

# Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Fatmawaty J. Igirisa<sup>1\*</sup>, Tajuddin Abdillah<sup>2</sup>, Mohammad Syafri Tuloli<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

<sup>2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

*\*Penulis korespondensi, email:fatmawaty\_s1pti2016@mahasiswa.ung.ac.id*

## Abstract

*In the Basic Graphic Design subject class X has its own level of difficulty for students, especially on the subject of Introduction to Adobe Photoshop, and it causes student learning outcomes to be low. Interactive learning media is one of the learning media that supports the success of student learning outcomes. This study aims to determine the difference between student learning outcomes using interactive learning media with student learning outcomes using power point / presentation media, and to determine the effect of interactive learning media on student learning outcomes in basic graphic design subjects. The research method used in this research is the experimental method with true experimental design and the type of research is posttest only control group design. This research was conducted at SMK Negeri 1 Gorontalo with research subjects in class X totaling 30 students. Data processing techniques are normality test and hypothesis test with the help of Microsoft Excel 2016 program. The results of data analysis show that there is an effect of interactive learning media on student learning outcomes in basic graphic design subjects, in other words  $H_a$  is accepted, and  $H_0$  is rejected. This is indicated by the percentage of completeness and the average student learning outcomes of the experimental class is higher when compared to the learning outcomes of the control class after being given treatment..*

**Keywords:** *interactive learning media; learning outcome*

## Abstrak

Pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X memiliki tingkat kesulitan tersendiri bagi siswa, terutama pada pokok bahasan Pengenalan Adobe Photoshop, dan menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang menunjang keberhasilan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media power point/presentasi, dan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan bentuk desain true eksperimen dan jenis penelitian posttest only control group design. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Gorontalo dengan subjek penelitian kelas X berjumlah 30 siswa. Teknik pengolahan data adalah uji Normalitas, dan Uji Hipotesis dengan bantuan program Microsoft Excel 2016. Hasil analisis data menunjukkan terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis dengan kata lain  $H_a$  diterima, dan  $H_0$  ditolak. Hal ini ditunjukkan dengan presentase ketuntasan dan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

**Kata kunci:** media pembelajaran interaktif; hasil belajar

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1990). Para siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) banyak dibekali dengan pengetahuan di bidangnya, seperti pengetahuan tentang perangkat keras komputer untuk program keahlian teknik komputer dan jaringan, perangkat lunak dan bahasa pemrograman untuk program keahlian rekayasa perangkat lunak, serta fotografi, desain, dan animasi untuk program keahlian multimedia.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mulai dilaksanakan pada tahun 2013 oleh pemerintah untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Semua mata pelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dengan prinsip 5 M, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, serta mengkomunikasikan. Artinya pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru akan tetapi siswa juga belajar menjelaskan dan berbagi pengetahuan dengan teman sejawat. Kurikulum 2013 diberlakukan untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah. Salah satu SMK yang sudah melaksanakan Kurikulum 2013 adalah SMK N 1 Gorontalo.

Berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 1 Gorontalo, diketahui bahwa saat proses pembelajaran pembelajaran dasar desain grafis berlangsung sebenarnya guru sudah menerapkan kurikulum 2013, akan tetapi kenyataannya belum dapat berjalan maksimal. Hal ini terlihat dari respon siswa yang diduga kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini sama, yaitu metode konvensional atau ceramah. Ketika siswa diberi waktu untuk belajar terlihat hanya beberapa siswa yang mempelajari materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh mahasiswa atau siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan, (Purwanto, 2016). Jadi apabila hasil belajar rendah maka tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal, sehingga dibutuhkan media yang dapat membantu guru serta siswa dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran menurut Arsyad (2014) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Adam dan Syastra (2015) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dan situasi belajar yang menyenangkan, juga dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih berkualitas. Ada berbagai macam media pembelajaran yang memiliki keunikan tersendiri, salah satunya media pembelajaran interaktif. Pembelajaran dasar desain grafis belum menggunakan media pembelajaran interaktif. Menurut Prastowo (2011) media pembelajaran interaktif merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran audio, video, teks, grafik, dan animasi. Media Interaktif memiliki unsur audio-visual, disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Mustholiq dalam Pramujati dan Munir (2017), juga berpendapat bahwa penggunaan media interaktif bertujuan untuk membuat peserta didik mampu mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang telah dipelajari. Sehingga media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Qosyim dan Priyonggo (2017), dengan judul

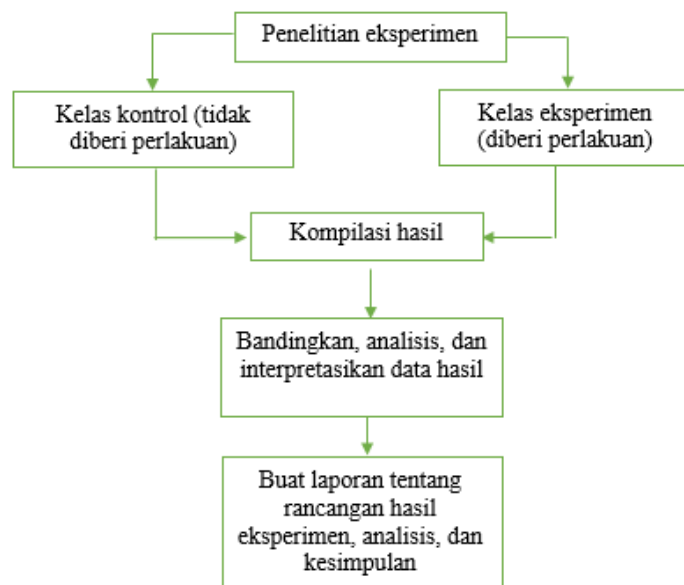
“Penerapan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Flash untuk Materi Sistem Gerak pada Manusia Kelas VIII”. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan siswa pada pembelajaran IPA materi sistem gerak pada manusia di Kelas VIII. Hasil belajar siswa mendapatkan hasil yang sangat baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berbasis macromedia flash layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Proses belajar mengajar pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X. Mata pelajaran tersebut memiliki tingkat kesulitan tersendiri bagi siswa, terutama pada pokok bahasan Pengenalan Adobe Photoshop, karena dalam materi tersebut terdapat banyak tool-tool sehingga membuat siswa sulit memahami materi tersebut, dan hasil belajar siswa masih rendah hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang hasilnya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dari 102 siswa terdapat 65% siswa memperoleh nilai dibawah rata-rata atau dibawah standar KKM, 35% siswa yang memenuhi nilai rata-rata KKM dengan kata lain hanya ada 36 siswa yang memenuhi nilai rata-rata KKM sisanya tidak memenuhi standar KKM.

Oleh karena itu pada penelitian ini, penulis ingin menerapkan media pembelajaran interaktif, dalam mata pelajaran dasar desain grafis agar siswa lebih mudah mempelajari serta memahami materi tersebut dan akan lebih tertarik sehingga siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk desain *true* eksperimen dengan jenis *posttest only control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R), kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak, (Sugiyono, 2013). Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Gorontalo Tahun Ajaran 2020/2021. Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan Probability Sampling dengan teknik Simple Random Sampling. Simple Random Sampling dikatakan sederhana karena pengambilan anggota

sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu, (Sugiyono, 2019).

Maka dari itu yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas X jurusan Multimedia yang berjumlah 30 siswa, dimana yang menjadi kelas kontrol 15 siswa, dan kelas eksperimen 15 siswa. Pengambilan sampel tersebut disertai dengan beberapa alasan :

1. Mata pelajaran dasar desain grafis diterapkan di kelas X jurusan multimedia.
2. Dapat mewakili populasi dimana jumlah kelas multimedia terdiri dari 2 kelas yang masing-masing berjumlah 30 siswa, jadi kedua kelas digabungkan kemudian dipilih secara random untuk dapat mewakili populasi agar dapat membentuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Caranya dengan memberi nomor kepada setiap anggota populasi, ada 60 populasi maka setiap anggota memegang nomor 1 sampai dengan 60 tanpa merubah urutan absen, kemudian diputuskan untuk menarik anggota populasi yang memegang bilangan genap, terbentuklah sampel yang akan digunakan. Untuk 15 orang pertama yang memegang bilangan genap akan menjadi kelas kontrol, 15 orang kedua yang memegang bilangan genap akan menjadi kelas eksperimen. Nama-nama anggota sampel yang terpilih digambarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Nama-nama Anggota Sampel

No	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Finadia Najla Tuki	Awaludin Anwar Liputo
2	Indi Husain	Galang Khairil Imawan Tolinggi
3	Marsel Ibrahim	Mohamad Rifaldi Awumbas
4	Merlin Ahmad	Mohammad Ichsan Kamali
5	Mohamad Rafli Abubakar	Muh Aidil Haryanto Noe
6	Muhammad Radifan Pakaya	Nadia AINU Rahmi Abdullah
7	Muh. Riski Sugianto	Rahma Fauzia Djailani
8	Munifa Maya Said	Rian Rusli
9	Muzakir Husain	Roy Eirlando Pratama Valensyah
10	Nurlaila Pulubolo	Sigit Pebriyanto Padjili
11	Nurlela Usman	Sitria Kiwol
12	Putri Jihan Abdullah	Sri Widya I. Yantiko
13	Sahrul Yahya	Sultan Hasan
14	Septi B. Umar	Tirtol Pebrian Usuli
15	Sintawati Akuba	Vagil Ramadhan Putra Ishak

Beberapa variabel dalam penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Variabel bebas : media pembelajaran interaktif
2. Variabel terikat : hasil belajar siswa

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan dari berbagai macam, yaitu : observasi, tes, dan dokumentasi.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes yang diberikan diakhir pembelajaran atau disebut *posttest*. Dimana tes tersebut berupa soal yang berjumlah 20 nomor berbentuk

pilihan ganda yang sudah disediakan oleh peneliti sebelumnya jadi soal tersebut sudah tersedia dalam media pembelajaran interaktif.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji banding dua sampel dengan rumus *t-test* dan dianalisis menggunakan perhitungan aplikasi Microsoft Excel 2016.

#### 1. Analisis statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017). Teknik yang digunakan untuk mendeskripsikan data tentang hasil belajar siswa setelah kedua kelas dilakukan sebuah perlakuan yang berbeda.

#### 2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini disebut statistik probabilitas, karena kesimpulan yang diberlakukan untuk populasi berdasarkan data sampel itu kebenarannya bersifat peluang, (Sugiyono, 2017). Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dibuat.

##### a. Uji Prasyarat Analisis

###### 1. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak, apabila data berdistribusi normal maka statistik yang digunakan adalah statistik parametris, dan data berdistribusi tidak normal menggunakan statistik nonparametris. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah *Chi Kuadrat* Sugiono, (2013).

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \quad (1)$$

Keterangan :

$x^2$  : Chi Kuadrat

$f_o$  : Frekuensi yang diobservasi

$f_h$  : Frekuensi yang diharapkan

##### b. Uji Hipotesis

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas data dilakukan, maka hasil pengujian dari normalitas dan homogenitas data tersebut digunakan dalam menentukan pemilihan statistik uji yang akan digunakan pada pengujian hipotesis penelitian. Untuk melakukan uji hipotesis, digunakan uji t. sedangkan untuk membuat keputusan pengujian hipotesis digunakan uji dua pihak, yakni dengan rumus, (Sugiyono, 2013) :

### Uji Separated Varians

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad (3)$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = rata-rata sampel 1

$\bar{X}_2$  = rata-rata sampel 2

$n_1$  = jumlah sampel 1

$n_2$  = jumlah sampel 2

$s_1^2$  = varians sampel 1

$s_2^2$  = varians sampel 2

Untuk menentukan hipotesis diterima atau tidak, maka dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut :

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis

$H_a$  : Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis

Pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah hasil uji t kemudian dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% untuk uji dua pihak (two tail test) untuk menentukan  $H_0$  diterima atau ditolak. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya tidak terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis. Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis, dapat diketahui dengan melihat  $H_a$  diterima atau melihat nilai uji t yang sudah dilakukan. Maka dapat disimpulkan apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis atau media pembelajaran interaktif tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Gorontalo, menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *true* eksperimen dan jenis penelitian *Posttest Only Control Group* dengan sampel siswa kelas X Multimedia yaitu X Multimedia 1 yang bertindak sebagai kelas eksperimen, dan X Multimedia 2 yang bertindak sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan tes hasil belajar yang sudah tersedia dalam media pembelajaran interaktif dengan berbentuk tes objektif yang diberikan setelah pembelajaran (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, dan menggunakan media pembelajaran *power point*/presentasi.

### Hasil

#### 1. Deskripsi Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Deskripsi data berfungsi untuk menggambarkan data yang telah dikumpulkan pada saat di lapangan. Berdasarkan data hasil belajar siswa yang telah dikumpulkan data yang akan disajikan yaitu mengenai nilai terendah, nilai tertinggi, mean (M), median (Me), modus (Mo), dan standar deviasi (SD). Dari hasil *posttest* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis diperoleh data seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Nilai	Nilai diurutkan	Nilai	Nilai diurutkan
1	80	65	95	75
2	85	65	85	80
3	85	70	80	80
4	75	70	90	85
5	70	75	80	85
6	65	75	95	85
7	65	80	90	85
8	80	80	90	85
9	85	80	85	85
10	85	80	90	90
11	80	80	85	90
12	80	85	85	90
13	70	85	85	90
14	75	85	85	95
15	80	85	75	95
<b>Jumlah</b>	1160	1160	1295	1295
<b>Mean</b>	77,33	77,33	86,33	86,33
<b>Median</b>		80		85
<b>Modus</b>		80		85
<b>SD</b>		7,04		5,50

## 2. Uji Prasyarat Analisis

### a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, perhitungan untuk uji normalitas menggunakan metode Chi Kuadrat. Dengan kriteria pengambilan keputusan membandingkan nilai  $x^2_{hitung}$  dengan  $x^2_{tabel}$ . Jika  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  maka data berdistribusi normal, sedangkan nilai  $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$  maka data berdistribusi tidak normal. Ringkasan hasil uji normalitas data nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Uji Normalitas Data Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.

Kelompok	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel, \alpha 5\%}$	Berdistribusi
Kontrol	5,18	11,07	Normal
Eksperimen	5,33	11,07	Normal



Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa nilai  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ , maka bisa disimpulkan bahwa data nilai *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.

### 3. Uji Hipotesis

Dari hasil uji homogenitas diatas maka rumus yang akan digunakan yaitu separated varian karena data tersebut homogen dan memiliki varians homogen. Ringkasan dari hasil perhitungan uji t kelompok terpisah dapat dilihat pada Tabel 4.

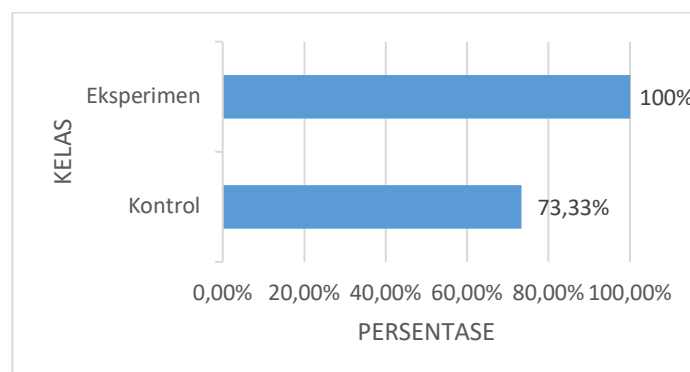
Tabel 4. Ringkasan uji t Kelompok Terpisah

Kelompok	N	Mean	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel α 5%</sub>	Kesimpulan
Kontrol	15	77,33	3,902	2,055	T <sub>hitung</sub> > t <sub>tabel</sub>
Eksperimen	15	86,33			

Berdasarkan Tabel 4 di atas, hasil uji t untuk *posttest* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen didapatkan  $t_{hitung} = 3,902$  lebih besar dari pada  $t_{tabel} = 2,055$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ), maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima atau dengan kata lain terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis.

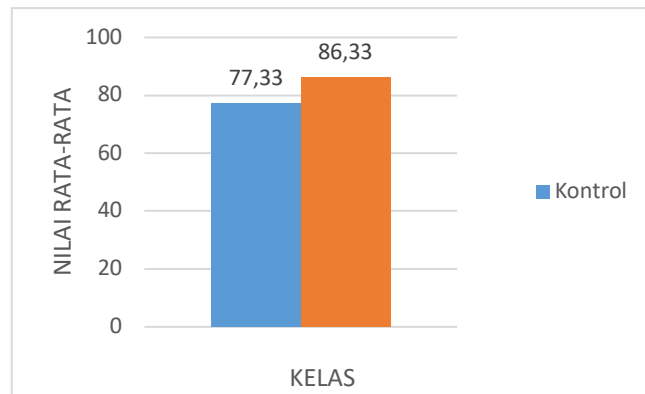
### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini bisa dilihat dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada kedua kelas. Bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dengan diperoleh nilai analisis data *posttest* hasil belajar pada uji t kelompok terpisah diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,902$ ,  $t_{tabel} = 2,055$ , kemudian dikonsultasikan dengan kriteria pengujian dengan  $\alpha = 5\%$ , sehingga nilai  $t_{hitung} >$  nilai  $t_{tabel}$  (Hipotesis diterima). Dengan demikian hipotesis “Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis”, diterima. Nilai persentase ketuntasan kelas eksperimen sebesar 100%, sedangkan kelas kontrol 75%, dan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 86,33, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 77,33. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Grafik persentase ketuntasan dan nilai rata-rata dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3.



Gambar 2. Grafik Persentase Ketuntasan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen





Gambar 3. Grafik Nilai Rata-rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis atau dengan kata lain  $H_a$  diterima, dan  $H_0$  ditolak. Hal ini juga dapat dilihat pada gambar 2, dan gambar 3 pada pembahasan, dimana adanya perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang menunjukkan persentase ketuntasan dan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Dari kesimpulan tersebut, penulis memberikan saran-saran diantaranya media pembelajaran ini bisa digunakan akan tetapi soal latihan dan evaluasi yang ada pada media tersebut tidak diketahui hasil dari uji instrumen soal, jadi disarankan untuk mencantumkan hasil uji instrumen soal. Kemudian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dapat digunakan guru maupun siswa sebagai pendukung dalam proses belajar mengajar dan menambah variasi media pembelajaran. Kelebihan dari media ini yaitu terdapat latihan dimana siswa dapat mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari, adapun kekurangan dari media ini yaitu video pembelajaran tidak terdapat button untuk mengontrol jalannya video tersebut. Untuk peneliti selanjutnya, agar melakukan penelitian dengan mengembangkan media secara berkelanjutan dengan menambah fitur ataupun materinya, serta dapat menerapkan media pembelajaran interaktif ini, untuk mengukur minat siswa dalam pembelajaran sebab pada penelitian kali ini peneliti hanya terfokus pada mengukur hasil belajar siswa tanpa melihat minat siswa pada proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. dan Syastra, M. T. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal (Computer Based Information System Journal)*, Vol. 3 No. 2, (<http://ejournal.upbatam.ac.id/>, diakses tanggal 10 november 2020)
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Djapangi, S. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata*

- Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Limboto*. [Skripsi]. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Pramuaji, A. dan Munir, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pengenalan *Corel Draw* sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Vol. 2, No. 2, (<https://journal.uny.ac.id/>, diakses tanggal 29 November 2019).
- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Qosyim, A. dan Priyonggo, F.V. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Flash* untuk Materi Sistem Gerak pada Manusia Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol. 2, No. 2, (<http://journal.unesa.ac.id/>, diakses tanggal 10 November 2020).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.