

**PENGARUH PENGGUNAAN PAPAN TULIS INTERAKTIF TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS X DKV DI SMKN 4 PALANGKARAYA**

SKRIPSI

**OLEH:
ACHMAD DANDI BAYU ARDYO
NIM. 21.24.023959**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS BAHASA LMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
TAHUN 2026**

**PENGARUH PENGGUNAAN PAPAN TULIS INTERAKTIF TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS X DKV DI SMKN 4 PALANGKARAYA**

SKRIPSI

Ditulis sebagai salah satu persyaratan

Dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

OLEH:

ACHMAD DANDI BAYU ARDYO

NIM. 21.24.023959

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS BAHASA, LMU PENGETAHUAN, DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
TAHUN 2026**

ABSTRAK

Achmad Dandi Bayu Ardyo .2026. *Pengaruh penggunaan papan tulis interaktif terhadap minat belajar siswa kelas X DKV di SMKN 4 Palangka Raya*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Bahasa Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Universitas Muhammadiyah Palangka Raya.Pembimbing :

(1) Dr. Ilham, M.Pd. (2) Dr. M. Noor Fitriyanto, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan **Smart TV** terhadap **minat belajar siswa kelas X DKV di SMKN 4 Palangka Raya**. Penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran dinilai mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar peserta didik. Variabel penggunaan Smart TV dalam penelitian ini diukur melalui empat aspek, yaitu **kegunaan yang dirasakan, frekuensi dan durasi pemakaian, akses dan ketersediaan, serta kemudahan penggunaan**. Sementara itu, variabel minat belajar diukur berdasarkan dimensi **interest, effort, dan progress in learning** yang diadaptasi dari instrumen IEPA oleh Carrasco-Venturelli et al. (2024).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian adalah siswa kelas X DKV di SMKN 4 Palangka Raya yang terdiri dari 3 kelas, dengan jumlah total populasi 93 dengan pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* yang diambil sampel sebanyak 88 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket menggunakan skala Likert 1-4.

hasil uji F yang didapat, diperoleh nilai F sebesar 14,935 dengan tingkat signifikansi sebesar $< 0,001$. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, ($0,001 < 0,05$). Dengan demikian variabel independen (papan tulis interaktif) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (minat belajar). nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,385 dengan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,148. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan variabel dependen X (papan tulis interaktif) memberikan kontribusi pengaruh sebesar 14,8% terhadap variabel Y (minat belajar siswa). koefisien regresi variabel X sebesar 0,268. Nilai tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel X akan diikuti oleh peningkatan variabel Y sebesar 0,268.

Kata kunci: Smart TV, minat belajar, media pembelajaran, DKV, teknologi pendidikan.

ABSTRACT

Achmad Dandi Bayu Ardyo. 2026. *The influence of interactive whiteboard usage on the learning interest of Grade X DKV students at SMKN 4 Palangka Raya. Undergraduate Thesis. Information Technology Education Study Program, Faculty of Language, Science, and Technology, University Muhammadiyah Palangka Raya. Supervisors: (1) Dr. Ilham, M.Pd. (2) Dr. M. Noor Fitriyanto, M.Pd.*

This study aims to determine the influence of Smart TV usage on the learning interest of Grade X DKV students at SMKN 4 Palangka Raya. The use of Smart TV as an instructional medium is considered capable of creating a learning process that is more interactive, engaging, and easily understood, thereby potentially increasing students' learning interest. The Smart TV usage variable in this study is measured through four aspects: perceived usefulness, frequency and duration of use, access and availability, and ease of use. Meanwhile, the learning interest variable is measured based on the dimensions of interest, effort, and progress in learning, adapted from the IEPA instrument by Carrasco-Venturelli et al. (2024).

This study employs a quantitative approach using a survey method. The research population consists of Grade X DKV students at across three classes, totaling 93 students; a sample of 88 students was selected using cluster random sampling. Data collection was conducted by distributing a questionnaire using a 1–4 Likert scale.

The F-test results yielded an F-value of 14.935 with a significance level of < 0.001 . This significance value is lower than the 0.05 threshold ($0.001 < 0.05$). Thus, the independent variable (interactive whiteboard) has a significant influence on the dependent variable (learning interest). The correlation coefficient (R) is 0.385, and the coefficient of determination (R-Square) is 0.148. This indicates that the independent variable X (interactive whiteboard) contributes 14.8% to the dependent variable Y (student learning interest). The regression coefficient for variable X is 0.268. This value indicates that for every one-unit increase in variable X, variable Y increases by 0.268.

Keywords: Smart TV, learning interest, learning media, Visual Communication Design (DKV), educational technology.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan- Nya sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Proposal skripsi ini berisi tentang **“PENGARUH PENGGUNAAN PAPAN TULIS INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X DKV DI SMKN 4 PALANGKARAYA.”**

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama peneliti studi. Oleh sebab itu peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Dr. H. Muhammad Yusuf, S.Sos., M.A.P.
2. Dekan Fakultas Bahasa, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi Ade S, Permadi, M.Pd.
3. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi informasi Dr. M. Noor Fitriyanto, M.Pd, dan Pengajar serta Tata Usaha Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
4. Teman-teman mahasiswa Fakultas Bahasa Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya dan berbagai pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan sehingga peneliti selesai studi.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	vii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	i
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Analisis Teoritis	10
B. Penelitian yang Relevan.....	16
C. Kerangka Berpikir	18
D. Hipotesis Penelitian	19
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	21
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	21
B. Metode Penelitian	22
C. Populasi dan Sampel Penelitian	23
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	25
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen.....	27

F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan	50
BAB V PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	19
---	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	21
Tabel 3.2 Definisi dan Operasional Variabel.....	26
Tabel 3.3 Skor Alternative Jawaban	29
Tabel 3.4 Kisi kisi Instrumen Penelitian.....	29
Tabel 4.1 Karakteristik Responden	39
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas	41
Tabel 4.3 Normalitas.....	42
Tabel 4.4 Uji Linearitas.....	44
Tabel 4.5 Uji Homoskedastisitas.....	45
Tabel 4.6 Uji Regresi Linear Sederhana.....	47

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi pada masa sekarang tidak dapat kita pisahkan dari kehidupan sehari-hari, begitu juga dengan dunia pendidikan yang dituntut mengikuti perkembangan zaman yang begitu pesat dan maju. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin maju, maka para pendidik atau guru dituntut harus bisa mengintegrasikan teknologi dengan cara mengajar mereka. Adanya dukungan teknologi dalam bidang pendidikan, seharusnya bisa menjadikan suasana belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan lebih menarik bagi para siswa/i.

Papan Tulis Interaktif memiliki potensi yang cukup besar dalam menunjang kegiatan pembelajaran melalui penyajian materi yang interaktif, atraktif, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini terutama relevan dalam konteks pembelajaran yang menekankan aspek visual dan audio-visual. Mayer (2009) melalui teori *Multimedia Learning* menjelaskan bahwa pemahaman siswa dapat meningkat secara signifikan ketika materi disampaikan melalui kombinasi elemen verbal dan visual. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan otak manusia untuk mengolah informasi dalam dua saluran, yaitu saluran visual dan saluran verbal, secara bersamaan. Dengan demikian, penerapan Papan Tulis Interaktif dalam proses pembelajaran berpotensi memperkuat efektivitas

penyampaian materi, sekaligus meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar di kelas.(Sholichah & Efendiy, 2025)

Seiring dengan kemajuan peradaban, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus menunjukkan peningkatan yang pesat dan menjadi ciri khas kehidupan modern. Dalam ranah pendidikan, teknologi memiliki peran yang sangat penting terhadap kemajuan pengetahuan serta efektivitas proses belajar-mengajar. Pemanfaatan teknologi membantu individu dalam menyelesaikan berbagai aktivitas harian, baik dalam konteks profesional maupun akademik. Selain berfungsi sebagai alat bantu, teknologi juga merepresentasikan suatu bentuk pengetahuan yang melibatkan pemahaman mengenai sistem kerja perangkat digital. Perkembangan teknologi memberikan dampak luas terhadap berbagai aspek kehidupan, terutama bidang pendidikan. Saat ini, pengaruh teknologi dapat dirasakan secara nyata dalam aktivitas pembelajaran, di mana teknologi berperan sebagai sarana utama yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efisien, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan era digital (Nasution & Salman, 2024).

Menteri pendidikan menyoroti pentingnya penerapan teknologi digital dalam memperkuat mutu pendidikan nasional, khususnya di lingkungan Sekolah Rakyat. Saat ini, pemerintah sedang merancang program distribusi perangkat layar pintar (*smart digital screen*) ke berbagai sekolah di seluruh Indonesia. Upaya ini ditujukan untuk memperluas akses pendidikan yang merata serta mendukung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di berbagai daerah. Lebih lanjut, menteri pendidikan menjelaskan bahwa papan tulis interaktif tersebut berfungsi sebagai media yang memungkinkan pemantauan langsung terhadap proses belajar dan mengajar. Keberadaan teknologi ini juga memberikan fleksibilitas bagi guru maupun peserta didik untuk mengakses sumber belajar kapan pun dan di mana pun, termasuk melalui perangkat telepon seluler. Dengan demikian,

pemanfaatan teknologi modern diharapkan mampu meningkatkan efektivitas serta kualitas pembelajaran di era digital saat ini.

Televisi merupakan media komunikasi berbasis audio-visual yang memanfaatkan kemampuan indera penglihatan dan pendengaran pengguna dalam menyampaikan pesan. Teknologi ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dengan menampilkan gambar atau materi presentasi sesuai kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media audio-visual dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan efisiensi kegiatan belajar-mengajar hingga 50 persen. Keterlibatan televisi dalam pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi peserta didik yang berpotensi menstimulasi perkembangan kecerdasan mereka. Seperti yang diuraikan dalam buku " Televisi sebagai Media Pendidikan " stimulasi tersebut muncul karena anak memperoleh kesempatan untuk melihat hal-hal baru, mengenal individu yang belum pernah ditemui, serta mengeksplorasi lingkungan yang asing. Karakteristik televisi yang bersifat langsung dan nyata menjadikannya media yang efektif dalam mendukung proses belajar anak (Hamka, 2022).

Pemanfaatan Papan Tulis Interaktif elektronik sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan pemahaman konseptual serta keterlibatan aktif peserta didik. Berkat ukuran layar yang luas dan kualitas resolusi yang tinggi, perangkat ini memfasilitasi pendidik dalam menyajikan materi berupa tayangan interaktif, film dokumenter, maupun simulasi pembelajaran dengan cara yang lebih komunikatif dan menarik (Mohamad Harun Rifai & Dita Hendriana, 2025).

Papan tulis interaktif, berkat kemampuannya untuk terhubung langsung dengan berbagai sumber konten digital, menjadi media yang efisien dan dinamis dalam penyampaian materi

pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pemanfaatan perangkat ini di lingkungan pendidikan memberikan peluang bagi pendidik untuk menyajikan bahan ajar secara lebih kreatif dan beragam, sekaligus membantu peserta didik dalam memahami konsep pelajaran secara lebih mudah dan kontekstual (Hidayati C Manshur, 2024). Papan tulis interaktif adalah satu bentuk media digital yang berperan penting dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah perangkat pembelajaran berbasis papan tulis interaktif. Model pembelajaran digital yang memanfaatkan teknologi Televisi Pintar (Papan Tulis Interaktif), sebagaimana dijelaskan oleh Shin dalam kutipan Wiena Safitri, merupakan layanan televisi digital inovatif yang berkembang pesat di Korea dan dirancang dengan konsep interaktif sebagai ciri utamanya (Nabila Nurdiana & Soleh, 2025).

Pada zaman sekarang maraknya digitalisasi dari sektor manapun termasuk ke dalam dunia pendidikan, hal ini tentunya akan mempengaruhi proses belajar mengajar di dalam kelas. Papan tulis interaktif menjadi salah satu teknologi untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat memunculkan pembelajaran yang variatif dan menyenangkan di dalam kelas. Jika di dalam kelas suasana belajar mengajar menyenangkan maka minat siswa/i di dalam kelas akan meningkat untuk secara tidak sadar aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Kehadiran minat belajar yang tinggi mampu meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Peserta didik dengan minat yang kuat cenderung lebih aktif dalam kegiatan belajar, baik dalam hal berpartisipasi, berkomunikasi, maupun mencari informasi secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi dan minat belajar yang tinggi akan berupaya lebih keras dalam memahami materi

dibandingkan mereka yang kurang berminat. Selain itu, adanya minat juga menjadikan siswa lebih antusias dan menikmati proses pembelajaran yang berlangsung (Yolviansyah, dkk 2021).

Minat belajar memiliki kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran siswa. Apabila tingkat minat belajar rendah, maka efektivitas kegiatan belajar akan menurun, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya kualitas serta hasil belajar peserta didik (Asri et al., 2023).

Minat belajar peserta didik merupakan salah satu komponen penting yang menentukan tingkat keberhasilan dalam proses pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran, minat berperan sebagai motivasi internal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas belajar, sehingga mereka dapat mencapai hasil dan prestasi yang optimal. Dengan demikian, tingkat minat belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Nur et al., 2025).

Menurut Misdiyanto wakil kepala sekolah bagian kurikulum SMKN 4, kurikulum merdeka saat ini lebih terfokus pada teori-teori yang disiapkan pada buku ajar, berbeda dengan Kurikulum K-13 dimana pembelajaran di titik beratkan kepada siswa/i dimana guru hanya menjadi fasilitator. Berangkat dari keresahan dimana pengajaran yang menitik beratkan pada teori yang didikte menjadikan minat belajar siswa berkurang karena metode pengajaran yang monoton, para siswa banyak yang tidak fokus saat pembelajaran.

Bisa ditarik kesimpulan dari uraian yang di dukung oleh temuan di lapangan, maka bisa di tarik judul ” Pengaruh teknologi pada strategi mengajar guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X DKV di SMKN 4 Palangkaraya ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah di paparkan pada latar belakang, maka dapat di idenfikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum semua guru mampu mengoprasikan Papan Tulis Interaktif secara efektif dalam mengajar, akibat dari perbedaan kemampuan digitalisasi antar guru di SMKN 4 Palangkaraya
2. Belum diketahui secara jelas seberapa besar pengaruh penggunaan Papan Tulis Interaktif terhadap minat belajar siswa kelas X di SMKN 4 Palangka Raya.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan fokus, maka batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X SMKN 4 Palangka Raya tahun pelajaran berjalan.
2. Faktor lain di luar penggunaan teknologi Papan tulis interaktif (seperti dukungan orang tua, lingkungan belajar, atau fasilitas sekolah) tidak menjadi fokus penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Papan Tulis Interaktif terhadap minat belajar siswa kelas X di SMKN 4 Palangka Raya?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan Papan Tulis Interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X di SMKN 4 Palangka Raya?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan Papan Tulis Interaktif terhadap minat belajar siswa kelas X di SMKN 4 Palangka Raya.
2. Menganalisis seberapa besar pengaruh Papan Tulis Interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X di SMKN 4 Palangka Raya.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan **sumbangan bagi pengembangan ilmu pendidikan**, khususnya mengenai **penggunaan media teknologi seperti Papan Tulis Interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa**. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi **referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang**.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam **memahami efektivitas penggunaan Papan Tulis Interaktif** sebagai media pembelajaran yang dapat **meningkatkan minat dan partisipasi siswa**.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat **mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan tertarik dalam proses belajar** melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

c. **Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat menjadi **bahan pertimbangan bagi pihak sekolah** untuk **meningkatkan fasilitas teknologi pembelajaran**, guna mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan modern.