



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 PEMATANG SIANTAR TAHUN AJARAN 2023/2024

Mesriani Turnip¹, Binsar Tison Gultom², Sotarduga Sihombing³

^{1,2,3}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar / Program Studi Pendidikan Ekonomi
e-mail: turnipevi604@gmail.com¹, binsartisonultom@gmail.com², sotardugasihombing@gmail.com³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 27-10-2023
Disetujui : 28-10-2023
Diterbitkan : 30-11-2023

Kata Kunci :

Media Pembelajaran Interaktif;
Hasil Belajar.

ABSTRAK

Tujuan peneliti untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar pada materi perhitungan pendapatan nasional dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan media konvensional kelas XI PIPS di SMA Negeri 2 Pematang Siantar . Jenis Penelitian ini adalah *kuantitatif*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 2 Pematang Siantar dengan jumlah 104 siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XI PIPS 1 dan XI PIPS 2 dengan jumlah siswa sebanyak 70 dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 104. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (XI IPS 1) dengan diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 28,71 dengan nilai rata-rata *pretest* = 56,74 dan hasil nilai rata-rata *posttest* = 85,45. Sedangkan pada kelas kontrol (XI IPS 2) diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar = 20,23 dengan nilai rata-rata *pretest* = 61,34 dan nilai rata-rata *posttest* = 81,57. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 melalui media pembelajaran interaktif dengan kelas XI IPS 2 yang belajar dengan media pembelajaran konvensional. Hasil statistik inferensial dengan menggunakan *SPSS versi 22* diperoleh taraf signifikan 5% atau = 0,05. Diperoleh *hitung* sebesar 3.944. Maka diketahui bahwa *hitung* > *tab* (3.944 > 1.995), yang artinya hipotesis alternatif diterima. Dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi pokok bahasan perhitungan pendapatan nasional siswa kelas XI SMA Negeri 2 pematang Siantar Tahun Pembelajaran 2023 – 2024.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 27-10-2023
Accepted : 28-10-2023
Publish : 30 -11-2023

Keywords:

Interactive Learning Media;

ABSTRACT

Seven researchers to find out whether there are differences in learning outcomes in national income calculation materials using interactive learning media and conventional media class XI PIPS at SMA Negeri 2 Pematang Siantar. This type of research is quantitative. The population in this study was all grade XI students of SMA Negeri 2 Pematang Siantar



Learning Outcomes.

with a total of 104 students. The sample in this study consisted of 2 classes, namely class XI PIPS 1 and XI PIPS 2 with 70 students out of a total of 104 students. Based on the results of descriptive data analysis, it shows that student learning outcomes in the experimental class (XI Social Studies 1) with an increase in learning outcomes of 28.71 with an average pretest score = 56.74 and an average posttest score = 85.45. While in the control class (XI Social Studies 2) an increase in learning outcomes was obtained = 20.23 with an average pretest score = 61.34 and an average posttest score = 81.57. This means that there is a significant difference between improving the learning outcomes of grade XI IPS 1 students through interactive learning media and class XI IPS 2 learning with conventional learning media. Inferential statistical results using SPSS version 22 obtained a significant level of 5% or = 0.05. Then it is known that $t_{hit} > t_{tab}$ (3,944 > 1,995), which means that the alternative hypothesis is accepted. It can be concluded that by applying interactive learning media, it can improve economic learning outcomes, the subject matter of calculating national income for grade XI students of SMA Negeri 2 Pematang Siantar Learning Year 2023 – 2024.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting pada suatu proses belajar mengajar. Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan menambah minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi, memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru atau pendidik. Pemilihan media yang tepat perlu dipertimbangkan dari berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berpikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Penggunaan media yang tidak sesuai kondisi siswa akan menyebabkan tidak berfungsinya media secara optimal. Dalam penelitian ini menggunakan landasan empiris, sebab tipe atau gaya belajar memengaruhi respon siswa terhadap jenis media yang digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatan media interaktif dalam dunia pendidikan. Perkembangan diri siswa akan keingintahuannya juga tak dapat dibatasi, dan ketertarikan siswa akan minat belajarnya harus selalu diperhatikan bahkan ditingkatkan. Disinilah peran guru dalam kelas untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Guru dituntut kreatif dan inovatif dalam mendampingi siswa belajar di kelas. Guru yang baik akan selalu mencari cara agar siswanya tertarik dan memiliki minat yang tinggi dalam pelajaran yang diberikannya sehingga memperoleh nilai yang maksimal dari pelajaran tersebut. Hal-hal yang mempengaruhi minat siswa terhadap pelajaran, diantaranya adalah metode yang diberikan guru, media pembelajaran, cara guru bersikap dan penampilan guru dalam kelas, disini akan ditekankan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang beragam dan disesuaikan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan siswa akan membuat minat siswa lebih tinggi. Meskipun guru sebagai mediator utama dalam pembelajaran di kelas, alat bantu atau media lainnya juga sangat diperlukan agar pembelajaran tersebut lebih dinamis dan mencapai sasaran yang diinginkan. Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan diminat siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Pematang Siantar, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rendah, kemudian dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, seperti yang diterangkan



di RPP guru ekonomi tersebut bahwa kegiatan siswa hanya mendengarkan dan menyimak, sementara guru yang sedang menerangkan di depan kelas. Adapun di RPP tersebut dikatakan bahwasanya guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya namun realitanya guru tersebut mengatakan kebanyakan siswa hanya diam dan jarang yang ada bertanya bahkan tidak ada yang bertanya, karena mereka tidak paham apa yang akan ditanyakan pada guru. Itu berarti mereka seolah-olah sudah paham apa yang disampaikan oleh guru. Padahal kenyataannya mereka tidak paham tentang materi yang diajarkan. Itu semua terlihat dari hasil wawancara penulis kepada guru. Berdasarkan permasalahan di atas penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sangat diperlukan dalam pembelajaran ekonomi. Adapun salah satu caranya adalah dengan menggunakan media Audio-visual seperti video agar siswanya berminat dalam pembelajaran ekonomi sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Observasi di atas, pendidik dituntut mampu mengetahui kecenderungan tipe atau gaya belajar serta latar belakang siswanya. Sehingga materi yang diajarkan oleh pendidik lebih mengena dan mudah dipahami. Karena inilah media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tipe atau gaya belajar serta latar belakang siswa tersebut. Sebab media yang digunakan tidak sesuai tipe atau gaya belajar serta latar belakang siswa maka materi yang disampaikan tidak akan diterima secara optimal. Dengan meningkatnya hasil-hasil teknologi, informasi dan komunikasi dalam beberapa tahun terakhir telah banyak membantu para tenaga pendidik dalam menyediakan media pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Permasalahan di atas perlu diupayakan pemecahannya, salah satunya adalah dengan melakukan tindakan yang dapat mengubah suasana pembelajaran yang melibatkan siswa untuk lebih aktif. Untuk itu agar siswa tertarik dalam kegiatan belajar mengajar, penulis melihat bahwa model pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dapat mendukung hasil belajar siswa yang akan membuat siswa ikut serta secara aktif, dimana siswa diberi kesempatan untuk berperan dalam proses belajarnya sehingga hasil belajar yang dicapai juga akan baik. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan bermanfaat bagi siswa salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif. Media belajar interaktif ini merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk berani mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap konsep yang sedang dipelajarinya. Berdasarkan dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang saya dapat dari guru tersebut, dapat dikatakan bahwa ketuntasan dari hasil belajar siswa masih belum mencapai nilai standar kelulusan belajar. dimana yang menjadi KKM di sekolah tersebut adalah 72.

Tabel 1. Nilai akhir semester ganjil (UAS) Mata Pelajaran Ekonomi

No	Kelas	KKM	Siswa yang tuntas	Siswa yang tidak tuntas
1	XI IPS 1	72	8	25
2	XI IPS 2	72	3	29
3	XI IPS 3	72	0	27
JUMLAH			11	81
PERSENTASE %			11,95 %	88,05 %

Dari tabel di atas dapat kita lihat siswa yang tuntas dalam ujian pelajaran ekonomi hanya 11 siswa atau sebesar 11,95% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 81 siswa atau sebesar 88,05%. Dari ini kita bisa melihat masih rendahnya hasil belajar pada siswa kelas XI IPS. Berdasarkan uraian yang telah disampaikan tersebut, peneliti berkeinginan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 2 Pematang Siantar T.A 2023/2024”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian eksperimen dapat dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat dari dilakukannya perlakuan. Pada penelitian ini termasuk eksperimen semu (*quasi experimental*), karena pada desain tersebut mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.



Dalam penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Non Equivalent Kontrol Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas pertama yang menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai kelas eksperimen dan kelas yang kedua yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini digunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa.

Tabel 2. Skema *Pretest-Posttest Non Equivalent Kontrol Group Design*

Kelas kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Kelas eksperimen (E)	O1	X	O2
Kelas control (K)	O3		O4

Pada penelitian ini penarikan sampel ditentukan dengan menggunakan *teknik random sampling* dengan cara undian yang keluar sebagai sampel adalah kelas XI PIPS 1 sebanyak 35 orang. Instrumen soal tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Pembuatan soal tes sebagai instrumen berdasarkan indikator, bentuk soal yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu dalam bentuk tes objektif yang terdiri dari 25 butir soal pilihan berganda yang sudah di validasi sebelumnya sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi pada RPP. Masing-masing soal mempunyai alternatif jawaban yaitu a, b, c, d, dan e, yang dimana salah satu darinya adalah jawaban yang benar. Instrumen yang digunakan akan terlebih dahulu dilakukan pengabsahan. Data yang diperoleh dikatakan sah apabila alat pengumpul data atau instrumen yang digunakan benar-benar valid sebagai alat ukur. Oleh karena itu, instrumen atau soal yang digunakan untuk tes objektif dalam penelitian harus ditentukan kualitas soalnya yang ditinjau dari segi validitas, realibilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda tes. Soal *pre-test* dan *post-test* berbentuk sama, namun hanya penomorannya saja yang berbeda. Bentuk penskoran yang digunakan adalah penskoran tanpa koreksi jawaban dengan rumus skor = $B/N \times 100$ (skala 0-100)

Uji Validitas Tes

Menurut Arikunto (2010:211) uji validitas yaitu pengukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan mampu mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat. Maka, untuk memperoleh tes valid maka tes yang akan digunakan aplikasi SPSS versi 22 dan criteria uji validitas, masing-masing item dinyatakan valid $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Uji Realibilitas Tes

Arikunto (2010:225) mengatakan bahwa suatu instrumen dikatakan *reliable* jika instrumen tersebut ketika dipakai untuk mengukur suatu gejala yang sama dalam waktu yang berbeda akan menunjukkan hasil yang sama. Uji realibilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Untuk menguji reliabilitas instrumen pada penelitian ini digunakan aplikasi SPSS versi 22. Dikatakan *reliable* dengan $\alpha_{cronbach}$ dengan criteria $> 0,60$.

Uji Normalitas Data

Uji Normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Apabila data berdistribusi normal, maka perlu ditinjau kembali cara memperoleh data dan penarikan sampel tersebut. Terdapat beberapa teknik yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas data. Dalam penelitian yang akan dilaksanakan yaitu untuk menguji normalitas data digunakan Kolmogorov Smirnov dengan bantuan SPSS versi 22.

Uji Homogenitas



Uji Homogenitas data yang akan dilakukan adalah untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan program SPSS versi 22 untuk menguji homogenitasnya dengan criteriapengujiannya adalah apabila nilai sig > 0,05, Maka data berasal dari varian yang sama, sedangkan jika <0,05, maka data berasal dari populasi yang dimilikibanyak varian tidak sama.

Uji Hipotesis Penelitian

Dalam rumus yang dipakai yaitu sesuai dengan hasil uji normalitas dan uji homogenitas, maka akan digunakan rumus jika varians tidak diketahui untuk sampel yang berasal dari populasi yang homogen atau sampel yang berasal dari populasi tidak homogenitas. Untuk menguji apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variable X dengan variabel Y, maka akan digunakan statistik uji T dengan SPSS versi 22. Hasil uji-t dibandingkan dengan t_{tabel} . Untuk melihat harga t_{tabel} $df = n_1 + n_2 - 2$. Data hasil kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan. Taraf signifikan yang dipakai dalam penelitian ini adalah 0,05 dengan $df = (n_1 + n_2 - 2)$. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima, yang berarti adanya perbedaan yang signifikan. Sebaliknya $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a diterima, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Pematang Siantar pada siswa kelas XI IPS. Dengan Kelas XI PIPS 1 sebagai kelas eksperimen yang mengalami perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif power point dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan kelas XI PIPS 2 sebagai kelas kontrol tetap menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) dalam kegiatan pembelajarannya. Sebelum diujikan kepada sampel, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji coba kepada kelas XI PIPS 1.

Uji Validitas Tes

Dari data hasil uji coba instrument tiap soal dapat dilihat pada lampiran 6a dan untuk koefisien validitas setiap item soal dilihat pada lampiran 6b. Berdasarkan hasil uji coba dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dan criteria uji validitas, masing-masing item dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil dari uji instrument soal sebanyak 25 soal yang diujikan pada siswa terdapat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas

Nomor soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,414	0,334	Valid
2	0,439		Valid
3	0,603		Valid
4	0,417		Valid
5	0,365		Valid
6	0,439		Valid
7	0,492		Valid
8	0,482		Valid
9	0,477		Valid
10	0,433		Valid
11	0,505		Valid
12	0,430		Valid
13	0,561		Valid
14	0,461		Valid
15	0,365		Valid
16	0,399		Valid
17	0,621		Valid
18	0,388		Valid
19	0,439		Valid



20	0,409		Valid
21	0,396		Valid
22	0,580		Valid
23	0,438		Valid
24	0,482		Valid
25	0,427		Valid

Berdasarkan perhitungan uji coba pada tabel yang berjumlah 25 soal diatas,maka seluruh soal dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yaitu menunjukkan sejauh mana suatu instrument dapat memberikan hasil yang konsisten.

Tabel 3. Hasil Reliabilitas

Bentuk Instrumen	Koefisien Reliabilitas	Kategori
Pilihan ganda	0,737	Realibilitas

Berdasarkan uji reliabilitas instrument pada soal yang dilakukan di SMA Negeri 2 Pematang Siantar dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dengan rumus *Alpha Cronbach*,diperoleh hasil reliabilitas dengan koefisien 0,737 pada lampiran 7 yang termasuk dalam kategori tinggi berdasarkan koefisien reliabilitas. Jadi kesimpulan adalah tes tersebut dinyatakan reliable.

Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal yaitu untuk mengetahui soal yang diuji apakah termasuk dalam kategori yang mudah, sedang atau sukar,Uji tingkat kesukaran soal tes menggunakan aplikasi SPSS versi 22

Tabel 4.Uji Tingkat Kesukaran Tes

Nomor soal	Rentang	Tingkat kesukaran	Keterangan
1	0,71-1,00	0,71	Mudah
2	0,31-0,70	0,60	Sedang
3	0,31-0,70	0,69	Sedang
4	0,31-0,70	0,69	Sedang
5	0,31-0,70	0,43	Sedang
6	0,31-0,70	0,57	Sedang
7	0,31-0,70	0,54	Sedang
8	0,31-0,70	0,69	Sedang
9	0,31-0,70	0,43	Sedang
10	0,31-0,70	0,34	Sedang
11	0,31-0,70	0,74	Sedang
12	0,31-0,70	0,49	Sedang
13	0,31-0,70	0,40	Sedang
14	0,31-0,70	0,63	Sedang
15	0,31-0,70	0,40	Sedang
16	0,31-0,70	0,63	Sedang
17	0,31-0,70	0,43	Sedang
18	0,31-0,70	0,63	Sedang
19	0,31-0,70	0,37	Sedang
20	0,31-0,70	0,63	Sedang
21	0,31-0,70	0,31	Sedang
22	0,31-0,70	0,43	Sedang
23	0,71-1,00	0,77	Mudah



24	0,31-0,70	0,54	Sedang
25	0,31-0,70	0,46	Sedang

(Sumber data: SPSS versi 22)

Berdasarkan tabel 4 disimpulkan bahwa setiap item soal mempunyai tingkat kesukaran yang beragam. Nilai tingkat kesukaran paling kecil 0,31 terdapat pada butir soal nomor 21. Nilai tingkat kesukaran paling besar adalah 0,77 terdapat pada butir soal nomor 23. Artinya setiap butir soal layak untuk diujikan pada sampel penelitian.

Data hasil *Pretest* Kelas XI PIPS 1 dan Kelas XI PIPS 2

Penelitian ini dilakukan dengan uji SPSS versi 22 yang dilampirkan pada lampiran. Dalam penelitian ini, dilakukan *pretest* pada kelas XI IPS 1 sebagai kelas Eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai Kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal dari peserta didik. Data hasil *pretest* kelas eksperimen XI IPS 1 dan kelas kontrol XI IPS 2 dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 5 Data Hasil *Pretest* Siswa

Kelas	N	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
XI PIPS 1	35	56,74	70	41
XI PIPS 2	35	61,34	72	46

Data Hasil *Posttest* Kelas XI IPS 1 dan Kelas XI PIPS 2

Setelah melakukan *pretest* dan memberikan materi pembelajaran serta memberikan perlakuan pada kelas eksperimen, penelitian ini melakukan *posttest* pada kelas XI IPS 1 eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dan pemaham tentang materi pembelajaran. Data hasil *posttest* kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 6 Data Hasil *Posttest* Peserta Didik

Kelas	N	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
XI PIPS 1	35	85,45	92	75
XI PIPS 2	35	81,57	90	75

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar *posttest* dikelas eksperimen untuk kelas XI IPS 1 adalah sebesar 85,45 dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah adalah 75. Sedangkan pada kelas kontrol di XI IPS 2 diperoleh rata-rata hasil dari *posttest* adalah sebesar 81,57 dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 75.

Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Data peningkatan hasil belajar peserta didik untuk kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7 . Data Hasil *pretest* dan *posttest* Peserta Didik

Kelas	Rata-rata		Peningkatan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
XIP IPS 1	56,74	85,45	28,71
XI PIPS 2	61,34	81,57	20,23



Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas XI IPS 1 (kelas eksperimen) mengalami peningkatan yaitu sebesar 23,31.Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas XI IPS 2 (kelas kontrol) mengalami peningkatan sebesar 12,47.Berdasarkan tabel diatas ,pembelajaran dengan metode konvensional baik, tetapi jika lebih baik menggunakan media pembelajaran interaktif power point.

Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada masing-masing kelas yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif mau pun kelas yang diajarkan dengan menggunakan media konvensional.Pengujian normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berkontribusi normal atau tidak .Jika data tersebut berkontribusi normal $\text{sig} > \alpha = 0,05$ dan jika data tersebut tidak berkontribusi normal maka $\text{sig} < \alpha = 0,05$. Untuk uji normalitas ,data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dengan menggunakan *uji kolmogorov-smirnov* yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-test Eksperimen(MPI)	.144	35	.065	.945	35	.081
	Post-test Eksperimen(MPI)	.153	35	.036	.945	35	.079
	Pre-test Kontrol(Konvensional)	.168	35	.014	.938	35	.049
	Post-test Kontrol (Konvensional)	.132	35	.129	.953	35	.137

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data tabel tersebut,menunjukkan bahwa nilai signifikansi based on mean lebih besar dari pada nilai $\alpha = 0,05$.Tabel tersebut memperoleh perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 22 diketahui *pretest* eksperimen (Media Pembelajaran interaktif) kelas XI IPS 1 memiliki $0,65 > 0,05$ dan *posttest* eksperimen $0,035 > 0,05$.Sedangkan kelas kontrol kelas XI IPS 2 memiliki *pretest* $0,014 > 0,05$, dan *posttest* kontrol memiliki $0,129 > 0,05$.Dari perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 22 berarti dapat diketahui bahwa *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dijadikan sampel penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal,karena nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol $>$ dari taraf uji signifikansi yaitu $0,05$ sehingga data berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan uji prasyarat analisis statistik diperoleh bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan homogen, sehingga pengujian dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji independent sampel t test pada SPSS versi 22. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui data berdistribudi normal terhadap hasil belajar siswa dengan model pembelajaran talking stick dan model konvensional.

Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$, (Rataan sampel kelompok media pembelajaran interaktif dan kelompok model Konvensional tidak berbeda secara signifikan).

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$, (Rataan sampel kelompok media pembelajaran interaktif dan kelompok model Konvensional berbeda secara signifikan).



Berdasarkan uji hipotesis untuk menguji hipotesis, maka uji beda rata-rata yang digunakan adalah uji independent t test, sedangkan untuk menentukan apakah H_a ditolak dan diterima maka digunakan taraf signifikansi artinya $\text{sig} > 0,05$ maka H_a diterima, dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_o ditolak.

Tabel 9. Pengujian Hipotesis Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.273	.603	3.944	68	.000	3.886	.985	1.920	5.852
	Equal variances not assumed			3.944	67.927	.000	3.886	.985	1.920	5.852

Berdasarkan tujuan penelitian dengan pengolahan hasil SPSS versi 22, menunjukkan bahwa signifikansi tabel adalah 0,05 dan jumlah sampel seutuhnya $70-2= 68$ siswa dengan 'tabel 1.995. Berdasarkan uji independent sampel *t-test* diperoleh 'hitung>'tabel (3,944> 1.995 artinya hipotesis alternative (H_a) diterima. Dengan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan Media pembelajaran interaktif dan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada materi. Perhitungan pendapatan nasional kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Pematang Siantar. Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Pematang Siantar ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 56,74 dan untuk kelas kontrol adalah 61,34. Setelah diketahui kemampuan awal siswa pada kedua kelas, dipertemuan selanjutnya siswa diberikan pembelajaran yang berbeda. Siswa pada kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan pada siswa kelas kontrol tidak dengan menggunakan model pembelajaran interaktif. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen adalah 85,45 sedangkan kelas kontrol adalah 81,57. Berdasarkan rata-rata nilai *post-test* kedua kelas, terlihat bahwa rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol dengan menggunakan *ujit* untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan dan variasi hasil pembelajaran. Dari hasil yang diperoleh pada analisis inferensial menggambarkan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil



belajar Ekonomi siswa di SMA Negeri 2 Pematang Siantar. Hal tersebut terlihat pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* sampel independen, dimana data yang Pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji independent sampel *t- test* dengan data yang diuji adalah hasil *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan taraf signifikan 5% atau = 0,05. Diperoleh *hitung* sebesar 3.944.maka diketahui bahwa^{'hit>tab} (3.944 > 1.995), yang artinya hipotesis alternative diterima. Dengan ini menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif dengan media pembelajaran konvensional, (2) Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran intersktif lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media konvensional.Hal tersebut diketahui dari hasil rata-rata skor tes hasil belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan rata- rata skor tes hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran konvensional siswa kelas XI PIPS SMA Negeri 2 Pematang Siantar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan berdasarkan analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena saat proses pembelajaran terdapat unsur permainan yang dilakukan kepada siswa, sehingga dapat menumbuhkan persaingan antara peserta didik dan pembelajaran di kelas dapat lebih menarik. Kesimpulan tersebut berdasakan fakta dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada kelas eksperimen (XI IPS 1) dengan diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 28,71 dengan nilai rata-rata *pretest* = 56,74 dan hasil nilai rata- rata *posttest* =85,45. Sedangkan pada kelas kontrol (XI IPS 2) diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar = 20,23 dengan nilai rata-rata *pretest*= 61,34 dan nilai rata-rata *posttest* =81,57. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 melalui media pembelajaran interaktif dengan kelas XI IPS 2 yang belajar dengan media pembelajaran konvensional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih atas kerjasama yang baik dari bapak/ibu guru beserta staf pegawai di SMA Negeri 2 Pematang Siantar dan Dekan FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar yang telah memberikan dukungan moral dan spiritual sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

REFERENSI

- Abdul Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arfani.2017. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif. Indonesian Journal Of Disability Studies, (Online), Vol. 4, No.1 (<http://ijbs.ub.ac.id>, Diakses 27 April 2018).
- Arief S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada.
- Arikunto, S. 2013.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi.
- Azhar Arsyad.(2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- _____.2011.*Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- Bloom, Benjamin S., etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals*, Handbook I Cognitive Domain. New York : Longmans, Green and Co.
- Burhan Nurgianto, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPFE, Tahun 1988), Hlm 42
- Huda, Ahmad Fatkhul (2014). “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Lcd Proyektor dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD N 1 Taruman Tahun Ajaran 2013/2014”. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.



- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif–Inovatif*. Kaukaba. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Irmayanti, Shabrina (2016). “*Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016*”. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
<http://nadhiri.blogspot.com/2011/01/metode-pembelajaran-efektif.html>
<http://weblight.com/http//dedi26.blogspot.com/2013/05/pengertianpembelajaran-kooperatif>
- _____. 2013. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nur Aninda Pratiwi 2018, *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep*
<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3132-full-text.pdf>
- M. Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media. Ningsih, Ibkaria Widya. 20
- Indrastyawati, Cinthya (2016). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Indera Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil 91 Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bantul*”. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Matematika Dan Ilmu Alam, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta Cv.
- Suharsimi Arikunto. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Suparman. 2010. *Gaya yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.