

---

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS REACH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X SMKN 2 BENGKULU TENGAH**

---

**R. Sandora<sup>1,a)</sup>, D. Selviani<sup>1)</sup>, Hermawansa<sup>1)</sup>**

---

**Affiliation:**

Universitas Dehasen  
Bengkulu Prodi Pendidikan  
Komputer

**Corresponding Author:**  
Rsandora88@gmail.com



**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis *reach* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. Untuk mengetahui apa saja faktor internal dan eksternal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis *Reach* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital SMKN 2 Bengkulu Tengah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif yaitu suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka. Dengan membandingkan nilai sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dengan nilai setelah diberi perlakuan (*posttest*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu penyebaran *kuesioner*, dokumentasi dan tes. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X Tkj yang berjumlah 30 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *reach* lebih tinggi dibanding sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *reach*, yaitu 96,6% siswa yang belum mencapai KKM sebelum dilaksanakan media pembelajaran dan setelah melakukan media pembelajaran berbasis *reach* hanya 10% siswa yang belum mencapai KKM. Hasil analisis data dengan uji t hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test dengan nilai *asym sig. (2-tailed)* yaitu  $0,000 < 0,05$

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran Reach, Hasil Belajar*

---

## Pendahuluan

Perkembangan sistem pendidikan di Indonesia dari waktu ke waktu selalu mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan persoalan pendidikan dan dengan perkembangan sains dan teknologi. Persoalan pendidikan masa kini masih rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan. Setiap aspek kehidupan dituntut untuk melakukan rekonstruksi, kondisi ini merupakan tantangan bagi dunia pendidikan. Pendidikan harus mempersiapkan anak didik yang kritis agar mampu menyikapi perkembangan sains dan teknologi.

Menurut Ferdiansya dkk (2019) proses mengajar yang efektif memerlukan media yang sesuai dengan karakter siswa, mata pelajaran yang di sampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Perangkat pembelajaran yang baik akan menentukan siswa untuk meningkatkan hasil belajar dengan baik begitupun sebaliknya.

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 12 Januari 2022 di SMKN 2 Bengkulu Tengah Kelas X TKJ pada mata pelajaran Simulasi Digital dikelas X TKJ, jumlah guru yang ada pada program keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ) berjumlah 5 (Lima) orang pengajar. Berdasar hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Simulasi Digital di SMKN 2 Bengkulu Tengah ternyata hasil belajar siswa masih belum memuaskan sedangkan kriteria ketuntasan minimum yaitu 72.00. Hal ini, terbukti ketika dilakukan pengamatan langsung di kelas X TKJ dari 30 siswa hanya beberapa siswa saja yang mendapatkan nilai yang tuntas. Hal ini terjadi karena siswa beranggapan bahwa pelajaran simulasi digital itu sulit untuk dipahami karena materi-materi yang diberikan sulit dipahami.

Siswa juga menginformasikan bahwa mereka mengalami kesulitan belajar simulasi digital karena kurangnya minat belajar, hanya materi tertentu yang mereka gemari, metode mengajar guru lebih sering mencatat dan mengerjakan soal, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Guru simulasi digital kelas X TKJ mengatakan sudah melakukan metode pembelajaran yang bervariasi tetapi belum maksimal sehingga lebih sering menggunakan metode ceramah dengan alasan agar materi tersampaikan dengan efisien dan waktu yang bersisa digunakan untuk mengerjakan soal.

Permasalahan siswa yang merasa sulit dan bosan terhadap pelajaran simulasi digital perlu diupayakan pemecahannya yaitu dengan melakukan tindakan-tindakan yang dapat mengubah suasana pembelajaran yang melibatkan siswa. Dengan aktifnya siswa dalam pembelajaran maka pembelajaran akan lebih bermakna karena siswa secara langsung diajak untuk mengkonstruksi pengetahuan tersebut. Selain itu untuk membina kerjasama antara siswa yang pandai dan kurang pandai.

Proses pembelajaran simulasi digital membutuhkan media pembelajaran yang inovatif agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa, membuat pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran berbasis *Reach* dengan Microsoft power point diharapkan siswa mampu memahami materi belajar dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *REACH* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di kelas X SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah”.

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif yaitu suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan tentang apa yang ingin diketahui. Metode penelitian ini menerjemahkan data menjadi angka untuk menganalisis hasil temuannya.

Peneliti secara langsung meneliti tentang Pengaruh media pembelajaran berbasis *Reach* terhadap hasil belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMKN 2 Bengkulu Tengah. dengan melakukan menyebar angket, dokumentasi dan tes untuk mendapatkan data yang sebenarnya.

## 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        |
| <b>Total</b>                              | 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        |
| <b>Total</b>        | 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 mendapatkan 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.

---