

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL
BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) PADA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 3 GALESONG SELATAN KABUPATEN TAKALAR**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

2021



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Sasmita Suaib**, NIM **1053122065** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 039 TAHUN 1442 H/2021 M, Tanggal 15 Februari 2021, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 16 Februari 2021.

Makassar, 13 Rajab 1442 H
25 Februari 2021 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag.**

2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.**

3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M. Pd.**

4. Penguji : 1. **Dr. Baharullah, M.Pd.**

2. **Dr. Sukmawati, M. Pd.**

3. **Akram, S. Pd., M. Pd.**

4. **Nurindah, S. Pd., M.Pd.**

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **SASMITA SUAIB**
Stambuk : **10531220615**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Februari 2021

Ditetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Baharullah, M. Pd.


Drs. H. M. Arsyad, M. Pd. I

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM.860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM.991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, (0411) 866132, Fax. (0411) 860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Sasmita Suaib.**

Nim : 10531220615

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Galesong Selatan**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi saya, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuahkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak melakukan penciplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 2021

Yang Membuat Perjanjian

Sasmita Suaib
NIM. 10531220615



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, (0411) 866132, Fax. (0411) 860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Sasmita Suaib**

NIM : **10531220615**

Program Studi : **Teknologi Pendidikan**

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar**

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi yang saya ajukan di depan Tim Penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuat oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 2021

Yang Membuat Pernyataan


Sasmita Suaib
NIM. 10531220615

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Jangan pernah puas dengan apa yang telah kita raih, karena kepuasan akan membuat kemunduran dalam suatu pencapaian
- ❖ Semangatlah dalam meraih cita-cita untuk mendapatkan keinginan yang sudah kita impikan



Kata Pengantar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil 'alamin atas segala rahmat dan karunia yang telah Allah SWT limpahkan berupa kesehatan dan kemudahan dalam segala hal sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabiullah Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat beliau yang selalu menjunjung tinggi ajaran Islam. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar"** yang dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar kesarjanaan Strata I (SI) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Teruntuk dua orang yang menjadi satu-satunya sumber motivasi dan kekuatan terbesar bagi penulis, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayahanda tercinta Bapak **Suaib Pasang** dan Ibunda tersayang Ibu **Hawani** yang tak henti-hentinya memberikan dorongan moral terlebih lagi bantuan material serta doa dan kasih sayang yang tulus sehingga penulis lebih bersabar dan terus bersabar dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sebagai ungkapan kebahagiaan, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Bapak **Dr. Baharullah, M.Pd.** selaku Pembimbing Pertama dan Bapak **Drs. H. M Arsyad, M.Pd.I** selaku

pembimbing Kedua yang telah meluangkan waktu, memberikan petunjuk dan saran, tenaga dan pikiran serta nasehat selama penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Penulis tak lupa menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Dr. Baharullah, M.Pd. selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
4. Bapak Andi Adam, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
5. Bapak Dr. H. Nursalam, M.Si selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
6. Bapak Drs. Samsuriadi P. Salenda, M.Ag selaku Wakil Dekan IV Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
7. Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd selaku Ketua Program Studi Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
8. Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah.
9. Bapak Drs. H.M. Syukur Hak. Selaku penasehat akademik selama proses perkuliahan pada jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

10. Semua pihak civitas akademik di Universitas Muhammadiyah Makassar
11. Dan kepada semua pihak staf jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak sempat saya sebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, namun besar harapan kiranya ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang Teknologi Pendidikan. Dan tak lupa pula kepada para pembaca untuk senantiasa memberikan kritikan serta saran yang membangun agar Skripsi ini dapat saya tindak lanjuti kedepannya dan bisa menjadi bahan rujukan untuk lebih baik.

Wassalam...

Makassar, Desember 2021

Penulis

ABSTRAK

Sasmita Suaib 2020. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Siswa SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Baharullah, M.Pd, Pembimbing II Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.I,

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar dengan beberapa indikator capaian tujuan pengaruh yakni: hasil belajar siswa, aktivitas siswa dan respon siswa pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 dengan satuan eksperimen adalah kelas VII A sebanyak 30 orang siswa yang terdiri dari semua perempuan dan kelas VII B laki-laki 20 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian *True eksperimen*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar, lembar observasi siswa, dan angket respon siswa. Analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) skor rata-rata hasil belajar TIK siswa sebelum diterapkan multimedia adalah 73,67, dan berada pada kategori rendah karena tidak mencapai KKM dengan standar deviasi 16,20. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa siswa 27 siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Galesong Selatan yang mengisi lembar hasil belajar, siswa yang memperoleh skor kategori terendah sebanyak 1 siswa (3,7), dan siswa yang memperoleh nilai tertinggi sebanyak 3 Siswa (11,1%), sedangkan skor rata-rata hasil belajar TIK siswa setelah diterapkan multimedia Interaktif adalah 75,93 dengan standar deviasi 16,19 dimana skor terendah adalah 40 dan skor tertinggi adalah 99. Dari hasil tersebut diperoleh 27 siswa atau 80% mencapai ketuntasan individu dan 4 siswa atau 20% tidak mencapai ketuntasan maksimum individu. (2) aktivitas siswa berada pada kategori baik yakni 84,54 kategori positif. (3) angket respon siswa menunjukkan bahwa respons positif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan sebuah multimedia interaktif sebagai fasilitas penunjang pembelajaran yakni pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada siswa SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Pembelajaran TIK, Hasil Belajar Siswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELAVAN, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	7
1. Media Pembelajaran	7
2. Multimedia Interaktif	8
3. Pembelajaran Interaktif	13
4. Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran	18
5. Hasil Penelitian Relevan	22
6. Hasil Belajar	24
B. Kerangka Pikir	33
C. Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	36
B. Desain Penelitian	37
C. Subjek Penelitian	38
1. Populasi	38

2. Sampel.....	38
D. Defenisi Operasional Variabel.....	39
E. Instrumen Penelitian	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisi Data	41
1. Analisis Statistik Inferensial	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	44
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	44
2. Analisis Statistik Inferensial.....	45
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	70
RIWAYAT HIDUP.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Skema Desain Penelitian.....	37
3.2 Populasi Penelitian.....	38
3.3 Sampel Penelitian.....	39
4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (<i>pretest</i>)	45
4.2 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	46
4.3 Hasil Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan (<i>posttest</i>).....	47
4.4 Distribusi Frekuensi <i>posttest</i> Kelas Eksperimen.....	48
4.5 Hasil Belajar Kelas Kontrol (<i>pretest</i>).....	49
4.6 Distribusi Frekuensi <i>pretest</i> Kelas Kontrol.....	49
4.7 Hasil Belajar Kelas Kontrol (<i>posttest</i>).....	50
4.8 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	51
4.9 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran TIK dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Pada Siswa SMP Negeri 3 Galesong Selatan.....	52
4.10 Deskripsi Siswa Terhadap Pembelajaran TIK dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Galesong Selatan.....	55
4.11 Ringkasan Uji Normalitas.....	57
4.12 Ringkasan Uji Homoginitas.....	58
4.13 Ringkasan Hasil Uji t Berpasangan <i>Pretest</i> dengan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	58
4.14 Ringkasan Hasil Uji t Berpasangan <i>pretest</i> dengan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	59
4.15 Ringkasan Hasil Uji t Kelas Eksperimen <i>Posttest</i> Kelas Kontrol <i>Posttest</i>	59

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir.....	35
---	----



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempunyai peranan yang sangat besar pada dunia pendidikan. Dunia pendidikan seharusnya sejalan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan dan dapat mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Salah satu upaya yang dilakukan agar proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar secara maksimal, maka digunakan media yang bisa mempermudah siswa dalam meningkat, memahami dan menyampaikan kembali yaitu, dengan menggunakan media interaktif.

Penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, merupakan salah satu alternatif yang mendukung untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas terhadap hasil dan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah. Penggunaanya yang paling mendominasi di antaranya, sebagai sarana sumber belajar. Hal ini disebabkan antara guru dengan peserta didik dituntut untuk saling aktif dan bekerjasama selama proses belajar mengajar.

Guru merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan siswanya. Guru dituntut untuk bisa kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa menyampaikan materi pelajaran. Menggabungkan suatu metode dengan metode lainnya sehingga didapatkan suatu

metode yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan strategi pembelajaran yang digunakan guru hendaknya dapat diterima siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda khususnya dalam mempelajari mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal telah lama menyadari bahwa peran media dalam proses pembelajaran sangat penting, terutama untuk membangun keefektivitasnya kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, sebagian besar dan disalurkan untuk pengadaan berbagai macam media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas sumber daya manusia (SDM).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu contoh pembaruan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran mampu mengembangkan proses pengajaran yang abstrak digambarkan secara kongkrit dengan tampilan yang visual dan interaktif.

Berdasarkan pendekatan teknologi pendidikan, media pengajaran menjadi daya tarik lagi dunia pendidikan. Bukan hanya sebagai alat bantu, akan tetapi juga sebagai alat penyalur pesan-pesan pendidikan. Meskipun tanpa bantuan guru, media pendidikan dapat menghadapi siswa dalam belajar di kelas. Dengan demikian, guru tidak boleh berpandangan sebagai satu-satunya sumber belajar, karena sumber belajar lainnya seperti: Buku, Teks ajar, alam lingkungan, media

masa cetak, dan media masa elektronik dapat berperan dalam proses pembelajaran. Dalam memenuhi perangkat media tersebut, pemerintah telah membuat peraturan khusus yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia, No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab XII, Pasal 45, adalah setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik. Media pendidikan merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pengajaran yang sukses. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.

Munir (2012) menyatakan bahwa, multimedia pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

Multimedia pembelajaran menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya serta juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia pembelajaran tujuan pendidikan akan lebih cepat tercapai dengan strategi menyerap informasi secara cepat dan efisien, sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya

pengembangan multimedia pembelajaran harus di realisasikan oleh tenaga pendidik, terlebih lagi ketersediaan dukungan dari sisi teknologi. Proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih bermakna, karena multimedia pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran (Munir, 2012).

Berdasarkan hasil observasi dan informasi yang diperoleh dari data di Sekolah SMP Negeri 3 Galesong Selatan menunjukkan bahwa. (a) guru masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan berpusat pada guru, yaitu menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa, (b) jenis media pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata pelajaran TIK yaitu media berbasis cetak (Buku teks), (c) belum dimanfaatkan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pada kendala dan keadaan tersebut maka tujuan pembelajaran sulit terwujud, dikarenakan guru tidak memanfaatkan fasilitas media pembelajaran yang telah disediakan sekolah dan hanya berfokus pada media berbasis cetakan, dan hal ini pula menyebabkan nilai siswa kelas VII khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi masih di bawah rata-rata, hal ini dikarenakan minat belajar siswa yang kurang pada mata pelajaran tersebut. Dan adapun penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa, multimedia berbasis computer juga memberikan rangsangan bagi proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang ada maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Galesong Selatan tentang "*pengaruh penggunaan*

multimedia interaktif terhadap hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar” sebagai objek penelitian.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas maka permasalahan dalam penulisan ini adalah “ Apakah ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada siswa VII SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dan pertimbangan bagi penelitian sejenis sebagai salah satu bahan pustaka dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkenaan dengan multimedia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan kepala sekolah dalam memimpin warga sekolah dan sebagai pendorong dalam pengadaan alat peraga multimedia.

b. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat digunakan sebagai alternative dalam melakukan pembelajaran yang akan berdampak pada pencapaian pembelajaran.

c. Bagi siswa-siswi

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam kepemimpinan kepala sekolah sehingga dapat mengetahui penggunaan multimedia di SMP Negeri 3 Gal-Sel

d. Bagi Instansi pendidikan dan kebudayaan Gal-Sel

Sebagai penambah bahan pustaka perpustakaan, sehingga dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa yang berkepentingan untuk bahan penelitian yang sejenis.

e. Peneliti dan Pembaca

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan serta menjadi wahana pengembangan ide-ide ilmiah dan ilmu pengetahuan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman dkk, 2009: 6). Media seperti yang dikutip dalam Kamus Bahasa Indonesia (2001: 726) adalah (1) alat; (2) sarana komunikasi; (3) yang terletak antara dua pihak; (4) perantara, dan penghubung. Sedangkan dalam Kamus Kata Serapan, media adalah benda/alat/sarana, yang menjadi perantara untuk menghantarkan sesuatu (Martinus, 2001:359).

Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran atau alat untuk memberikan rangsangan kepada siswa supaya terjadi proses belajar. Saat proses belajar mengajar ada bermacam-macam media yang dapat dipergunakan guru untuk berkomunikasi dengan siswa, yaitu: buku, tape recorder, kaset, video, camera, video recorder, file, foto, slide, gambar, grafik, televisi dan komputer (Ramlah Monoarfah, 2016,4: 221).

Menurut (Khusni Syauqi, 2012: 6) media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran. Dengan adanya media dimaksudkan dapat mempermudah dalam menyampaikan materi ajar dari guru kepada penerima (siswa), sehingga dapat mempertinggi efektifitas

dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat harus selalu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan media yaitu: tujuan pembelajaran, situasi belajar, kemudahan, ekonomis, fleksibilitas, kepraktisan dan kesederhanaan, dan kemampuan guru.

2. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan.

Turban dkk (2002) menyatakan bahwa, multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu, suara, gambar dan teks. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Robin dan Linda (2001) menyatakan bahwa, multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

Agus (2006) pengertian multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

Rusman (2012) menyatakan bahwa:

Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran. Pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu dibedakan menjadi media audio, media visual, media audio-visual dan media serba aneka. Media audio bisa berupa radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon. Media visual bisa berwujud media visual diam contohnya foto-foto, poster, buku, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, film strip dan OPH.

Definisi lain dari multimedia yaitu dengan menepatkan dalam konteks seperti yang dilakukan Hofstetter (2001) menyatakan bahwa, multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tools* yang memungkinkan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Munir, 2012 Aplikasi multimedia, seperti presentasi, training, dan pemberian informasi memerlukan penggunaan gambar yang bergerak seperti video dan animasi, berikut suara yang ditampilkan bersama image dan teks. Aplikasi multimedia memerlukan penanganan dinamis dari data yang terdiri dari gabungan komponen teks, gambar, audio dan animasi. (Anleigh dan Kiran dalam jurnal pendidikan, 2016) Beberapa macam elemen yang dapat digolongkan dalam definisi multimedia, yaitu faksimail, image dokumen, image foto, peta system informasi geografis, *voice command*, *audio massage*, *video massage* dan *live video*

Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video music adalah bentuk multimedia, karena informasi menggunakan audio/suara dan video. Berbeda dengan rekaman music yang hanya menggunakan audio/suara sehingga disebut monomedia. (Munir, 2012)

Munir, 2012 menyatakan bahwa, jika salah satu komponen tidak ada, bukan media dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan untuk memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga jika tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbang ide sendiri maka itu namanya televise, bukan multimedia.

b. Kategori Multimedia

Dari beberapa definisi diatas, maka multimedia dapat dibagi menjadi beberapa jenis atau kategori dan bentuk, yaitu:

- 1) Ada yang berbentuk *network-online* (internet) dan multimedia yang *offline/stand alone* (tradisional). Jenis jasa multimedia terdiri dari dua, yaitu berdiri sendiri (*stand alone/offline*), seperti pengajaran konvensional/tradisional dan terhubung dengan jaringan telekomunikasi (*network-online*) seperti internet. System multimedia stand alone merupakan system computer multimedia yang memiliki minimal penyimpanan/ *storage* (harddisk, CD-ROM/DVD-ROM/CD-RW/DVD-RW), *monitor*, *LCD* proyektor), VGA dan

souncard. system multimedia berbasis jaringan ini harus terhubung melalui jaringan yang mempunyai bandwidth kecil maka akan menimbulkan masalah yaitu terjadi kemacetan jaringan, penundaan (*delay*) dan masalah infrastruktur yang belum siap. (Munir, 2012:12)

- 2) Multimedia bisa dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan video animasi. Dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis komputer akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa foto ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan multimedia maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Resiani, 2015). Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar di harapkan peserta didik

dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pembelajaran (Fanny, 2013). Hal ini jelas bahwa penggunaan multimedia berbasis komputer dapat diterima dalam pembelajaran atas dasar mempertinggi proses belajar mandiri serta peran aktif dari siswa (CBSA). Joko Kuswanto & Yosita Walusfa, 2017)

c. Kelebihan Multimedia Interaktif

Munadi (2010 : 152) menyatakan bahwa setiap media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran memiliki kelebihan yang berbeda, begitu juga dengan multimedia interaktif. Berikut merupakan kelebihan menggunakan multimedia interaktif.

(1) interaktif. Saat siswa mengaplikasikan multimedia ini, siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga dengan perlibatan ini informasi atau pesannya mudah dimengerti (2) memberikan iklim afeksi secara individual, karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan siswa secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pelajaran (3) meningkatkan motivasi belajar, dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, siswa pun akan termotivasi untuk terus belajar (4) memberikan umpan balik atau respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan peserta didik (5) multimedia interaktif dirancang untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya berada pada pengguna seutuhnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat memberikan inovasi baru kepada guru untuk selalu kreatif dalam menciptakan iklim pembelajaran yang baru meningkatkan motivasi belajar siswa karena multimedia interaktif menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar, dan video dalam satu kesatuan sehingga menjadi menarik, dan melatih siswa untuk aktif dan mandiri karena sifatnya yg interaktif. Multimedia

interaktif merupakan bentuk penyusuaian teknologi baru di dalam bidang pendidikan, yang memiliki manfaat dalam pembelajaran.

3. Pembelajaran Interaktif

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mengintegrasikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi menurut Warsita (2008:36)

Pengertian interaktif menurut Warsita (2008:156) terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/ aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara software/ aplikasi dengan user-nya. Interaktivitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut (1) pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bias mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya.

Multimedia interaktif adalah suatu medium yang menyediakan interaktivitas yang lebih luas bila dibandingkan dengan media lain. Salah satu bentuk dari interaktivitas yang disediakan oleh multimedia adalah learner control. Learner control adalah suatu kontrol yang memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk menjelajahi isi dari multimedia. Ada 3 jenis learner control: content control, pace control, and display control. Adanya learner control memberikan suatu nilai tambah di dalam multimedia yakni memberikan pilihan bagi pengguna (personalize) sesuai dengan selera dan kemampuannya. Di dalam suatu multimedia, dengan adanya GUI (Graphical User Interface), mungkin saja suatu learner control telah tersedia secara inheren; tetapi akan lebih bermanfaat bagi pengguna bila learner control ini dirancang sejak awal sehingga learner control ini menyatu dengan materi yang diberikan. Tulisan ini mencoba membedah sedikit interaktivitas pada umumnya dan learner control pada khususnya serta mengkaji bagaimana penerapan learner control dalam suatu multimedia pembelajaran interaktif.

Menurut Samodra et al (2009), multimedia interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafik, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Konsep-konsep abstrak dapat disajikan secara lebih nyata dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa memahaminya. Siswa akan belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat memperbaiki hasil belajarnya. Dale mengatakan dalam teorinya bahwa semakin banyak

indera yang digunakan siswa dalam belajar semakin baik retensi/daya ingat siswa sebagaimana yang digambarkan dalam kerucut pengalaman belajar (Stephen et al., 2011).

Onintra (2009) menyebutkan multimedia interaktif dirancang dengan memasukkan gambar, video, suara, dan animasi yang relevan pada mata pelajaran tersebut. Pembuatan multimedia interaktif dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa ketika belajar. Multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran merupakan media yang sangat baik untuk meningkatkan proses belajar dengan memberikan kesempatan bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi.

Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan mengagabungkan teks, gambar, suara, video, dan animasi dengan menggabungkan perangkat-perangkat tertentu yang dapat memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Interaksi adalah suatu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif (*active learning*). Pembelajaran yang aktif tidak saja memungkinkan pengguna melihat atau mendengar (*see and hear*) tetapi juga melakukan sesuatu. Dalam konteks multimedia disini dapat berupa memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan komputer atau aktif dalam simulasi yang disediakan komputer.

Pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dapat dicapai dengan adanya perangkat pembelajaran yang menyenangkan yaitu multimedia interaktif. BSNP (2006) menyebutkan bahwa salah satu prinsip pelaksanaan kurikulum adalah melaksanakan kurikulum dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia serta media pembelajaran dan teknologi yang memadai. Berdasarkan hal tersebut, multimedia memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu dirasa perlu adanya pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran selalu memerlukan interaksi. Interaksi diperlukan agar materi lebih mudah diresap dan dimengerti serta menghindari kebosanan. Interaksi terjadi saat siswa tidak berperan sebagai penerima informasi secara pasif, namun terlibat dalam pembelajaran dengan cara memberikan aksi yang akan di tanggap oleh materi pembelajaran. Lingkungan pembelajaran yang interaktif adalah pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk memberikan tanggapan terhadap tindakan siswa, sehingga siswa dapat mengendalikan bagaimana penyampaian, bentuk penyajian dan isi pelajaran. Pengendalian penyampaian pelajaran meliputi tahapan (mengubah kecepatan penyampaian pelajaran) dan urutan (mengubah cara penyampaian).

Pengendalian terhadap bentuk penyajian membuat siswa dapat memilih bentuk-bentuk penyajian materi (penyajian yang dinamis, sudut pandang, contoh-contoh). Kendali terhadap isi pelajaran meliputi pemilihan sejumlah informasi (umpan balik singkat atau secara luas, bantuan),

memecah informasi menjadi bagian yang dapat di pahami dengan tepat (memperbesar/memperkecil), memilih bagian pelajaran yang akan dipelajari (navigasi menuju bagian tertentu, memilih menu).

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran interaktif merupakan Sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi (teks, suara, Citra, animasi dan video) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan dan memanipulasi. Penggunaan multimedia interaktif sangat berguna dalam proses pembelajaran, salah satunya pembelajaran TIK yang menjadi objek materi pada penelitian ini, karena raung lingkupnya yang luas, serta kata interaktif bersifat saling melakukan aksi yang berhubungan secara aktif agar siswa dapat melakukan timbal balik terhadap guru yang memaparkan materinya. Dengan itu adanya penggunaan multimedia interaktif dapat membantu siswa mudah menguasai materi dalam mata pelajaran TIK serta memudahkan guru dalam mengelolah kelas dengan bantuan media pembelajaran yang dirancang sebelumnya. Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian penelitian serupa dengan hasil yang releven. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman awal sebagai kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan maupun memperbaiki penelitian yang telah ada sebelumnya

4. Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat multimedia dalam pembelajaran antara lain (Hindarsyah Titin, 2014):

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

a. Keunggulan Multimedia dalam Pembelajaran

Bates (1995) menekankan bahwa diantara media-media lain, interaktivitas multimedia atau media lain yang berbasis komputer adalah yang paling nyata (overt). Fenrich (1997) menyimpulkan keunggulan multimedia pembelajaran antara lain:

- 1) Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesepian dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
- 2) Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa.
- 3) Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang kesekita.
- 4) Siswa menghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui ke ikutsertaanya dalam latihan/tes yang disediakan.
- 5) Siswa menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.

b. Fungsi Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu, 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan dan 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Ahli

Berbagai sudut pandang untuk menggolongkan jenis-jenis media berikut pandangan beberapa ahli tentang klasifikasi media pembelajaran.

- 1) Anderson (1976) menggolongkan menjadi 10, yaitu a) Audio: Kaset audio, siaran radio, CD, telepon, b) Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, c) Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis, d) Proyeksi visual diam: *Overhead* transparansi (OHT), film

bingkai (slide), e) Proyeksi audio visual diam : film bingkai slide bersuara, f) Visual gerak: film bisu, g) Audio visual gerak: film gerak bersuara, Video/VCD, Televisi, h) Objek fisik: Benda nyata, model specimen, i) Manusia dan lingkungan: guru, pustakawan, laboran, serta j) komputer.

- 2) Kemp dan Dayton (1985), mengelompokkan media, yaitu a) Media cetakan, b) Media panjang, c) OHP dan transparansi, d) Rekaman audiotape, e) Seri slide (film bingkai) dan filmstrip, f) penyajian multi-image, dan g) Rekaman video dan film hidup serta komputer

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli mengenai klasifikasi media pembelajaran maka peneliti dapat memberikan deskripsi tentang klasifikasi media pembelajaran yaitu secara umum klasifikasi media pembelajaran ada empat antara lain visual, audio, audio visual dan multimedia, dimana keempat tersebut satu sama lain saling menguntungkan atau mendukung satu sama lain.

Keuntungannya yaitu audio ketika digabungkan dengan visual akan mudah membantu guru dalam memberikan materi dan ketika kedua media tersebut digabungkan lagi dengan multimedia maka akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan memuaskan. Antara gambar, suara dan berbasis komputer.

d. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media

pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu, 1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, 7) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, dan 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (1985) tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-

manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan dari beberapa teori di atas maka peneliti dapat mendeskripsikan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

5. Hasil Penelitian Yang Relevan

- a. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Angel Susiana Sri Harningsih dan Efendi Napitupulu (2014) penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan kreativitas terhadap hasil belajar Teknologi

Informasi dan Komunikasi (TIK). Metode penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain penelitian factorial 2x2, sedangkan teknik analisis = 0.05. hasil penelitian diperoleh bahwa hasil belajar TIK siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash lebih tinggi dari pada pembelajaran interaktif power point, hasil belajar tik siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih tinggi dari pada yang memiliki kreativitas rendah, dan terdapat interaksi antara penggunaan multimedia dan kreativitas dalam mempengaruhi hasil belajar tik siswa.

- b. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kristina Pardede dan Efendi Natipulu (2016) pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan Motivasi Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa SMA Negeri 1 Sunggal. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan *cluster random sampling*. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *quasi eksperimen*. Hal ini dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini, kelas ini sudah terbentuk sebelumnya. Menunjukkan pengaruh dan interaksi dari penggunaan multimedia pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi yang diperoleh siswa rata-rata hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa yang dibelajarkan dengan.

- c. Menggunakan multimedia interaktif dan praktik lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa tanpa menggunakan multimedia
- d. Persamaan dan perbedaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama mencari pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa sedangkan perbedaannya adalah multimedia yang digunakan peneliti terdahulu peneliti yang dipakai oleh peneliti saat ini, disamping itu juga metode penelitian yang dipilih oleh peneliti sebelumnya menggunakan quasi eksperimen dengan desain penelitian yang berbeda, sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian pre-eksperimen, perbedaan berikutnya juga dapat dilihat pada teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian sebelumnya.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar

mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

1) Definisi Hasil Belajar Siswa Menurut Para Ahli

Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana. **Hasil belajar** adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004 : 22). Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

2) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 1989 : 39). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981 : 21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2002 : 39). "Belajar adalah suatu perubahan perilaku,

akibat interaksi dengan lingkungannya” (Ali Muhammad, 204 : 14). Perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik dibidang kognitif (intelektual), bidang sikap (efektif) dan bidang perilaku (psikomotorik). Dari beberapa pendapat diatas, maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

4. Hakikat Media Teknologi Informasi dan Komunikasi

a. Pengertian Media Teknologi Informasi dan Komunikasi

Istilah media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang memiliki arti perantara. Dalam *Dictionari of Education*, disebutkan bahwa media adalah bentuk perantara dalam berbagai jenis kegiatan berkomunikasi. Sebagai perantara, maka media ini dapat berupa koran, radio, televisi bahkan komputer.

Gagne (Iwulan 2012:1) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Lebih lanjut, Briggs menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Definisi tersebut mengarahkan kita untuk menarik suatu simpulan bahwa media adalah segala jenis (benda) perantara yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada orang yang membutuhkan informasi. Lebih lanjut, dalam proses pembelajaran dikenal pula istilah media pembelajaran.

Suyitno (Iwulan 2012:1) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu peralatan baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi sebagai belajar dan alat bantu mengajar. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, maka media belajar ini akan disesuaikan dengan karakteristik masing-masing bahan ajar yang akan disajikan juga memperhatikan karakteristik siswa.

b. Manfaat Media Teknologi Informasi dan Komunikasi

Munir (Neozonk 2014:1) mengatakan bahwa media pembelajaran ada dua jenis, yaitu media pembelajaran sederhana dan media pembelajaran modern. Media pembelajaran sederhana meliputi papan tulis, sedangkan media pembelajaran modern meliputi komputer dan internet. Dalam hal ini media pembelajaran berbasis SMS *gateway* bisa digolongkan ke media pembelajaran modern, karena menggunakan salah satu perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu telepon seluler.

Media pembelajaran berbasis TIK memiliki kelebihan tersendiri bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Munir (Neozonk 2014:1) mengungkapkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis TIK sebagai berikut:

- a) Dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas, karena dapat menjelaskan konsep yang sulit atau rumit menjadi mudah atau lebih sederhana.
- b) Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi konkrit (nyata dapat dilihat, dirasakan, atau diraba), seperti menjelaskan peredaran darah dan organ-organ tubuh manusia pada mata pelajaran Sains.
- c) Membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga peserta didikpun mudah dipahami, lama diingat dan mudah diungkapkan kembali.
- d) Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktifitas, dan kreatifitas belajar peserta didik, serta dapat menghibur peserta didik.
- e) Memancing partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik.
- f) Materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali (playback). Misalnya menggunakan rekaman video, *compact disk* (cakram padat), *tape recorder* atau televisi.

- g) Dapat membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu objek, namun dalam bentuk nyata menggunakan media pembelajaran.
- h) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, sehingga memberikan pengalaman nyata dan langsung. Misalnya, peserta didik mempelajari tentang jenis-jenis tumbuhan. Mereka langsung melihat, memegang, atau merasakan tumbuhan tersebut.
- i) Membentuk sikap peserta didik (aspek afektif), meningkatkan keterampilan (psikomotor).
- j) Peserta didik belajar sesuai dengan karakteristiknya, kebutuhan, minat, dan bakatnya, baik secara individual, kelompok, atau klasikal.
- k) Menghemat waktu, tenaga dan biaya.

c. Kriteria Pemilihan Media Teknologi Informasi dan Komunikasi

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Peran media adalah untuk membantu penyampaian materi kepada siswa, dalam hal ini bisa terlihat bahwa tingkat kesulitan atau hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat ini menjadikan media pembelajaran yang efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan.

Azhar Arsyad (Imran, 2014:1) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu:

1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Maksudnya bahwa media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi intelegensi siswa, namun juga aspek yang lain sikap dan perbuatan.

2) Praktis, luwes, dan bertahan

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit, simple dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

3) Mampu dan terampil menggunakan

Apapun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakan media tersebut. Keterampilan menggunakan media ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

4) Pengelompokkan sasaran

Siswa terdiri dari banyak kelompok belajar yang heterogen antara kelompok satu dengan kelompok lain tentu tidak akan sama. Untuk itu pemilihan media pembelajaran tidak bisa disama ratakan, memang untuk media pembelajaran tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan, namun untuk yang lebih khusus masing-masing kelompok belajar harus dipertimbangkan pemilihan media pembelajaran untuk masing-masing kelompok.

5) Mutu Teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran tentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan, jika produk tersebut belum memiliki standar khusus guru harus mampu menentukan standar untuk produk tersebut agar dapat digunakan untuk media pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Teknologi dan Komunikasi

Berikut ini merupakan kelebihan dari teknologi informasi dan komunikasi:

1. Kelebihan teknologi informasi dan komunikasi:

- a) Membantu mempercepat kerjaan manusia
- b) Mempermudah komunikasi jarak jauh

c)Mempermudah proses transaksi keuangan

d)Teknologi informasi sebagai hiburan

2. Kekurangan teknologi informasi dan komunikasi

a)Komunikasi menjadi hampa

b)Penyalahgunaan untuk pencurian keuangan

c)Munculnya sikap individualisme

d)Manusia menjadi malas beraktivitas

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan dari TIK tersebut, seorang pendidik harus cerdas, tanggap dalam memfasilitasi peserta didiknya dalam menggunakan media TIK. Hal ini, untuk menghindari penyalahgunaan TIK itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, antara pendidik dan peserta didik dapat mewujudkan pembelajaran yang interaktif, efektif, efisien, inovatis.

e. Jenis-jenis Media Teknologi Informasi dan Komunikasi

a. Internet

Zonasiswa (2014:1) bahwa secara harfiah, internet (kependekatan daripada perkataan *'inter-network'* ialah rangkaian komputer yang terhubung menerusi beberapa rangkaian. Manakala Internet (huruf 'I' besar) ialah sistem komputer umum, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*).

Rangkaian internet yang terbesar dinamakan internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan *internetworking*.

Adapun cara memakai internet ialah dengan membuka aplikasi *Mozilla* atau *browserlainya*, kutipan alamat *website* yang dicari di kotak (*Address*) lalu

mulai memakainya. Sedangkan kegunaan dari internet itu sendiri ialah bisa mencari semua informasi, hiburan, maupun berita aktual dan lainnya. Lebih praktis untuk mencari informasi dibandingkan dengan buku

b. *Handphone*

Telepon genggam, biasanya disebut juga dengan *cellular*. Merupakan pengembangan teknologi telepon, dimana perangkatnya dapat digunakan sebagai perangkat untuk *mobile* atau berpindah-pindah.

Adapun cara memakainya ialah pertama tama isi pulsa, bateraipenuhi lalu mulai tekan nomor teman anda atau yang lainnya lalu tekan tombol gambar telepon (berwarna hijau diangkat) lalu mulai berbicara setelah selesai berbicara tekan tombol (gambar telepon berwarna merah, ditutup)

Sedangkan kegunaan dari *handphone* itu sendiri ialah kita bisa berbicara dengan orang yang tempatnya jauh dari diri kita (beda rumah/beda keberadaan, tidak lebih jauh dari satu kecamatan).

B. Kerangka Pikir

Salah satu tujuan pembelajaran TIK yaitu mampu memberikan pemahaman materi kepada siswa, sehingga tidak hanya dipahami namun dapat pula dikembangkan. Kesalahan konsep teknologi yaitu guru lebih banyak menggunakan metode ceramah yang mana pembelajaran pada TIK merupakan hal yang sangat luas, dapat dikatakan berawal dari ketidak tepatan seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Apalagi kita banyak menjumpai guru masih menerapkan pembelajaran konvensional yang semua pembelajaran

berpusat kepada guru sedangkan peran siswa terkesan pasif. Kecenderungan pembelajaran yang tidak efektif, membuat pembelajaran menjadi monoton. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka perlu diterapkan metode yang berbeda dalam pemberian materi untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran TIK. Metode yang dapat digunakan yaitu penggunaan multimedia interaktif.

Model pembelajaran pada penggunaan media interaktif ini yakni seorang guru memperadakan media sesuai dengan materinya kemudian guru memaparkan materi dalam bentuk gambar secara interaktif, maka siswa akan menyimak materi melalui media gambar dan secara tidak langsung siswa akan aktif pada proses pembelajaran, karena pada umumnya pembelajaran TIK lebih mengarah kepada simulasi langsung atau penglihatan secara langsung. Agar siswa tidak bosan dalam menerima materi, terutama pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang banyak bersentuhan dengan alat komputer.

Penerapan metode ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran TIK. Model pembelajaran secara interaktif digunakan untuk menjadikan siswa aktif dan lebih dapat mengkonstruksi belajarnya secara mandiri, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep pembelajaran TIK melalui media power point.



Gambar 2.1 Bagan Karangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Ha: Ada pengaruh Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sugiyono (2016 : 107) menyatakan bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Objek penelitian yang dilakukan ini adalah hasil belajar siswa (Y). dan multimedia interaktif (X). penelitian eksperimen ini menggunakan metode penelitian *pra-eksperimen* sebagai pendekatan yang dilakukan oleh peneliti, *pra-eksperimen* diambil disini untuk mengetahui ada tidaknya akibat, atau pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah bagian yang akan diteliti. Menurut Suharsimi Arikunto, (2003: 91), variabel adalah penelitian atau apa yang akan menjadi titik perhatian atau penelitian. Dengan demikian variabel merupakan bagian penting dari suatu penelitian, karena merupakan objek penelitian atau menjadi titik perhatian penelitian. Pada umumnya variabel dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu variabel bebas atau “independent variabel” dan variabel terikat atau “dependent variabel”.

Variabel bebas “independent variabel” adalah variabel yang mempengaruhi dan mendahului variabel terikat. Sedangkan variabel terikat “dependent

variabel” adalah variabel yang dipengaruhi. Berdasarkan pendapat di atas maka dalam penelitian ini ada dua variabel yakni variabel bebas adalah media pembelajaran, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar atau prestasi belajar.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1: Desain *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E (Kelas VII A)	O ₁	X	O ₂
P (Kelas VII B)	O ₁	-	O ₂

Sumber : Sugiyono (2011: 112), metode penelitian pendidikan

Keterangan:

E = kelompok eksperimen

P = Kelompok Kontrol

X = Perlakuan

O₁ = Kemampuan Belajar saat *pretest*

O₂ = Kemampuan Belajar saat *posttest*

C. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2015) "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Selain itu, menurut Arikunto (dalam Aryani, 2009: 40) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi mencakup keseluruhan subjek yang akan diteliti.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar Sulawesi Selatan Tahun ajaran 2019 / 2020 yang berjumlah 65 siswa yang terbagi menjadi 3 kelas. Populasi tersebut dapat dilihat pada:

Tabel 3.2 Populasi penelitian Populasi siswa SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kab Takalar

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Jumlah		
1	VII A	Perempuan	30	30 siswa
2	VII B	Laki-laki	20	20 siswa
3	VII C	Laki-laki	15	15 siswa
Total				65 siswa

Sumber data: papan potensi SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kab Takalar

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2006: 131). Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam

menentukan sampel adalah teknik *simple random sampling* yaitu tiap individu dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi anggota sampel. Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas control adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Jumlah		
1	VII A	Perempuan	30	30 siswa
2	VII B	Laki-laki	20	20 siswa
Total				50 siswa

Sumber data: papan populasi SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kab Takalar

D. Defenisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2013 : 38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Multimedia Interaktif

Media interaktif adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tampilan menarik yang didalamnya terdapat teks, gambar, animasi, dan video serta grafik, melibatkan umpan balik antara pengguna dengan media tersebut serta pendengaran, penglihatan dengan menggunakan alat computer sebagai media pembelajaran siswa agar tercapainya proses belajar mengajar yang diinginkan.

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan payung besar terminologi yang mencakup semua keperluan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi, TIK memiliki dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi informasi.

Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, pemakaian sebagai alat bantu, pengelolaan informasi, serta manipulasi informasi. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan semua hal yang berkaitan dengan pemakaian untuk memproses serta mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lain.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar berkenaan dengan kemampuan siswa di dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

E. Instrumen Penelitian

Jenis-jenis instrumen penelitian antara lain: 1) lembar tes, (berupa pretest dan posttest yang dibuatkan pada kumpulan kertas tes; 2) lembar

angket/kuesioner pada siswa (yakni lembar angket berupa pertanyaan dan pernyataan tentang media pembelajaran yang diberikan) ; dan 3) lembar observasi aktifitas siswa; (lembar observasi keterlaksanaan pada setiap pembelajaran atau proses belajar mengajar berlangsung, bentuk dari lembar observasi ini berupa pernyataan pengamatan dalam kelas setiap pertemuan akan dilihat perkembangan siswa).

F. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data terdiri atas:

- a. Data tentang hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran diambil dengan menggunakan tes hasil belajar yakni nilai *post test* dan *pretest*
- b. Data tentang aktifitas siswa selama penelitian berlangsung diambil dengan menggunakan lembar observasi aktifitas siswa tentang keterlaksanaan setiap langkah pembelajaran TIK diambil dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran
- c. Data tentang respon siswa diperoleh dari angket respon yang telah diisi oleh siswa.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis statistic infrensial

Data yang dianalisis adalah data yang di tes awal dengan akhir setelah terkumpul setelah itu diolah supaya menjadi penelitian yang jelas.

Menghitung hasil tes menggunakan teknik analisis data uji F. Adapun syarat uji F adalah:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran dari skor masing-masing variabel apakah data yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan analisis statistik yang pertama dilakukan dalam rangka analisis data. Kepastian terpenuhinya syarat normalitas akan menjamin dapat dipertanggungjawabkan. Analisis data dapat dilanjutkan apabila data berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan rumus:

Keterangan :

KS : harga Kolmogorov-Smirnov yang dicari

n1 : jumlah sampel yang diobservasi/diperoleh

n2 : jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2006:152)

2. Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas, dengan harga F yang diharapkan adalah harga F yang tidak signifikan yaitu harga F empirik yang lebih kecil daripada harga F teoritik. Pengujian homogenitas dengan rumus:

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{Tertinggi Varians}}{\text{Terendah Varians}}$$

Keterangan:

Var.terbesar: nilai variansi yang lebih besar dari dua sampel yang dibandingkan. Var.terkecil: nilai variansi yang lebih kecil dari dua sampel yang dibandingkan

(Sugiyono, 2011: 199)

3. Uji hipotesis (Uji kesamaan rata-rata)

Pengujian hipotesis untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi. Uji hipotesis ini menggunakan uji-t (independent uji test) yaitu menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling bebas dengan rumus:

$$t = 0,05/2:df$$

$$df = N-2$$

Keterangan :

t = uji t (kelas eksperimen dan kontrol)

n = Jumlah sampel

df = degree of freedom

p = nilai $<0,05$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian yang menggambarkan pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kab Takalar, penelitian ini di lakukan pada hari senin tanggal 14 agustus-14 September 2020,

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian yakni kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol dalam pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling atau teknik acak. Sehingga kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen yakni kelas VII A SMP Negeri 3 Galesong Selatan

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa maka, dilakukan prosedur penelitian eksperimen dan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan teknik analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial, hasil analisis keduanya diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran TIK, hasil belajar siswa, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta respon siswa

terhadap pembelajaran TIK melalui penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran TIK siswa SMP kelas VII A dan B Galesong Selatan.

a) Deskripsi Hasil Belajar TIK dengan menggunakan multimedia interaktif

1) Deskripsi Tes Kemampuan (*pretest*) kelas Eksperimen

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil tes kemampuan awal TIK Siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Galesong Selatan dengan pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif maka dalam penelitian ini kelas A yakni sebagai kelas eksperimen. Berikut disajikan skor hasil tes kemampuan *pretes* TIK Siswa kelas VII A SMP sebelum diberi perlakuan.

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Kelas Eksperimen sebelum perlakuan (*pretest*).

Pretest Kelompok Eksperimen

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		73.67
Median		72.00
Mode		65
Std. Deviation		16.205
Minimum		40
Maximum		96

Pada tabel 4.1 hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 18.00 pada data sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel yang valid 27, skor rerata = 73,67, nilai tengah = 72,00, standar devisiasi = 16,20 simpangan baku 16,20, nilai minimum = 40 dan maksimum = 96.

Distribusi frekuensi skor *pretest* kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi *pretest* kelas eksperimen

No.Nilai		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	3.7	3.7	3.7
	50	2	7.4	7.4	11.1
	60	3	11.1	11.1	22.2
	62	2	7.4	7.4	29.6
	65	4	14.8	14.8	44.4
	68	1	3.7	3.7	48.1
	72	1	3.7	3.7	51.9
	75	2	7.4	7.4	59.3
	79	1	3.7	3.7	63.0
	85	1	3.7	3.7	66.7
	86	1	3.7	3.7	70.4
	89	1	3.7	3.7	74.1
	90	2	7.4	7.4	81.5
	93	1	3.7	3.7	85.2
	95	1	3.7	3.7	88.9
	96	3	11.1	11.1	100.0
Total		27	100.0	100.0	

Pada tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Galesong Selatan sebagai kelas eksperimen yang mengisi tes sebanyak 27 siswa yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 96 sebanyak 3 siswa (11,1%) kemudian siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak 1 siswa dengan nilai 40 (3,7%). Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa jika dijumlahkan antara siswa yang mendapatkan skor tertinggi dan siswa yang mendapatkan skor terendah 14,8, maka skor rata-rata hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas VII A Negeri 3 Galesong Selatan sebelum diajar menggunakan multimedia interaktif.

2) Deskripsi Tes Kemampuan (*posters*) Kelas eksperimen

Pada hasil belajar *post test* kelas eksperimen setelah perlakuan yang sebelumnya telah dihitung hasil *pre test* kelas eksperimen sebelum perlakuan maka dapat dikemukakan pada tabel statistik dibawah ini:

Tabel 4.3 Hasil belajar kelas Eksperimen Setelah Perlakuan (*Post-test*)

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		75.93
Median		75.00
Mode		60 ^a
Std. Deviation		16.191
Minimum		40
Maximum		99

Pada tabel 4.3 hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 18.00 pada data setelah perlakuan (*post-test*) pada kelas eksperimen didapat jumlah

sampel yang valid 27, skor rerata = 75,93, nilai tengah = 75,00, simpangan baku 60, standar deviasi 16,19, nilai minimum = 40 dan maksimum = 99.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi *Post-Test* Kelas Eksperimen

No. Nilai		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	3.7	3.7	3.7
	60	4	14.8	14.8	18.5
	62	2	7.4	7.4	25.9
	65	4	14.8	14.8	40.7
	68	2	7.4	7.4	48.1
	75	2	7.4	7.4	55.6
	79	1	3.7	3.7	59.3
	82	1	3.7	3.7	63.0
	86	2	7.4	7.4	70.4
	89	1	3.7	3.7	74.1
	93	1	3.7	3.7	77.8
	96	3	11.1	11.1	88.9
	99	3	11.1	11.1	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Pada tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Galesong Selatan sebagai kelas eksperimen yang mengisi tes sebanyak 27 siswa yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 99 sebanyak 3 siswa (11,1%) kemudian siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak 1 siswa dengan nilai 40 (3,7%). Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa jika dijumlahkan antara siswa yang mendapatkan skor tertinggi dan siswa yang mendapatkan skor terendah 15,1, maka skor rata-rata hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas VII A

SMP Negeri 3 Galesong Selatan setelah diajar menggunakan multimedia interaktif.

3) Deskripsi Tes Kemampuan (*pre-tes*) Kelas Kontrol

Pada hasil belajar tes kemampuan *pre test* kelas kontrol maka dapat dikemukakan pada tabel statistik dibawah ini:

Tabel 4.5 Hasil belajar kelas Kontrol (*Pre-test*)

N	Valid	20
	Missing	7
Mean		76.75
Median		80.00
Mode		90
Std. Deviation		19.472
Minimum		22
Maximum		90

Pada tabel 4.5 hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 18.00 pada data kelas kontrol (*pre-test*) pada kelas kontrol didapat jumlah sampel yang valid 20, skor rerata = 76,75, nilai tengah = 80,00, simpangan baku 90, standa deviasi 19,47, nilai minimum = 22 dan maksimum = 90.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi *Pre-Test* Kelas Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22	1	3.7	5.0	5.0
	27	1	3.7	5.0	10.0
	66	1	3.7	5.0	15.0
	72	2	7.4	10.0	25.0
	77	5	18.5	25.0	50.0
	83	1	3.7	5.0	55.0
	88	1	3.7	5.0	60.0
	90	8	29.6	40.0	100.0
	Total	20	74.1	100.0	
Missing	System	7	25.9		
Total		27	100.0		

Pada tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa dari 20 siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Galesong Selatan sebagai kelas kontrol yang mengisi tes sebanyak 20 siswa yang memperoleh nilai tertinggi 90 sebanyak 8 siswa (29,6%) kemudian siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak 1 siswa dengan nilai 22 (3,7%). Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa yang mendapatkan skor tertinggi dan siswa yang mendapatkan skor terendah 33,3, maka skor rata-rata hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Galesong Selatan sebelum diterapkan pembelajaran tanpa media dalam artian menggunakan metode ceramah.

4) Deskripsi Tes Kemampuan (*post-test*) Kelas Kontrol

Pada hasil belajar tes kemampuan *post-test* kelas kontrol maka dapat dikemukakan pada tabel statistik dibawah ini:

Tabel 4.7 Hasil belajar kelas kontrol (*post-test*)

N	Valid	20
	Missing	7
Mean		70.80
Median		77.00
Mode		80
Std. Deviation		17.016
Minimum		22
Maximum		85

Pada tabel 4.7 hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 18.00 pada data kelas kontrol (*post-test*) pada kelas kontrol didapat jumlah sampel yang valid 20, skor rerata = 70,80, nilai tengah = 70,00 simpangan baku 80, standa deviasi 17,01, nilai minimum = 22 dan maksimum = 85.

Tabel 4.8 Distribusi frekuensi *Post-test* kelas kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22	1	3.7	5.0	5.0
	27	1	3.7	5.0	10.0
	60	1	3.7	5.0	15.0
	66	1	3.7	5.0	20.0
	70	3	11.1	15.0	35.0
	72	1	3.7	5.0	40.0
	77	3	11.1	15.0	55.0
	80	7	25.9	35.0	90.0
	83	1	3.7	5.0	95.0
	85	1	3.7	5.0	100.0
	Total	20	74.1	100.0	
Missing	System	7	25.9		
Total		27	100.0		

Pada tabel 4.8 diatas menunjukka bahwa dari 20 siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Galesong Selatan sebagai kelas kontrol yang mengisi tes sebanyak 20 siswa yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 85 sebanyak 1 siswa (3,7%) kemudian siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak 1 siswa dengan nilai 22 (3,7%). Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa jika dijumlahkan antara siswa yang mendapatkan skor tertinggi dan siswa yang mendapatkan skor terendah 7,4, maka skor rata-rata hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Galesong Selatan setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah.

b) Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Multimedia Interaktif

Lembar pengamatan ini dibuat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung kriteria pembelajaran. Instrumen ini memuat petunjuk dan sebelas indikator aktivitas siswa yang diamati. Pengamatan dilaksanakan dengan cara *observasi* mengamati aktivitas siswa yang dilakukan selama empat kali pertemuan. Data yang diperoleh dari instrumen tersebut dirangkum pada setiap akhir pertemuan. Hasil rangkuman setiap pengamatan disajikan pada tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 4.9 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Proses pembelajaran TIK dengan menggunakan Multimedia Interaktif pada siswa SMP Negeri 3 Galesong Selatan.

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan				$\bar{x}$	Persentase (%)
		I	II	III	IV		
Aktivitas Positif							
1	Siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar	30	30	29	29	29,5	98,33
2	Siswa yang memperhatikan materi	30	27	29	29	28,75	95,83
3	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari	20	20	24	26	22,5	75
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung	18	24	24	26	23	76,67
5	Siswa mampu bekerjasama dengan teman kelompoknya	30	26	27	29	28	93,33
6	Siswa mampu membuat suatu konsep materi dan mencari alternative penyelesaian masalah dengan teman sekelompoknya	21	25	24	27	24,25	80,83

7	Siswa yang mencatat ide dan pendapat selama diskusi berlangsung	30	30	29	29	29,5	98,33
8	Siswa mampu menjelaskan konsep yang telah dibuat dengan kalimat dan pemikiran sendiri	18	22	22	22	21	70
9	Siswa mampu mengembangkan pemahaman konsep tersebut ke dalam sebuah peta konsep	18	20	22	27	21,75	72,5
Jumlah							760,83
Skor Rata-rata							84,54
Aktivitas Negatif							
10	Siswa yang mengerjakan aktivitas lain selama proses belajar mengajar berlangsung	1	1	2	1	1,25	4,17
11	Siswa yang keluar masuk kelas	0	0	2	1	0,75	2,5
Jumlah							6,67
Skor Rata-rata							3,3

Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila minimal 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan 4.8, maka dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam penelitian ini sudah efektif. Hal ini dapat dilihat dari presentase siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar selama empat pertemuan sebanyak 98,33%, presentase siswa yang memperhatikan materi sebanyak 95,83%, presentase siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari sebanyak 75%, siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi

pelajaran yang belum dipahami pada saat proses pembelajaran berlangsung sebanyak 76,67%, siswa yang mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya sebanyak 93,33%.

Siswa yang mampu membuat suatu konsep materi dan mencari alternative penyelesaian masalah dengan teman kelompoknya sebanyak 80,83%, siswa yang mencatat ide dan pendapat selama diskusi berlangsung sebanyak 98,33%, siswa yang mampu menjelaskan konsep yang telah dibuat dengan kalimat dan pemikiran sendiri sebanyak 70%, siswa mampu mengembangkan pemahaman konsep tersebut kedalam sebuah peta konsep sebanyak 72,5%, dari beberapa aktivitas yang diamati selama empat pertemuan maka, rata-rata presentase aktivitas positif siswa yaitu sebanyak 84,54%, siswa yang aktif dalam pembelajaran matematika. Dari tabel juga dapat dilihat bahwa dari empat pertemuan yang diamati hanya sebanyak 4,17% siswa yang melakukan aktivitas lain selama pembelajaran berlangsung dan siswa yang keluar masuk kelas sebanyak 2,5%.

c) Deskripsi Hasil Respon Siswa terhadap pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran TIK melalui pembelajaran multimedia interaktif yang diisi oleh 30 siswa secara singkat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Deskripsi Siswa Terhadap pembelajaran TIK dengan menggunakan multimedia interaktif pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Galesong Selatan.

No	Pertanyaan dan Pernyataan	Presentase Respon Siswa%
1.	Apakah Anda merasa puas dengan adanya pembelajaran multimedia Interaktif ?	70
2.	Dengan adanya media pembelajaran <i>multimedia interaktif</i> dapat menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar mengajar	63,33
3.	Dalam pembelajaran <i>multimedia interaktif</i> , apakah motivasi Anda untuk belajar semakin meningkat?	53,33
4.	Media pembelajaran <i>multimedia interaktif</i> membuat Anda semangat untuk mengenal perangkat-perangkat komputer?	56,66
5.	Media pembelajaran multimedia interaktif membuat Anda lebih aktif dalam pembelajaran	60
6.	Apakah dengan media pembelajaran multimedia interaktif , Anda menjadi sering bekerjasama dengan teman dalam pembelajaran	70
7.	Apakah Anda mengalami kesulitan ketika pembelajaran berlangsung dengan penerapan sebuah media interaktif ?	66,66
8.	Dengan media pembelajaran multimedia <i>interaktif</i> , apakah membuat Anda bersungguh – sungguh mempelajari perangkat-perangkat keras komputer?	70
9.	Apakah Anda setuju media pembelajaran multimedia <i>interaktif</i> diterapkan pada materi pelajaran lain?	76,66
10.	Apakah dengan pembelajaran menggunakan media interaktif membuat keingintahuan Anda besar terhadap pokok pengenalan perangkat-perangkat komputer?	70
11.	Pada awal pembelajaran apakah Anda sudah tertarik dengan pembelajaran interaktif yang menggunakan media ?	70
12.	Apakah Anda setuju bahwa media pembelajaran <i>interaktif</i> berbasis adalah media yang efektif?	60
13.	Anda lebih berkonsentrasi mengikuti pembelajaran dengan media ?	73,33
14.	Dengan media pembelajaran <i>interaktif</i> , apakah membuat Anda lebih mudah memahami materi pengenalan perangkat-perangkat komputer?	70
15.	Apakah dengan media pembelajaran <i>interaktif</i> berbasis visual dapat meningkatkan hasil belajar Anda?	53,33
16.	Dalam pembelajaran <i>interaktif</i> , Apakah Anda merasa terbebani jika guru memberikan tuntutan pertanyaan	66,66

	terhadap masalah yang belum dipahami?	
17.	Dalam pembelajaran <i>interaktif</i> , apakah Anda merasa kesulitan ketika berdiskusi dengan teman kelompok untuk menentukan sebuah pernyataan yang benar?	53,33
18.	Dengan media pembelajaran <i>interaktif</i> , Apakah Anda mengalami kesulitan ketika menganalisis masalah yang diberikan?	80
19.	Pembelajaran dengan media <i>interaktif</i> dapat menambah pengetahuan Anda	83,33
20.	Belajar dengan menggunakan <i>interaktif</i> dapat membuat guru dan siswa lebih interaktif dalam menyelesaikan sebuah permasalahan dalam pembelajaran	83,33
21.	Dengan media pembelajaran <i>interaktif</i> , Anda lebih banyak bertanya mengenai materi pelajaran pengenalan perangkat-perangkat keras komputer	80
22.	Dengan media pembelajaran <i>interaktif</i> , Apakah Anda mengalami kesulitan ketika merencanakan penyelesaian masalah dengan membuat subtujuan?	66,66
23.	Apakah Anda bisa menjawab pertanyaan guru setelah belajar dengan media pembelajaran <i>interaktif</i> ?	76,66
24.	Apakah Anda merasa ada kemajuan setelah pembelajaran dengan media pembelajaran <i>interaktif</i> pada materi yang telah diajarkan?	73,33
25.	Anda lebih aktif diskusi kelompok dalam menyelesaikan masalah dalam materi pengenalan perangkat-perangkat komputer?	80

Berdasarkan Tabel 4.10 diatas, respon siswa terhadap pembelajaran TIK menggunakan multimedia interaktif untuk semua pertemuan bernilai positif. Jika jumlah dari hasil presentasi semua responden dibagi dengan jumlah rata-rata hasil skor keseluruhan maka skor jawaban aspek positif siswa mencapai 92,39% dan presentasi siswa yang menjawab tidak sebanyak atau nilai eror 7,1%. Menurut kriteria pada bab III, respon siswa dikatakan positif jika rata-rata jawaban siswa terhadap pertanyaan aspek positif diperoleh presentase $\geq 75\%$. Dengan demikian multimedia interaktif mendapat respon yang positif dari siswa.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dikemukakan pada bab III. Sebelum dilakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dalam perhitungan menggunakan SPSS 18.00. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.11. Ringkasan Uji Normalitas

No	Kelompok	Sig	Kesimpulan
1	<i>Pre-test</i> kelas Eksperimen	0.595	Normal
2	<i>Post-test</i> kelas Eksperimen	0.422	Normal
3	<i>pre-test</i> kontrol	0.148	Normal
4	<i>Post-test</i> kontrol	0.085	Normal

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai $\text{sig} > 0,05$ yang diperoleh oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol dari *posttest* hingga *pretest*, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data tersebut berdistribusi normal. Untuk selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga *sig* pada *levene's statistic* dengan 0,05 (*sig* > 0,05) Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4.12 Ringkasan Uji Homogenitas

Kelas	<i>F</i> _{hitung}	<i>Sig</i>	Keterangan
<i>Pre-test</i>	2.596	0.093	Homogen
<i>Post-test</i>	0.724	0.656	Homogen

Hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai *F* hitung *pre-test* 2,596 dengan nilai signifikan 0,093 sedangkan *F* hitung *post-test* 0,724 dengan signifikan 0,656. Dari hasil perhitungan harga signifikan data *pre-test* ataupun *post-test* lebih besar dari 0,05 (*sig* > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

1. Uji *t* *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Uji *t pre test* dan *post test* kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan skor. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai $p < 0,05$. Adapun ringkasan uji *t pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel. 4.13 Ringkasan hasil uji *t* berpasangan *pre-test* dengan *post-test* kelas eksperimen.

Kelas	Rata-rata	<i>T</i> _{hitung}	<i>T</i> _{tabel}	N
<i>Post test</i> Eksperimen	75.93	0.131	2,055	27
<i>Pre test</i> Eksperimen	73.66			

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 73,66 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 75,93 sehingga mengalami peningkatan sebesar 2,27. Didapatkan juga $T_{hitung} < T_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% ($0,131 < 2,055$) dan mempunyai nilai $p < 0,05$ yang berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil belajar siswa kelompok eksperimen.

Tabel. 4.14 Ringkasan hasil uji t berpasangan *pre-test* dengan *post-test* kelas Kontrol.

Kelas	Rata-rata	T_{hitung}	T_{tabel}	N
<i>Post test</i> Kontrol	70,80	0,702	2,093	20
<i>Pre test</i> Kontrol	76,75			

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 76,75 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 70,80 sehingga mengalami peningkatan sebesar 5,95. Didapatkan juga $T_{hitung} < T_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% ($0,702 < 2,093$) dan mempunyai nilai $p < 0,05$ yang berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil belajar siswa kelompok Kontrol.

Tabel. 4.15 Ringkasan hasil uji t kelas eksperimen *post test* kelas kontrol *post-test*

Kelas	Rata-rata	T_{hitung}	T_{tabel}	P
<i>Post test</i> Eksperimen	75,93	0,807	2,014	0,000
<i>Post test</i> Kontrol	70.80			

Berdasarkan hasil perhitungan *independent sample t-test* diketahui rata-rata kenaikan kelompok eksperimen sebesar 75,93 ,sedangkan kenaikan kelas kontrol sebesar 70,80 sehingga diketahui kenaikan skor

hasil belajar kelas eksperimen lebih besar 5,13 dibandingkan dengan kelas kontrol. Diketahui juga nilai T_{hitung} sebesar 0,807 dengan signifikansi 0,000. Nilai T_{tabel} adalah 2,014. Jadi dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0,807 < 2,014$) dan nilai signifikansinya lebih dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan skor hasil belajar secara signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian maka analisis diatas dapat disimpulkan bahwa skor rata – rata hasil belajar siswa setelah melalui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada Siswa kelas VII SMP Negeri 3 Galesong Selatan kabupaten takalar terbukti bahwa ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian yaitu pembahasan hasil analisis deskriptif dan pembahasan analisis inferensial.

1. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif

Pada pembahasan hasil analisis deskriptif meliputi (1) hasil belajar siswa, (2) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui multimedia interaktif , serta (3) respons siswa terhadap pembelajaran TIK menggunakan Multimedia interaktif Ketiga aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dikatakan efektif apabila siswa dikelas tersebut mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal paling rendah 75% sesuai dengan standar penilaian klasikal.

1) Hasil belajar TIK Siswa kelas VII A sebelum menggunakan Multimedia Interaktif

Hasil analisis data tes kemampuan awal siswa sebelum diterapkan pembelajaran TIK menggunakan multimedia interaktif menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas VII A Siswa SMP Negeri 3 Galesong Selatan sebanyak 27 siswa yang mengisi soal, ada beberapa siswa yang tidak mencapai ketuntasan individu dibawah rata-rata (mendapat skor ketuntasan minimal 70), dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan multimedia interaktif umumnya masih tergolong sangat rendah dan ketuntasan klasikal tercapai apabila melebihi 75% siswa dikelas tersebut telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)..

2) Hasil Tes Belajar TIK Siswa kelas VII A setelah menggunakan multimedia interaktif

Hasil analisis data hasil belajar TIK siswa setelah pembelajaran TIK menggunakan media interaktif menunjukkan bahwa siswa kelas VII A yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 4 siswa atau 14.8% hal ini disebabkan siswa tersebut lebih banyak melakukan aktivitas lain

selama proses belajar mengajar berlangsung dan ada siswa yang kurang memperhatikan pada saat penerapan media. Sedangkan 23 siswa atau 75.93% siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan angka yang diperoleh pas dengan standar KKM.

b. Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran TIK dengan menggunakan Multimedia Interaktif pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Galesong Selatan menunjukkan bahwa persentase siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar selama empat pertemuan sebanyak 98,33%, persentase siswa yang memperhatikan materi sebanyak 95,83%, persentase siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari sebanyak 75%, siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses pembelajaran berlangsung sebanyak 76,67%, siswa yang mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya sebanyak 93,33%. Siswa yang mampu membuat suatu konsep materi dan mencari alternative penyelesaian masalah dengan teman kelompoknya sebanyak 80,83%, siswa yang mencatat ide dan pendapat selama diskusi berlangsung sebanyak 98,33%, siswa yang mampu menjelaskan konsep yang telah dibuat dengan kalimat dan pemikiran sendiri sebanyak 70%, siswa mampu mengembangkan pemahaman konsep tersebut kedalam sebuah peta

konsep sebanyak 72,5%, dari beberapa aktivitas yang diamati selama empat pertemuan maka, rata-rata persentasi aktivitas positif siswa yaitu sebanyak 84,54% siswa yang aktif dalam pembelajaran TIK. Maka dapat dilihat bahwa dari empat pertemuan yang diamati hanya sebanyak 4,17% siswa yang melakukan aktivitas lain selama pembelajaran berlangsung dan siswa yang keluar masuk kelas sebanyak 2,5%.

Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan berpengaruh apabila minimal 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran TIK selain meningkatkan aktivitas siswa, media pembelajaran ini sangat memudahkan seorang tenaga pendidik.

c. Respons Siswa

Kriteria yang ditetapkan untuk mengatakan bahwa para siswa memiliki respons positif terhadap kegiatan pembelajaran adalah lebih dari 75% dari mereka memberi respons positif dari jumlah aspek yang ditanyakan. Respons positif siswa terhadap pembelajaran dikatakan tercapai apabila kriteria respons positif siswa untuk kegiatan pembelajaran terpenuhi.

Berdasarkan jawaban siswa dari angket yang dibagikan diperoleh data bahwa 92,39% siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Galesong Selatan memberikan respons positif dari sejumlah

pertanyaan yang diajukan, dan 7.1% siswa yang menjawab tidak.

Berarti kriteria respons siswa untuk kegiatan pembelajaran terpenuhi.

2. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial

Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa data pretest dan posttest telah memenuhi uji normalitas yang merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Data pretest dan posttest telah terdistribusi dengan normal karena nilai $p \geq \alpha = 0,05$. Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran TIK menggunakan media pembelajaran berbasis visual tampak Nilai p (*sig. (2-tailed)*) adalah $0,000 < 0,05$ berarti hasil belajar TIK siswa bisa mencapai KKM Minimal 70. Ketuntasan belajar siswa setelah diajar dengan penggunaan Multimedia Interaktif secara klasikal $\geq 75\%$.

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata "Penggunaan multimedia interaktif yang di terapkan dikelas VII A sebagai kelas eksperimen memberikan dampak yang positif bagi peserta didik dan lebih efektif dengan menggunakan media agar siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan teori yang dikaji di Bab II sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian ini yang berjudul pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi, dengan metode penelitian kuantitatif menggunakan metode *True experiment pretestposttest control group*

design dengan satu macam perlakuan. Arikunto (2009, 210) jadi dapat dikatakan berpengaruh, pada penelitian ini digunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial dengan rumus uji t tabel dengan taraf signifikan 5%. Hasil penelitian ini menunjukkan masalah pertama tentang hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan multimedia interaktif di SMP Negeri 3 Galesong Selatan dapat diketahui bahwa meannya hanya 73.67. Hal ini menunjukan kategori kurang baik karena tidak sesuai standar yakni tidak berada pada interval 75-85. Sedangkan masalah kedua tentang hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan multimedia interaktif atau kelas yang beri perlakuan dapat diketahui bahwa meannya adalah 75.93. Berdasarkan perhitungan dalam analisis, hipotesis penelitian ini telah terjawab yakni "Pengguna multimedia Interaktif Pada Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) lebih berpengaruh dari pada tanpa menggunakan media Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 galesong Selatan". Hal ini ditunjukan dari langkah-langkah pengujian hipotesis pada kelas *pre-test* dan *post-test* eksperimen yang menghasilkan nilai $t = 0,131 < 2,055$ dan mempunyai nilai $p < 0,05$ yang dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan. Sedang pada kelas *pre-test* dan *post-test* kelas Kontrol $t = 0,702 < 2,093$, kemudian nilai antara nilai pada kelas eksperimen dan kontrol berupa *post-test* yakni $t = 0,807 < 2,014$, Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar, aktivitas peserta didik dan respon peserta didik pada kelas VII A SMP Negeri 3 Galesong Selatan lebih efektif

senada dengan pengertian media pembelajaran yakni kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman dkk, 2009:



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharismis. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Anderson, 1967. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Erlangga
- Bates, A. W. T. 1995. *Technologi Open Learning and Distance Education*. New York: TJ Press Ltd.
- Fenrich. (1997). *Pedoman Praktis Untuk Membuat Aplikasi Multimedia Instruksional*.
- Hamalik. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi
- Harningsih, A. S. S., dan E. Napitupulu. 2014. Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, (online), Vol 1, No 1,
- Kemp dan Dayton. (1985). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Garfindo Perasada.
- Martinus, Surawan. 2001. *Kamus Kata Serapan*. Yogyakarta: Grandmedia Pustaka Utama
- Munir. 2012. *Multimedia*. Bandung : Alfabeta
- Onintra, 2009. *Multimedia Interaktif*. <https://journal.unnes.ac.id>. Diakses pada 13 November 2018, pukul 18:30 WITA.
- Pardede, K., dan E. Napitupulu. 2016. Pengaruh Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar teknologi informasi Dan komunikasi (tik) siswa negeri 1 sunggal. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam pendidikan*, (online), Vol. 3, No.1, (<https://jurnal.Unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/5005>, diakses 08 Desember 2018)
- Sadiman, Arief S. dkk 2009. *Media pendidikan; pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Samodra et.al, 2009. *Pembelajaran Interaktif*. <https://journal.unnes.ac.id>. Diakses pada 13 November 2018, pukul 18:30 WITA.

Stephen et.al, 2011. *Media Pembelajaran Interaktif*. <https://journal.unnes.ac.id>. Diakses pada 13 November 2018, pukul 18:30 WITA.

Sudjana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensido. Offset.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung : Alfabeta

Syauqi khusni, 2012. *Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran*. <http://jurnalcendekia.Com> Diakses pada 10 November 2018, pukul 18:00 WITA.

Hindarsyah Titin. 2014. *Multimedia Secara Umum*. (<http://rumah-belajar-mutiara-sunnah.blogspot.co.id/2014/12/multimedia-secara-umum.html>).

Warsita, B. 2002. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta

Rineka Cipta Diakses pada 12 November 2018, pukul 15:30 WITA.



RIWAYAT HIDUP



SASMITA SUAIB. Lahir di Pattingallong pada tanggal 31 Agustus 1998, anak pertama dari empat bersaudara, lahir dari pasangan Ayahanda Suaib Pasang dan Ibunda Hawani. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2003 di SDN 78 Balang dan tamat pada tahun 2009 kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Galesong Selatan dan tamat pada tahun 2012, pada tahun yang sama pula, penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 3 Takalar dan tamat pada tahun 2015 pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada program strata satu (S1) program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Berkat dan Rahmat Tuhan yang Maha kuasa dan diiringi do'a dari orang tua dan saudara, kerabat dekat, serta rekan seperjuangan di bangku kuliah, terutama mahasiswa serta dosen jurusan teknologi pendidikan, perjuangan panjang penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil dengan tersusunya Skripsi yang berjudul “ **PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 GALESONG SELATAN KABUPATEN TAKALAR** “



Dokumentasi

Proses foto pretest



Proses foto Posttest



Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen (Pre-Tes)

No	Nama	L/P	Pertemuan	
			I	II
1	Maryuni	P	√	√
2	Rostina	P	√	√
3	Syamsiari	P	√	√
4	Riska	P	√	√
5	Hartati	P	√	√
6	Julita	P	√	√
7	Sindi	P	√	√
8	Safitri	P	√	√
9	Nur Indi	P	√	√
10	Sri Risnawati	P	√	√
11	Rismawati	P	√	√
12	Nurul Amelia	P	√	√
13	Maulidina	P	√	√
14	Masyita	P	√	√
15	Indi Wulan Dari	P	√	√
16	Salsa Bila	P	√	√
17	Syahrani	P	√	√
18	Nur Fadila	P	√	√
19	Nur Alia	P	√	√
20	Sukma Intan	P	√	√
21	Putri Indah Sari	P	√	√
22	Sriwahyuni	P	√	√
23	Tasya	P	√	√
24	Risma	P	√	√
25	Mutmainnah	P	√	√
26	Prasasty	P	√	√
27	Serlita Ahmad	P	√	√
28	Nur Intang	P	√	√
29	NurL isa	P	√	√
30	Nur Aisyah	P	√	√

Daftar Hadir Siswa Kelas Kontrol (Pos-test)

No	Nama	L/P	Pertemuan	
			I	II
1	Rafli	L	√	√
2	Rifal	L	√	√
3	Yusuf	L	√	√
4	Syahrul	L	√	√
5	Muh. Aril	L	√	√
6	Nailul Hidayat	L	√	√
7	Andika	L	√	√
8	Fatrah Syah	L	√	√
9	Kaharuddin	L	√	√
10	Jabal Arfa	L	√	√
11	Muh. Dirly Antera	L	√	√
12	Muhammad Yusran	L	√	√
13	Muhammad Iqbal	L	√	√
14	Syarif Hidayat	L	√	√
15	Syahrillah Ramahdan	L	√	√
16	Muh. Imam	L	√	√
17	Farhan	L	√	√
18	Muh. Fadil	L	√	√
19	Resky Ardiansyah	L	√	√
20	Hidayat	L	√	√

SOAL PILIHAN GANDA POSTTEST

IDENTITAS RESPONDEN

Nama

Kelas

Jenis Kelamin : Perempuan

B-14
S-9

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar.

1. Alat komunikasi yang mengirimkan suara melalui udara dengan menggunakan gelombang elektromagnetik adalah...
☒ A. Televisi ☐ C. Telepon
B. Radio D. Faksimile (faks)
2. Berikut ini yang termasuk alat teknologi informasi dan komunikasi adalah...
☐ A. Mesin cuci ☒ C. Telepon
B. Setrika listrik D. Lemari
3. Jaringan komputer yang terhubung diseluruh dunia dinamakan...
☐ A. Telepon ☐ C. Televisi
☒ B. Internet D. Radio
4. Peranan TIK dalam kehidupan sehari-hari, kecuali...
☐ A. Berbagi hasil penelitian
☒ B. Konsultasi dengan pakar
C. Diskusi Online
D. Menulis manual
5. Perpustakaan berbentuk digital yang ditempatkan di internet disebut dengan...
☐ A. kelas online ☐ C. Diskusi online
☒ B. Perpustakaan online D. Internet online
6. Perdagangan secara elektronik dengan menggunakan teknologi internet disebut...
☒ A. E-government ☒ C. E-mail
B. E-commerce D. E-learning

7. Salah satu efek negatif penggunaan TIK adalah...

- A. Sumber informasi C. Download lagu
B. Berbagi file ~~D. Pornografi~~ ✗

8. Perangkat lunak yang dapat menangkal virus disebut dengan...

- A. viruscan C. scanner
~~B. antivirus~~ ✓ D. viruser

9. Posisi monitor komputer yang baik adalah...

- A. jarak pandang sesuai
B. letak monitor lebih tinggi
C. jaraknya harus dekat dengan mata
~~D. letak monitor lebih rendah dari mata~~ ✓

10. Proses awal kerja dari sistem komputer hingga siap digunakan disebut..

- A. Scanning C. Booting
B. Loading ~~D. Waiting~~ ✗

11. Cara mematikan komputer dengan benar dan aman dengan langkah...

- ~~A. Start – Turn Off – Turn Off Computer~~ ✗
B. Start – All programs – Turn off
C. Start – Turn Off Computer
D. Start – Turn Off Computer – Turn off

12. Tombol yang digunakan untuk membuat huruf capital/besar semua adalah...

- A. Enter ~~C. Space Bar~~ ✗
B. Backspace D. Capslock

13. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah angka adalah...

- A. Microsoft Word C. Winamp
~~B. Microsoft Excel~~ ✓ D. Games



14. Nama dari ikon disamping adalah...

- A. Microsoft excel C. Microsfot access
~~B. Microsoft word~~ ✓ D. Microsoft power poin

15. Perintah *Rename* digunakan untuk...

- A. Menyalin nama folder
- B. Menghapus nama folder
- C. Mengganti nama folder
- ☒ D. Mencetak nama folder

16. Tombol keyboard yang digunakan untuk membatalkan suatu perintah adalah...

- A. Shift
- B. Ctrl
- C. Esc
- D. Alt

17. Gambar yang menjadi latar belakang tampilan desktop disebut...

- ☒ A. Wallpaper
- B. Taksbar
- C. Shortcut
- D. Icon

18. Gambar disamping merupakan sistem operasi...

- A. Linux
- B. Windows
- C. Unix
- D. DOS

19. Perhatikan gambar dibawah ini untuk no. 19, 20, dan 21 !



20. Nomor berapa yang menunjukkan sebagai *Wallpaper*...

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

21. Nomor berapa yang menunjukkan sebagai *Desktop*...

- ☒ A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

23. Nomor berapa yang menunjukkan sebagai *menu start*...

A. 1

~~Q~~ 3 ✓

B. 2

D. 4

24. Kejahatan penipuan dengan menggunakan kartu kredit disebut...

A. carding

C. phising

B. pushing

~~D.~~ data forgery ✗

25. Tindakan memperbanyak suatu produk tanpa se izin dari orang atau perusahaan yang memproduksi disebut

A. membajak

C. memberikan

B. memberikan

~~D.~~ mengcopy ✓



PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN
TERPADU SATU PINTU, TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
Jl. Jenderal Sudirman No.28 Telp. (0418) 323291 Kab. Takalar

Takalar, 26 Agustus 2020

nomor : 227/IP-DPMPTSPPT/VIII/2020
perihal : Izin Penelitian

Kepada,
Yth. Kepala SMPN 3 Galesong
Selatan Kab. Takalar
Di-
Takalar

Berdasarkan Surat Ketua LP3M Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 1129/05/C.4-VIII/VIII/41/2020, tanggal 19 Agustus 2020, perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : SASMITA SUAIB
Tempat Tanggal Lahir : Pattingalloang, 31 Agustus-1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1) UNISMUH Makassar
Alamat : Bontokassi Galesong Selatan Kab. Takalar

Bermaksud akan mengadakan penelitian di kantor/instansi/wilayah kerja Bapak/Ibu dalam Rangka Penyusunan *Skripsi* dengan judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFOMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DI SEKOLAH SMP NEGERI 3 GALESONG SELATAN KABUPATEN TAKALAR"

Yang akan dilaksanakan : Tgl. 22 Agustus s/d 22 Oktober 2020
Pengikut / Peserta :

Sehubungan dengan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dimaksud kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Takalar Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu, Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kab. Takalar;
2. Penelitian tidak menyimpang dari ketentuan yang berlaku;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku dan Adat Istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil *Skripsi* kepada Bupati Takalar Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu, Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kab. Takalar;
5. Surat pemberitahuan penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian disampaikan kepada saudara untuk diketahui dan sepeperlunya.



Kepala Dinas

Drs. IRWAN YUNUS

Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP 19620820 198302 1 005

busan : disampaikan kepada Yth :

Bupati Takalar di Takalar (sebagai laporan);
Kepala Bapelitbang Kab. Takalar di Takalar;
Kepala Kantor Kesbangpol Kab. Takalar di Takalar;
Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
Peringgal.

PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT. SMP NEGERI 3 GALESONG SELATAN

Jln. Balat Desa Bontokassi Kecamatan Galesong Selatan Kode Pos 92254

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 092.a/Disdikbud/SMP.03/X/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT. SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar, menerangkan bahwa :

Nama : SASMITA SUAIB
Tempat Tanggal Lahir : Pattingalloang, 31 Agustus 1998
Jenis kelamin : Perempuan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (SI) UNISMUH Makassar
Alamat : Bontokassi Kec. Galesong Selatan Kab. Takalar

Adalah benar telah melakukan penelitian/pengumpulan data di SMP Negeri 3 Galesong Selatan Kabupaten Takalar yang di mulai 22 Agustus 2020 s/d 22 Oktober 2020 dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DI SEKOLAH SMP NEGERI 3 GALESONG SELATAN KABUPATEN TAKALAR "

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bontokassi, 26 Oktober 2020

Kepala Sekolah,


SITTI RAMLAH, S.Pd., M.Pd

NIP.19760220 200312 2 007