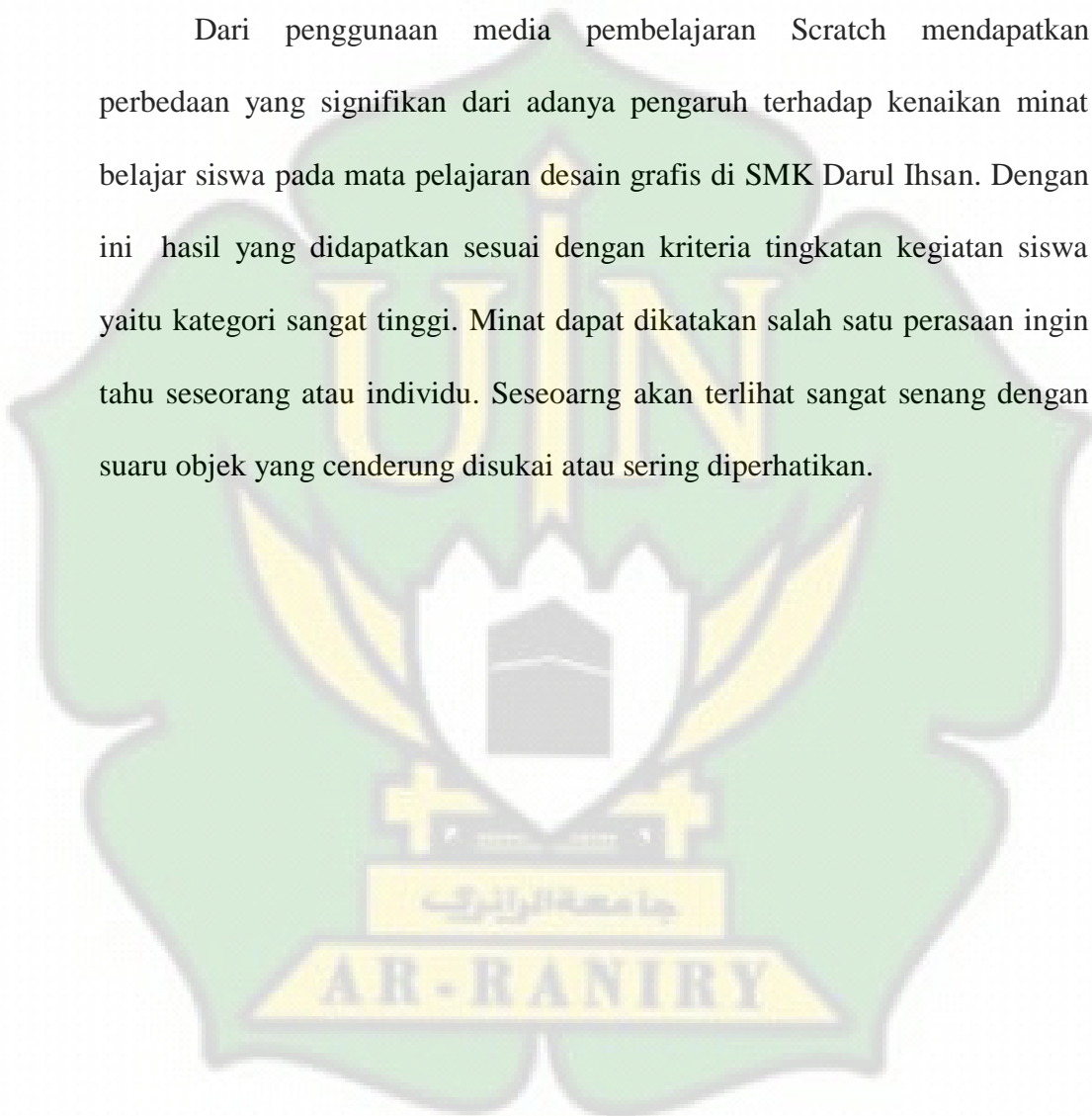
Perlakuan yang diberikan sesuai dengan mata pelajaran desain grafis, guru menggunakan aplikasi Scratch sebagai media dalam membuat suatu desain atau karya. Hal ini dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran Scratch tujuan pembelajaran siswa dapat tercapai. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi penggunaan aplikasi Scratch dan penyesuaian dengan mata pelajaran Desain Grafis yang diterapkan oleh guru dan dikerjakan oleh siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa dengan menggunakan media pembelajaran Scratch meningkat. Berdasarkan hasil analisis perbandingan pretest dan posttest, nilai rata-rata pretest yaitu 48,03 dan rata-rata nilai posttest yaitu 63,73. Hal tersebut memberikan gambaran dengan media pembelajaran Scratch dapat di gunakan dalam belajar mengajar pada mata pelajaran Desain grafis di SMK Darul Ihsan.

Dari hasil analisis data, terdapat perbedaan minat belajar siswa antara siswa dengan penggunaan media pembelajaran Scratch dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran Scratch ini berarti hipotesis diterima, yaitu media pembelajaran scratch berpengaruh terhadap proses belajar mengajar pada mata pelajaran desain grafis di SMK Darul Ihsan. Pengaruh media pembelajaran scratch dalam proses pembelajaran pretest dan posttest yang

ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni  $0,333 > 0,005$  dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai  $\text{Sig} < \alpha$  yaitu  $0,000 > 0,05$ . Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Dari penggunaan media pembelajaran Scratch mendapatkan perbedaan yang signifikan dari adanya pengaruh terhadap kenaikan minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis di SMK Darul Ihsan. Dengan ini hasil yang didapatkan sesuai dengan kriteria tingkatan kegiatan siswa yaitu kategori sangat tinggi. Minat dapat dikatakan salah satu perasaan ingin tahu seseorang atau individu. Seseorang akan terlihat sangat senang dengan suatu objek yang cenderung disukai atau sering diperhatikan.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh media pembelajaran scratch terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis di SMK Darul Ihsan.

Dari hasil analisis pengkajian pre-test dengan post-test yang telah didapatkan dari respon peserta didik pengaruh penggunaan media pembelajaran Scratch didapatkan hasil uji  $t_{hitung}$  bernilai 6,574 dari nilai  $t_{tabel}$  2,056. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan yaitu tingkat signifikan pada taraf signifikansi 0,05.

Dengan ini hipotesis diterima, yaitu media pembelajaran Scratch berpengaruh terhadap proses belajar mengajar pada mata pelajaran desain grafis di SMK Darul Ihsan. Pengaruh media pembelajaran scratch dalam proses pembelajaran pretest dan posttest yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni  $0,333 > 0,005$  dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai  $Sig < \alpha$  yaitu  $0,000 > 0,05$ . Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## 5.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran Scratch dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Untuk pribadi peneliti diharapkan harus lebih banyak lagi mengetahui juga menguasai berbagai macam aplikasi-aplikasi media pembelajaran agar dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. K. W. Dewojati, "Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan," *Imaji*, vol. 7, no. 2, Nov. 2015.
- [2] M. Yusuf, "Pengantar Ilmu Pendidikan," *Lemb. Penerbit Kampus IAIN Palopo*, p. 126, 2018.
- [3] S. U. Sajiman and Hasbullah, "Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII pada Materi Perbandingan," *Orig. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 235–242, 2021.
- [4] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018.
- [5] A. P. Pratiwi and M. Bernard, "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Satuan Panjang Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Scratch," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Mat. Inov.)*, vol. 4, no. 4, pp. 891–898, 2021.
- [6] H. Mardiyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrath Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Materi Penghematan Air," p. 127, 2018.
- [7] E. Nuraeni, M. R. W. Muharram, and B. S. Fajrin, "Desain Game Edukasi Sifat-sifat Bangun Datar Segiempat Menggunakan Aplikasi Scratch," *Attadib J. Elem. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 140–149, 2021.
- [8] NUR FADLIAH, "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Makassar," p. 07, 2020.
- [9] Arip Febrianto, "Program Aplikasi Scratch pada Mata Pelajaran Agama Islam Bagi Peserta Didik," *Univ. PGRI Yogyakarta*, p. 2, 2019.
- [10] Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek," *Jakarta : Rineka Cipta*, 2010.
- [11] P. A. & D. Prasetya, "Kamus Lengkap Bahasa Indonesia," no. Surabaya: Arloka, p. 256.
- [12] W. J. . Poewadarmita, "Kamus Umum Bahasa Indonesia," *Jakarta: Balai*



*Pustaka*, p. 664, 1996.

- [13] B. Zain, “Kamus Umum Bahasa Indoensia,” *Jakarta: Pustaka Sinar Harapan*, p. 1031, 1996.
- [14] Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran,” *Pendidikan*, no. Rajagrafindo Persada, Rajawali Pers, 2009.
- [15] N. L. P. Ekayani, “Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” 2017.
- [16] S. U. S. Supardi, L. Leonard, H. Suhendri, and R. Rismurdiyati, “Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika,” *Form. J. Ilm. Pendidik. MIPA*, vol. 2, no. 1, pp. 71–81, 2015.
- [17] danFatah Y. A. I. Dedi Gunawan, “Pemanfaatan Pemrogramanvisual Sebagai alternatif pembuatan Media Belajar Berbasis Game Dan animasi,” vol. Vol 19, No, p. WARTA, 2016.
- [18] R. S. F. Iskandar and A. Raditya, “Pengembangan Bahan Ajar Project Based Learning Berbantuan Scratch,” *Cikokol, Tangerang*, 2017.
- [19] Dedi Gunawan, DKK, “Pemanfaatan Pemrogramanvisual Sebagai alternatif pembuatan Media Belajar Berbasis Game Dan animasi,” vol. vol 19, p. 55, 2016.
- [20] Abdul Kadir and L. A. Nurchito, *Bahasa Pemrograman Scratch*. Yogyakarta: Mediakom, 2011.
- [21] E. Sudihartinih, G. Novita, and D. Rachmatin, “Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Luas Daerah Segitiga Menggunakan Aplikasi Scratch,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 05, no. 02, pp. 1390–1398, 2021.
- [22] I. R. Maulana, “Konsep Peserta Didik Menurut Al-Ghazali Dan Implikasinya Terhadap Praktek Pendidikan Di Pondok Pesantren Al-Mutawally Desa Bojong Kecamatan Cilimus Kabupaten Kuningan,” *Al Tarbawi Al Haditsah*, no. Cirebon, 2018.
- [23] D. Deswita, “Psikologi Perkembangan Peserta Didik,” *PT. Remaja Rosdakarya.*, no. Bandung.
- [24] M. Mustari, “Manajemen Pendidikan,” no. PT RajaGrafindo, p. 108, 2015.

- [25] Prayitno, "Dasar Teori dan Praktis Pendidikan," no. Jakarta: PT. Grasindo, 2009.
- [26] Sudarwan Danim, "Pengantar Kependidikan," *Alfabeta*, 2010.
- [27] Jubilee Enterprise, *Desain Garfis Komplet*. PT Elex Media Komputindo, 2018.
- [28] S. Sutikno, S. Susilo, and W. Hardiyanto, "Pelatihan Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran," *Rekayasa*, vol. 16, no. 2, pp. 173–178, 2019, doi: 10.15294/rekayasa.
- [29] Ningrum, "Pengaruh Penggunaan Metode Berbasis Pemecahan Masalah (Problem Solving) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap Man 1 Metro," vol. Vol.5., no. No.1, p. 148, 2017.
- [30] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*,. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [31] I. Laumara, H. Humaedi, and I. Abduh, "Pengaruh kecerdasan emosional dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pendidikan jasmani siswa di MTsN Al-Ikhlas Kilo," *Tadulako J. Sport Sci. Phys. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 15–21, 2018.
- [32] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [33] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- [34] T. Y. Setiawan, "Pemanfaatan YouTube Pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas IIC Sekolah Dasar," *jambi, Univ. Jambi*, 2021.
- [35] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, "Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137
- [36] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [37] sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2017.

## Lampiran 1 : Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing Skripsi

88

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-6108/Un.08/FTK/KP.07.6/5/2023**

**TENTANG:**

**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 11 November 2021

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk Saudara:
1. Mira Maisura, M.Sc sebagai pembimbing pertama
2. Nurrisma, S.Pd., M.T. sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Fitri Yanti M
- NIM : 180212026
- Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
- Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scratch Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Darul Ikhshan
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester genap 2022/2023;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
 Pada tanggal : 22 Mei 2023



**Tembusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

## Lampiran 2 : Surat Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5733/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023  
 Lamp : -  
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
 SMK Darul Ihsan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **FITRI YANTI M. / 180212026**  
 Semester/Jurusan : / Pendidikan Teknologi Informasi  
 Alamat sekarang : Blang Krueng

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scratch Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Darul Ihsan**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 10 Mei 2023  
 an. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
 Kelembagaan,



Berlaku sampai : 10 Juni 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

### Lampiran 3 : Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH ACEH  
**DINAS PENDIDIKAN**  
 SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DARUL IHSAN  
 Jl. Glee Iniem Ds. Siem Kec. Darussalam Kab. Aceh Besar Kode Pos : 23373



#### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 08/SMK/05/2023

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SMK Darul Ihsan Gampong Siem, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Fitri Yanti M  
 Prodi / Jur : Pendidikan Teknologi Informasi  
 Alamat : Blang krueng, Baitussalam, Aceh Besar

Benar yang namanya tersebut diatas adalah mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh yang telah selesai melaksanakan Penelitian dan Pengumpulan Data Skripsi di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Darul Ihsan.

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Siem, 15 Mei 2023  
 Kepala,



Putri Rizkiah, S.T., S.Pd., M.Pd

AR-RANIRY

**Lampiran 4: Form Responden Siswa****KUESIONER PENELITIAN****PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRATCH TERHADAP  
PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS DI SMK DARUL IKHSAN****1. Petunjuk Pengisian**

Kepada yth. saudara/i responden, saya sebagai mahasiswi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kesediaan saudara/i untuk meluangkan waktu guna mengisi kuesioner penelitian ini. Beri tanda centang (✓) pada jawaban pilihan saudara/i di salah satu kolom yang tersedia dengan kriteria:

STS : Sangat tidak setuju

TS : Tidak setuju

RG : Ragu-ragu

S : Setuju

SS : Sangat setuju

**2. Identitas Responden**Nama : *Muhammad Farhan Maulana*Jenis Kelamin : *Laki - laki*Mata Pelajaran : *Desain Grafis*Kelas : *X TKIS 1*

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Apakah siswa sering menggunakan aplikasi scratch?	✓				
2	Apakah media pembelajaran Scratch cocok digunakan untuk mata pelajaran desain grafis?	✓				
3	Apakah fitur fitur aplikasi Scratch mudah dipahami?	✓				
4	Apakah siswa merasa senang menggunakan aplikasi Scratch?	✓				
5	Bagaimana cara siswa mendalami aplikasi Scratch?	✓				
6	Apa saja fitur2 yang ditawarkan dalam aplikasi Scratch?	✓				
7	Apakah siswa selalu menggunakan aplikasi Scratch dalam pembelajaran?	✓				
8	Bagaimana cara aplikasi Scratch membuat pembelajaran menjadi menyenangkan?	✓				
9	Apakah sekolah memadai fasilitas dalam penggunaan media pembelajaran Scratch?	✓				
10	Apakah siswa lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Scratch		✓			
11	Apakah siswa menggunakan aplikasi Scratch dirumah?		✓			
12	Apakah siswa aktif dalam menggunakan aplikasi Scratch	✓				
13	Bagaimana penggunaan siswa terhadap media pembelajar Scratch?	✓				
14	Apakah koneksi internet memadai dalam penggunaan media pembelajaran Scratch?	✓				
15	Apakah siswa lebih tertarik dalam belajar setelah menggunakan media pembelajaran Scratch?		✓			

جامعة الزاوية

AR-RANIRY

Lampiran 5: Tabel Uji t dan korelasi *Pearson Product Moment*

dk	$\alpha$ untuk Uji Satu Pihak ( <i>one tail test</i> )					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	$\alpha$ untuk Uji Dua Pihak ( <i>two tail test</i> )					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779

Cara melihat nilai tetap dari jumlah sampel penelitian maka dapat dilihat pada taraf signifikansi 0,05 terdapat nilai  $t_{\text{tabel}} 2,056 > t_{\text{hitung}}$  yaitu 6,574 dapat dinyatakan nilai yang signifikan.





### Rumus Yang Di Gunakan Dalam Exel

Rumus korelasi untuk menentukan valid atau tidaknya suatu r hitung yang di dapat dari angket.

0.43136	0.615965
0.388	0.388
<b>Valid</b>	<b>Valid</b>

=CORREL(Table16[No 1],Table16[Total])

Selanjutnya untuk valid atau tidak sebuah r hitung itu di bandingkan dengan r tabel sebagai berikut ini

<b>Valid</b>	<b>Valid</b>
--------------	--------------

=IF(B29>B30,"Valid","Tidak Valid")

Dan untuk menjumlahkan atau mencari nilai rata- rata saya mengandalkan formula berikut.

None	
Average	
Count	
Count Numbers	
Max	
Min	
<b>Sum</b>	
StdDev	
Var	
More Functions...	
<b>12</b>	<b>1657</b>
184818	<b>63,7308</b>





## Lampiran 8 : Hasil Reabilitas Pretest Posttest Dan Angket

### → Reliability

Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	15

### → Reliability

Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.901	15

## Lampiran 9 : Hasil Pencarian Uji T Dan Signifikansi

### → T-Test

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	48.04	26	11.152	2.187
	POSTEST	63.73	26	7.555	1.482

#### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	26	.198	.333

#### Paired Samples Test

	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
PRETEST - POSTEST	-15.692	12.171	2.387	-20.608	-10.776	-6.574	25	.000

**Lampiran 10 : Tampilan Dokumentasi Pretest dan Postest**

