
**HUBUNGAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI
DIGITAL KELAS X SMKS 8 GRAKARSA KOTA BENGKULU**

N. F. Lubis^{1,a)}, F. A. Yul¹⁾, Y. Fitria¹⁾

Affiliation:

Universitas Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:
jnurhanifah@gmail.com

Abstract

Penelitian untuk mengetahui hubungan pemanfaatan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital dikelas X SMKS 8 Grakarsa Kota Bengkulu.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh team putri cipta mulya Kabupaen Bengkulu Utara, sebanyak 24 ora Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa seluruh kelas X yang berjumlah 26 siswa. pengumpulan data primer dan skunder. Analisis yang digunakan dengan menggunakan analisis *Pearson Product Moment*, digunakan untuk menganalisis hubungan antara dua variable.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa korelasi dari kedua variabel tersebut adalah signifikan, oleh karena signifikansi yang menyertainya lebih keil dari 0,05 ($0,015 < 0,05$). Korelasi yang terjadi bersifat positif $r=0.473$, artinya apabila variabel bebas (independent) meningkat, maka akan disertai oleh meningkatnya variabel terikat (dependent), korelasi yang terjadi berada dalam kategori sangat sedang.



Kata Kunci : *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar*

Pendahuluan

Belajar merupakan inti dari suatu proses yang pelaksanaannya bukan hanya memberi ilmu saja tetapi juga menanamkan sikap perilaku dan nilai dalam diri seseorang sebagai peserta didik. Setelah proses belajar mengajar dilakukan, diharapkan individu mengalami perubahan pada diri baik tingkah laku, pengetahuan keterampilan, dan sikap.

Media pembelajaran merupakan unsur penting pada proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pemilihan media yang tepat juga perlu dipertimbangkan lagi agar media yang dipilih sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berpikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang juga bisa memotivasi, mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang telah diciptakan oleh guru pendidik.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan khususnya mata pelajaran Simulasi Digital sangat diperlukan karena media pembelajaran yang beragam dan sesuai akan sangat membantu siswa untuk mendorong minat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan minat siswa sehingga tercapainya suatu keberhasilan siswa dalam belajar. Hasil belajar ini akan dicapai ketika seorang siswa memiliki minat dan semangat tinggi dalam belajar, dan prestasi baik akan tercapai apabila kualitas belajarnya maksimal. Pengetahuan yang berorientasi pada kesiapan para peserta didik untuk terjun dalam dunia kerja, selain itu lulusan SMK dapat melanjutkan pendidikan hingga Perguruan Tinggi.

Keseluruhan aspek dalam mencapai hasil belajar yang baik tentunya tidak terlepas dari dukungan peran seorang guru. Keberhasilan tujuan pembelajaran itu sendiri dicapai apabila siswa memiliki semangat dan motivasi yang tinggi dalam belajar. Dengan demikian guru diharapkan mampu memelihara minat belajar yang sudah ada maupun memunculkan minat-minat baru pada diri individu siswanya.

Pada kenyataannya, minat belajar setiap siswa tidaklah sama, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan merasa senang dan mampu mengarahkan tingkahlakunya agar dapat mengikuti proses belajar dengan baik, begitupun sebaliknya. Minat belajar menjadi salah satu faktor yang diperlukan dalam proses belajar siswa. Minat belajar siswa kelas x di SMKS 8 Grakarsa Kota Bengkulu masih belum optimal. Permasalahan tersebut ditunjukkan dengan karakteristik siswa yang seringkali merasa bosan, menurun konsentrasinya, dan kurangnya respon terhadap materi yang disampaikan. Siswa seringkali terlambat mengikuti pelajaran dan tidur di dalam kelas saat pembelajaran sedang berlangsung. Siswa juga tidak selalu memperhatikan saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran tersebut. Dengan diketahui faktor minat belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan besar pengaruhnya terhadap kualitas pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMKS 8 Grakarsa Kota Bengkulu dengan melakukan wawancara kepada salah satu guru pengampu mata pelajaran simulasi digital, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan pemanfaatan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMKS 8 Grakarsa Kota Bengkulu”.

Metode Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan, dilihat dari sifat dan tujuannya penelitian ini termasuk penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:3) Penelitian deskriptif adalah yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

Pendekatan yang digunakan adalah analisis kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka. Menurut Sugiyono (2010:23) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (Skoring).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 17 Bengkulu Utara yang beralamat di Alamat : Jl, Ah MARINUS Desa Apoho Kecamatan Enggano Kabupaten Bengkulu Utara. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Desember 2020.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:231) dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

Metode dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui jumlah siswa kelas IX SMP N 17 Bengkulu Utara.

2. Angket atau kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto 2006:151). Sedangkan menurut Sugiyono (2009:142) kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMKS 8 Grakarsa Kota Bengkulu yang beralamat di Jl.Adam Malik Km.8 Sido Mulyo Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu pada tanggal 25 April sampai 26 Mei 2022. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis korelasional. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa seluruh kelas X yang berjumlah 26 siswa.

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer dan data skunder yang dikumpulkan dengan cara membagikan kuesioner penelitian untuk variabel pemanfaatan media pembelajaran interaktif menggunakan tes soal dan angket, sedangkan instrumen variabel hasil nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital menggunakan nilai hasil belajar dari ulangan harian, UTS, dan UAS , data tersebut diolah dan dianalisis dengan menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat menggunakan korelasi *karl Pearson Product Moment*.

Analisis univariat pada penelitian ini untuk melihat distribusi frekuensi variabel penelitian yaitu pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital dan kemampuan yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di Kelas X SMK S 8 Grakarsa Kota Bengkulu

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif	Frek (f)	Pers (%)
Sangat Tinggi	0	0
Tinggi	26	100
Sedang	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Total	26	100

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 26 responden seluruhnya mempunyai antusias yang sangat tinggi dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran simulasi digital

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di Kelas X SMK S 8 Grakarsa Kota Bengkulu

Hasil Belajar Siswa	Frek (f)	Pers (%)
Sangat Baik	0	0
Baik	26	100
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Total	26	100.0

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 26 responden seluruhnya mempunyai hasil belajar pada mata pelajaran simulasi digital kategori baik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 26 responden seluruhnya mempunyai

hasil belajar pada mata pelajaran simulasi digital kategori baik. Hasil ini menggambarkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kategori baik, hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran simulasi digital termasuk pada kategori yang cukup diminati siswa, hal ini terbukti tidak ada siswa yang mempunyai nilai kategori kurang. Walaupun demikian perlu adanya modifikasi pembelajaran yang disesuaikan dengan psikologis siswa sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa agar menapatkan prestasi yang lebih baik lagi

Hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa koefisien korelasi antara Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (x) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital (y) adalah sebesar $(r) = 0.473$ disertai signifikansi 0,015. Berdasarkan kriteria keputusan di atas maka dapat disimpulkan bahwa korelasi dari kedua variabel tersebut adalah signifikan, oleh karena signifikansi yang menyertainya lebih kecil dari 0,05 ($0,015 < 0,05$). Korelasi yang terjadi bersifat positif, artinya apabila variabel bebas (independent) meningkat, maka akan disertai oleh meningkatnya variabel terikat (dependent), korelasi yang terjadi berada dalam kategori sedang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan pemanfaatan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di Kelas X SMK S 8 Grakarsa Kota Bengkulu dapat ditarik kesimpulan bahwa, korelasi dari kedua variabel tersebut adalah signifikan, oleh karena signifikansi yang menyertainya lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Korelasi yang terjadi bersifat positif, artinya apabila variabel bebas (independent) meningkat, maka akan disertai oleh meningkatnya variabel terikat (dependent), korelasi yang terjadi berada dalam kategori sedang

Daftar Pustaka

- Arif S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. A . 2020. *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada. Depok
- Bloom, 2017. *Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta. Jurnal: *Inovasi Penelitian*. Vol 1 No 6, November 2020. stp-mataram.e-journal.id.
- Djamarah, S. B. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Jurnal: *Pembelajaran Fisika*. Vol. 9 No. 2, Juni 2020, hal 64-70. journal.unej.ac.id.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Jurnal: *Research and Development Of Education*. Vol. 5 No.1 Oktober 2018. journal.lppmunindra.ac.id.
- Hidayat, Syarif dan Asroi. 2013. *Manajemen Pendidikan Susbtansi dan Implementasi dalam Praktik Pendidikan di Indonesia*. Tangerang; Pustaka Mandiri.
- Kartini Ketut Sepdyana, dkk. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia. Volume 3 No 2 Tahun 2020. DOI : <https://dio.org/10.33627/re.v3i2.417>.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto, N. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Jurnal: *Pembelajaran Fisika*. Vol. 9 No. 2, Juni 2020, hal 64-70. journal.unej.ac.id.
- Purwanto, dkk. 2007. *Pengembangan Modul*. Jakarta: PUSTEKKOM Depdiknas.
- Riduan, 2006. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti*

-
- Pemula*. Bandung: Alfabeta. *Skripsi*.
Ejournal.unp.ac.id.
- Saida Lizma Nur, dkk. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang*. Jurnal: Pengembangan Teknologi dan Ilmu Komputer. Vol. 3, No.9, September 2019, hlm 8695-8705.
- Sudjana. 2002. *Metode Statiska*. Bandung: PT. Tarsito. *Skripsi*.
- Sudjana, dkk. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Jurnal: *Inovasi Penelitian*. Vol 1 No 6, November 2020. stp-mataram.e-journal.id.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. *Skripsi*.
- Thorn, Warwick J. 1995. Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia. *The Internet TESL Journal*, Vol. II, No. 4.
-