Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN EMAZE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 1 KUNINGAN

Rama Ubaidillah.M[1], Yoyo Zakaria[2]
[1]Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Kuningan
[2]Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Kuningan
[1]Ramaubaidaillah3@gmail.com, [2]yoyo_tik@upmk.ac.id

ABSTRACT

The selection of appropriate learning media plays an important role in improving student learning outcomes, particularly in Informatics subjects. This study aimed to determine the effect of applying the Emaze learning media on student learning outcomes in Informatics at SMK Negeri 1 Kuningan. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two classes: class XI TKR 1 as the experimental group (30 students) using Emaze, and class XI TKR 2 as the control group (32 students) using conventional learning media, selected through purposive sampling. Data were collected through tests, questionnaires, observation, and documentation, and analyzed using descriptive statistics, normality tests (Shapiro-Wilk), homogeneity tests (Levene), and the Paired Sample t-Test with SPSS. The results showed that the mean posttest score of the experimental class (79.67) was higher than that of the control class (70.94), with an increase of 27.00 points in the experimental class compared to 25.00 points in the control class. The Paired Sample t-Test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) for both classes, indicating a significant difference between pretest and posttest results. Furthermore, the student response questionnaire showed a positive response toward the use of Emaze, with a percentage of 78.2%. It is concluded that the application of the Emaze learning media has a positive effect on improving student learning outcomes in the Informatics subject.

***Keywords**: Emaze, learning media, learning outcomes, Informatics, quasi experimental*

ABSTRAK

Pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Informatika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran Emaze terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Kuningan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas XI TKR 1 sebagai kelas eksperimen (30 siswa) yang menggunakan media Emaze, dan kelas XI TKR 2 sebagai kelas kontrol (32 siswa) yang menggunakan media pembelajaran konvensional, dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data

dilakukan melalui tes, kuesioner, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, dan uji Paired Sample t-Test berbantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (79,67) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (70,94), dengan peningkatan sebesar 27,00 poin pada kelas eksperimen dan 25,00 poin pada kelas kontrol. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) pada kedua kelas, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media Emaze dengan persentase sebesar 78,2%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Emaze memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

Kata Kunci: Emaze, media pembelajaran, hasil belajar, Informatika, quasi eksperimen

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran sentral dalam meningkatkan kualitas kehidupan individu dan mempersiapkan generasi penerus bangsa menghadapi tantangan masa depan. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Di era digital, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti Emaze.

Emaze merupakan media pembelajaran berbasis digital berupa Software as a Service (SaaS) yang dapat digunakan untuk membuat presentasi interaktif dengan tampilan tiga dimensi (3D), animasi menarik, dan template yang beragam, sehingga menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dibandingkan media presentasi konvensional.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Negeri 1 Kuningan, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi, hasil belajar siswa pada beberapa mata pelajaran belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang masih belum optimal. Data hasil belajar menunjukkan dari 30 siswa hanya 20% yang mencapai KKM, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran Emaze, apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Emaze, dan apakah penggunaan media Emaze dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Kuningan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran Emaze terhadap hasil belajar siswa, sekaligus diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis

teknologi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran Emaze terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika (Sugiyono, 2020). Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design, karena subjek penelitian berasal dari kelas yang telah terbentuk sebelumnya sehingga tidak memungkinkan dilakukan randomisasi penuh. Kedua kelompok diberikan pretest, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media Emaze sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konvensional, dan diakhiri dengan posttest.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas TKR SMK Negeri 1 Kuningan tahun ajaran 2026/2027. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas XI TKR 1 sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 siswa dan kelas XI TKR 2 sebagai kelas kontrol berjumlah 32 siswa, sehingga total sampel sebanyak 62 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, tes, kuesioner, dan dokumentasi. Tes hasil belajar berupa 10 soal pilihan ganda yang mencakup ranah kognitif C1 sampai C4, sedangkan kuesioner respon siswa menggunakan skala Likert untuk mengukur aspek motivasi, pemahaman materi, dan hasil belajar. Seluruh instrumen divalidasi oleh validator ahli dan dinyatakan layak digunakan dengan skor validasi sebesar 93% (kategori sangat baik).

Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, uji homogenitas menggunakan Levene's Test, dan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test berbantuan SPSS versi 27 pada taraf signifikansi 5%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kuningan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Hasil belajar siswa diperoleh melalui pretest dan posttest pada kelas eksperimen

(XI TKR 1) dan kelas kontrol (XI TKR 2). Pada kelas kontrol, nilai pretest berada pada rentang 0–80 dengan rata-rata 45,94, sedangkan nilai posttest berada pada rentang 40–100 dengan rata-rata 70,94. Pada kelas eksperimen, nilai pretest berada pada rentang 10–90 dengan rata-rata 52,67, sedangkan nilai posttest berada pada rentang 50–100 dengan rata-rata 79,67, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Hasil uji normalitas menunjukkan seluruh data pretest dan posttest pada kedua kelas berdistribusi normal (Sig. > 0,05), sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan varians data posttest kedua kelas bersifat homogen (Sig. > 0,05), sehingga data layak dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1 Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest
Kontrol (XI TKR 2)	32	45,94	70,94
Eksperimen (XI TKR 1)	30	52,67	79,67

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, dan Uji Hipotesis

Uji Statistik	Kontrol	Eksperimen	Sig.
Normalitas Pretest (Shapiro-Wilk)	0,052	0,061	Normal
Normalitas Posttest (Shapiro-Wilk)	0,061	0,055	Normal
Homogenitas Posttest (Levene)	0,548	0,764	Homogen
t hitung (Paired Sample t-Test)	-5,837	-6,630	-
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	Signifikan

Hasil uji Paired Sample t-Test sebagaimana disajikan pada Tabel 2 menunjukkan nilai t sebesar -5,837 dengan Sig. (2-tailed) 0,000 pada kelas kontrol, dan nilai t sebesar -6,630 dengan Sig. (2-tailed) 0,000 pada kelas eksperimen. Karena nilai signifikansi kedua kelas lebih kecil dari 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kedua kelas.

Meskipun kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan, peningkatan rata-rata pada

kelas eksperimen yang menggunakan media Emaze tercatat lebih tinggi, yaitu sebesar 27,00 poin dibandingkan 25,00 poin pada kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (79,67) juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (70,94). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Emaze memberikan kontribusi tambahan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Media Emaze menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan tiga dimensi, animasi, dan template yang lebih menarik dibandingkan media presentasi konvensional, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Informatika. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurjanah dan Gustiana (2024) yang menunjukkan efektivitas media Emaze terhadap motivasi belajar siswa, serta penelitian Harahap, Fauzi, dan Sari (2023) yang menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Emaze pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

Hasil angket respon siswa pada kelas eksperimen turut memperkuat temuan ini, dengan persentase respons positif sebesar 78,2% dari 30 siswa. Sebagian besar siswa menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap penggunaan media Emaze dalam pembelajaran, yang menunjukkan bahwa media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran Emaze dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Emaze memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Kuningan. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (79,67) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (70,94), dengan peningkatan sebesar 27,00 poin pada kelas eksperimen dibandingkan 25,00 poin pada kelas kontrol. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) pada kedua kelas, yang berarti

terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media Emaze tergolong positif dengan persentase 78,2%. Guru disarankan memanfaatkan media Emaze sebagai alternatif media pembelajaran untuk memberikan variasi dalam penyampaian materi, sedangkan peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian dengan materi, jenjang kelas, atau variabel yang berbeda serta jumlah sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2021). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Fitri, D., Efrizon, E., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK Negeri 1 Sijunjung. https://doi.org/10.24036/javit.v4i2.188

Harahap, K., Fauzi, R., & Sari, L. P. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Emaze dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Kelas X TKJ pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset dan Teknologi), 3(3), 115–120.

Nasution, L. M. (2020). Statistik Deskriptif. Hikmah, 14(1), 49–55.

Nurjanah, Q., & Gustiana, E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Emaze Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 12(Special Issue 1), 227–242.

Podomi, E., Manoppo, C. T. M., & Pajung, K. K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Pelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Cokroaminoto Kotamobagu. EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 5(6), 2374–2380.

Putri, A. N., Sulfiani, S., Quraissy, A., Ramliah, R., & Nasir, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika. Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan, 2(2), 44–54. https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.334

Sadiman, A. S. (2020). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). Inovasi Pendidikan, 7(1), 50–62.