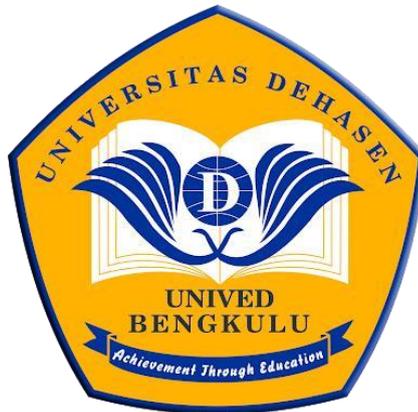


**PEMANFAATAN MEDIA POWERPOINT PADA  
PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI SMK N 2  
BENGKULU TENGAH**



**SKRIPSI**

**OLEH:**

**KHOLILUL RAHMAN**  
**18210021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU  
2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PEMANFAATAN MEDIA POWERPOINT PADA**  
**PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI SMK N 2**  
**BENGKULU TENGAH**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**KHOLILUL RAHMAN**  
**NPM. 18210021**

*Telah disetujui dan disahkan Oleh*

Pembimbing 1,

  
**Diah Selviani, M.Pd.Mat**  
**NIDN. 0212019001**

Bengkulu, Agustus 2022  
Pembimbing 2,

  
**Yenni Fitria, M.Pd**  
**NIDN. 0222078204**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Komputer  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas Dehasen Bengkulu

  
**Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T**  
**NIK.1703169**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PEMANFAATAN MEDIA POWERPOINT PADA**  
**PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI SMK N 2**  
**BENKULU TENGAH**

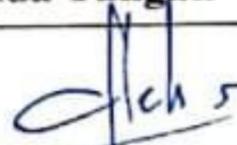
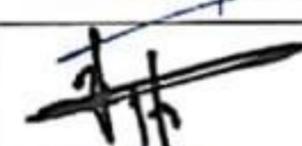
**SKRIPSI**

**OLEH :**

**KHOLILUL RAHMAN**  
**NPM. 18210021**

*Telah dipertahankan didepan dewan penguji  
Pada Tanggal 22 agustus 2022  
Dan dinyatakan lulus.*

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

| No. | Nama dan Kedudukan                    | Tanda Tangan  | Tanggal    |
|-----|---------------------------------------|---|------------|
| 1.  | Diah Selviani, M.Pd.Mat<br>Ketua      |  | 22-08-2022 |
| 2.  | Yenni Fitria, M, Pd.<br>Sekretaris    |  | 22-08-2022 |
| 3.  | Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T<br>Penguji I |  | 22-08-2022 |
| 4.  | Jumiati Siska, M.TPd<br>Penguji II    |  | 22-08-2022 |

Bengkulu, 22 Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Universitas Dehasen Bengkulu

  
**Dr. Mesterjon, M.Kom**  
**NIK. 1703035**

## **ABSTRAK**

Pemanfaatan Media Power Point pada Pembelajaran Simulasi Digital di SMK N 2  
Bengkulu Tengah

**KHOLILUL RAHMAN**  
**NPM. 18210021**

Skripsi S1 Program Studi Pendidikan Komputer

UNIVED Bengkulu, 2018 : 52

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media power point pada pembelajaran simulasi digital di SMK N 2 Bengkulu Tengah. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif yaitu penelitian yang didasarkan perhitungan berbentuk angka-angka dengan menggunakan perhitungan statistik. Jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X TBSM SMK N 2 Bengkulu Tengah sebanyak 11 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *kuesioner*, tes hasil belajar, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji *paired sample t-test*. Dari hasil analisis data menggunakan uji *paired sample t-test* didapat nilai sig (2-tailed) bernilai 0,000. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya penerapan media interaktif pada pembelajaran tatap muka terbatas efektif terhadap hasil belajar siswa.

**Kata kunci** : Pemanfaatan Media Pembelajaran, Power Point

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu dengan judul Pemanfaatan Media Powerpoint pada Pembelajaran Simulasi Digital Di SMK N 2 Bengkulu Tengah

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Dr. Mesterjon, S.Kom, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Dehasen Bengkulu.
2. Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu
3. Dia Selviani, M.Pd.Mat selaku pembimbing 1 skripsi yang telah membimbing dan membantu dan tugas skripsi ini.
4. Yenni Fitria, M.Pd selaku pembimbing 2 skripsi yang telah memberikan banyak bantuan dan bimbingan dalam tugas skripsi ini.
5. Bapak/ Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
6. Drs. Nismawati Kepala Sekolah SMK Negeri 03 Seluma .
7. Bapak Ibu Guru dan staff TU SMK Negeri 03 Seluma.

8. Kedua orang tua dan adik-adikku tercinta yang selalu memberikan motivasi dan doa kepada penulis.
9. Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu angkatan tahun 2018, terima kasih atas motivasinya dan kritik/saran. Sehingga saya dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruksi sangat penulis harapkan. Semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT amin. Akhirnya dengan rendah hati berharap semoga proposal skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Bengkulu, Agustus 2022

Penulis.

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan rasa syukur atas rahmat Allah SWT berkat skenario-Nya karya kecil ini dapat diselesaikan dan sholawat beserta salam rindu semoga tersampaikan kepada Rasulullah SAW. Skripsi ini kupersembahkan terkhusus kepada :

- Kedua orang Tua Ku “Bapak Weri Arjo dan Iniarti” terimakasihku takkan pernah terhenti, karena disetiap tetes keringat yang keluar demi keberhasilanku takkan pernah dapat aku balas meskipun seluruh kemewahan dunia aku berikan kepada kalian.
- Kepada adik ku Arika Putra dan Zahratul Hasanah , Terimakasih atas dukungan dan doanya.
- Teruntuk sahabatku Obbi, Hafiz, Izza, Al Iksan, Iman dan seluruh kawan seperjuanganku angkatan 2018 yang telah berjuang bersama untuk mendapatkan gelar sarjana.
- Keluarga besarku di Terimakasih atas doanya.
- Almamaterku yang tercinta.

## MOTTO

- ❖ Aku kabulkan permohonan orang yang berdoa apabila dia berdoa kepada-Ku. (Qs. Al-Baqarah:186) Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berperang di jalan-Nya dalam barisan yang teratur, mereka seakan-akan seperti bangunan yang tersusun kokoh. (Qs. As-Saff:4)
- ❖ “Laa tahzan innallaha ma’anaa” jangan engkau bersedih sesungguhnya Allah bersama kita. (Qs. At-Taubah:40)
- ❖ Dan apabila hamba-hamba-Ku bertanya kepadamu (Muhammad) tentang Aku, maka sesungguhnya Aku dekat.
- ❖ “Tidak pantas bagi orang yang bodoh itu mendiamkan kebodohnya dan tidak pantas pula orang yang berilmu mendiamkan ilmunya” (H.R Ath-Thabrani)

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Kholilul Rahman  
NPM : 18210021  
Program Studi : Pendidikan Komputer  
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu,.....  
Yang membuat pernyataan

Kholilul Rahman  
NPM 18210021

## DAFTAR ISI

|                                    | <b>Halaman</b> |
|------------------------------------|----------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>         | <b>i</b>       |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>    | <b>ii</b>      |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>     | <b>iii</b>     |
| <b>ABSTRAK .....</b>               | <b>iv</b>      |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>         | <b>v</b>       |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>    | <b>vii</b>     |
| <b>MOTTO .....</b>                 | <b>viii</b>    |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>    | <b>ix</b>      |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>             | <b>x</b>       |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>          | <b>xii</b>     |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>       | <b>xiii</b>    |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>     | <b>1</b>       |
| A. Latar Belakang .....            | 1              |
| B. Identifikasi Masalah .....      | 3              |
| C. Batasan Masalah.....            | 3              |
| D. Rumusan Masalah .....           | 4              |
| E. Tujuan Penelitian.....          | 4              |
| F. Manfaat Penelitian.....         | 4              |
| 1. Manfaat Teoris.....             | 4              |
| 2. Manfaat Praktis.....            | 5              |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b> | <b>6</b>       |

|   |           |
|---|-----------|
| A. Deskripsi Konseptual .....                             | 6         |
| B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....                     | 13        |
| C. Kerangka Berpikir .....                                | 14        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                | <b>16</b> |
| A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....                       | 16        |
| B. Tempat, waktu dan subjek Penelitian.....               | 16        |
| C. Metode dan Prosedur Penelitian.....                    | 16        |
| D. Kehadiran Penelitian .....                             | 17        |
| E. Data dan Sumber Data.....                              | 18        |
| F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian ..... | 18        |
| G. Teknis Analisis Data .....                             | 19        |
| H. Pemeriksaan Keabsahan Data .....                       | 21        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>        | <b>31</b> |
| A. Hasil Penelitian .....                                 | 31        |
| B. Pembahasan.....  | 37        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>                     | <b>45</b> |
| A. Simpulan.....  | 45        |
| B. Saran.....   | 46        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                               | <b>47</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>   |           |



## DAFTAR GAMBAR

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....                       | 15             |
| Gambar 3.1 Desain Penelitian.....                        | 16             |
| Gambar 4.1 Laptop, Proyektor dan Jaringan Internet ..... | 36             |
| Gambar 4.2 Aplikasi <i>Power Point</i> .....             | 36             |
| Gambar 4.3 Diagram Pie Pernyataan Ke-1 .....             | 39             |
| Gambar 4.4 Diagram Pie Pernyataan Ke-2 .....             | 39             |
| Gambar 4.5 Diagram Pie Pernyataan Ke-3 .....             | 40             |
| Gambar 4.6 Diagram Pie Pernyataan Ke-4 .....             | 40             |
| Gambar 4.7 Diagram Pie Pernyataan Ke-5 .....             | 41             |
| Gambar 4.8 Diagram Pie Pernyataan Ke-6 .....             | 41             |
| Gambar 4.9 Diagram Pie Pernyataan Ke-7 .....             | 42             |
| Gambar 4.10 Diagram Pie Pernyataan Ke-8 .....            | 42             |
| Gambar 4.11 Diagram Pie Pernyataan Ke-9 .....            | 43             |
| Gambar 4.12 Diagram Pie Pernyataan Ke-10 .....           | 43             |



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I. Hasil Wawancara
- Lampiran II. RPP mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital
- Lampiran III. Silabus mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital
- Lampiran VI. Rancangan Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran V. Rancangan Kuesioner
- Lampiran VI. Rancangan Lembar Validasi Media
- Lampiran VII. Kartu Bimbingan



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Wabah *Covid-19* membuat pengaruh dan perubahan sangat besar pada bidang sosial, ekonomi, politik, hukum, terutama di bidang pendidikan. Persebaran *Covid-19*, masih terus mengalami lonjakan sangat kuat, serta dengan berbagai mutasi dari virus tersebut yang semakin bervariasi, menjadi tantangan bagi Negara dan Pemerintah dalam menghadapi pandemi ini. (Rusdiana & Nasihudin, 2020).

Melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 terjadi pergeseran dalam proses belajar mengajar yaitu pelaksanaan belajar dari rumah, penghapusan Ujian Nasional, pelaksanaan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) daring, serta larangan berkerumun di lingkungan sekolah. (Nadhillah, 2021). Seiring berjalannya waktu, melalui Surat Keputusan Bersama 4 Menteri No.05/KB/2021, No. 1347 Tahun 2021, No.HK.01.08/MENKES/6678/2021, No.443-5847 Tahun 2021 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Covid-19*, pemerintah mengizinkan untuk wilayah yang menerapkan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dilevel 1-3 untuk melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas, setelah memenuhi daftar periksa yang dipersyaratkan mulai dari pembagian kelas dan waktu belajar yang terbatas serta menerapkan protokol kesehatan yang sangat ketat.

Pembelajaran tatap muka adalah adalah kegiatan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dengan sumber belajar yang terjadi secara langsung pada waktu yang sama dan tempat yang sama. Karakteristik pembelajaran tatap muka adalah kegiatan yang terencana berorientasi pada tempat, serta interaksi sosial dalam ruang kelas. (Rizky Amelia, 2019).

Pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas adalah kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan melalui tatap muka antara peserta didik dengan pendidik, secara terbatas dengan protocol kesehatan yang ketat. Arti terbatas meliputi, jumlah siswa maksimal 50%, aktivitas dalam sekolah sesuai protokol kesehatan yaitu mencuci tangan, memakai masker, menjaga jarak, menghindari kerumunan serta mengurangi mobilitas (5M), durasi jam pembelajaran ditentukan oleh satuan Pendidikan, materi pembelajaran yang bersifat esensial, prasyarat, karakter dan kecakapan hidup. (Danar Abwandi, dkk., 2022). Meski pembelajaran tatap muka dilaksanakan, namun pembelajaran tatap muka di masa pandemi *Covid-19* ini pelaksanaannya tidak sama seperti saat pembelajaran pada masa normal sehingga dibutuhkan pemilihan teknik serta metode dalam pembelajaran yang sesuai. (Emik Pattanang, dkk., 2021).

Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi (Daryanto, 2013:5).

Media merupakan salah satu sarana belajar yang membantu siswa untuk memahami suatu materi yang disampaikan. Pemanfaatan multimedia interaktif dalam menyampaikan materi simulasi dan komunikasi digital merupakan salah satu cara untuk perbaikan dalam sistem pembelajaran termasuk penyajian materi. Tujuan digunakan multimedia interaktif adalah memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami materi khususnya memahami konsep kewargaan digital.

Berdasarkan hal tersebut multimedia interaktif sebagai media yang sangat penting dalam menunjang kelancaran pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) serta dapat menjadikan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan terutama pada pembelajaran tatap muka terbatas dalam peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan, di SMK S 8 Grakarsa sekolah tersebut telah menerapkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas dari bulan Juli atau semester I tahun pelajaran 2021/2022 hingga saat ini, pengurangan jam belajar, tidak adanya jam istirahat serta mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker dan mencuci tangan merupakan salah satu batasan dalam panduan yang dikeluarkan oleh Menteri.

Berdasar hasil wawancara dengan salah satu guru, proses pembelajaran pada pembelajaran tatap muka terbatas pada penyampaian materi mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital masih menggunakan sistem konvensional yang mengakibatkan sebagian siswa susah untuk memahami

materi yang disampaikan oleh guru, terdapat beberapa siswa yang nilai praktiknya tidak tuntas, serta berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Media Interaktif berbasis presentasi adalah alat bantu berbasis multimedia presentasi pesan atau materi yang akan disampaikan dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui proyektor. *Software* yang digunakan untuk membuat media presentasi yang umum digunakan adalah *Microsoft Power Point*. Penggunaan media interaktif berbasis presentasi ini diharapkan mampu membantu siswa memahami materi pelajaran dan dapat memberikan hasil belajar yang memuaskan pada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk meneliti dengan judul “Pemanfaatan power point pada mata pembelajaran simulasi digital di SMK N 2 Bengkulu Tengah”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan waktu dalam pembelajaran.
2. Sistem pembelajaran konvensional.
3. Kurangnya pemahaman siswa pada materi.
4. Terdapat beberapa siswa yang nilai praktiknya tidak tuntas.

## **C. Batasan Masalah**

Melihat dari luasnya objek masalah yang ada dilapangan maka, pembahasan dalam penelitian ini perlu dibatasi agar tetap fokus pada rumusan masalah. Batasan masalah nya sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di SMK N 2 Bengkulu Tengah.

2. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran tatap muka terbatas.
3. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas X TBSM di SMK N 2 Bengkulu Tengah.
4. Mata pelajaran yang akan diteliti adalah simulasi dan komunikasi digital.
5. Mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada materi memahami konsep kewargaan digital.
6. *Software* yang akan digunakan dalam pembelajaran simulasi dan komunikasi digital adalah *Microsoft Power Point*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada proposal skripsi ini adalah bagaimana pemanfaatan media power point pada mata pembelajaran simulasi digital di SMKN 2 Bengkulu Tengah.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin di capai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media power point pada mata pembelajaran simulasi digital di SMKN 2 Bengkulu Tengah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca serta perkembangan ilmu pengetahuan di lingkungan pendidikan.

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai efektivitas penerapan media interaktif pada pembelajaran tatap muka terbatas terhadap hasil belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat Bagi Mahasiswa

Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari perguruan tinggi dengan keadaan yang sesungguhnya dan dapat menerapkan pengalaman di masa yang akan datang, mendapatkan pengalaman dan melatih kesiapan pada saat menjadi seorang guru dikemudian hari.

### b. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat menjalin hubungan dan kerjasama yang baik antara universitas dan sekolah.

### c. Manfaat Bagi Universitas

Dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan mahasiswa dalam pengalamannya selama mengajar serta dapat dijadikan acuan penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Power Point**

###### **a. Pemanfaatan Media Power Point**

Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi (Daryanto, 2013:5).

Media Interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang bisa menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna atau yang tujuannya untuk mempermudah proses pembelajaran.

Multimedia dibagi menjadi dua yaitu, multimedia liner dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya (Munir, 2012:134).

Multimedia pembelajaran adalah kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan aplikasi komputer tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam multimedia pembelajaran pengguna dapat

mengontrol dan berinteraksi secara dinamis. Multimedia pembelajaran ini bersifat interaktif dan selanjutnya disebut dengan multimedia pembelajaran interaktif (Surjono, 2017:23).

b. Manfaat Multimedia Pembelajaran Simulasi Digital

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa.

Dalam Daryanto (2016:70) manfaat yang dapat diperoleh tersebut antara lain :

- 1) Proses pembelajaran lebih menarik.
- 2) Interaktif.
- 3) Jumlah waktu mengajar dapat dikurangi.
- 4) Kualitas belajar pebelajar dapat ditingkatkan.
- 5) Proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja.
- 6) Sikap belajar pebelajar dapat ditingkatkan

c. Karakteristik Media Simulasi Digital

Karakteristik dan fungsi multimedia interaktif dalam pembelajaran menurut Daryanto (2016:71) sebagai berikut :

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

3) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut :

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

d. Format Multimedia Pembelajaran

Format sajian multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2016:72) dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut :

- 1) Tutorial, format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik.

- 2) *Drill and Practise*, format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep.
- 3) Simulasi, multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis di dunia nyata.
- 4) Percobaan atau Eksperimen, format ini mirip dengan simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA.
- 5) Permainan, bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sedang belajar.

e. Kriteria Penilaian Multimedia Interaktif

Menurut Purwanto, dkk dalam Lestari (2017:54) mengajukan enam kriteria penilaian multimedia interaktif antara lain:

- 1) Kriteria Isi, meliputi kesesuaian isi dengan tujuan, ketepatan isi (*accuracy*) dengan siswa, memutakhirkan isi, dan cakupan-cakupan (*sufficiency*).
- 2) Kriteria Penyajian, meliputi penggunaan contoh, sistematika, strategi pembelajaran, integrasi, interaktivitas, dan motivasi.

- 3) Kriteria Penggunaan Bahasa, meliputi kesulitan, kaitannya dengan teks, dan keterbacaan.
- 4) Kriteria Penggunaan Ilustrasi, meliputi ketepatan jenis ilustrasi, kaitannya dengan teks, penempatan, pemberian keterangan atau *caption*, kualitas teknis grafika, dan keindahan.
- 5) Kriteria Kualitas Kelengkapan atau bahan penunjang, meliputi petunjuk guru, tes akhir modul, dan pemanfaatan & kaitan dengan media lain.
- 6) Kriteria Kualitas Teknis, meliputi penggunaan font, jenis & ukuran, layout atau tata letak, ilustrasi, gambar, foto, dan desain tampilan.

Sedangkan menurut Thorn dalam Fakhriyannur (2017:34) menyatakan beberapa kriteria untuk menilai multimedia interaktif antara lain:

- 1) Kemudahan navigasi, sebuah media pembelajaran interaktif harus dirancang sesederhana mungkin untuk memudahkan peserta didik dalam menjalankan media meskipun belum memiliki pengetahuan yang kompleks tentang media.
- 2) Kandungan kognisi, yang akurat dan relevan. Kriteria ini untuk menilai isi program, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik yaitu adanya kandungan pengetahuan yang jelas dan dapat dimengerti pada tingkat atau level pendidikan.

- 3) Presentasi informasi, yaitu yang digunakan untuk melihat isi dan program itu sendiri. Penyampaian informasi seharusnya diberikan secara efisien, efektif, dan semenarik mungkin sehingga proses pembelajaran dengan media tetap baik dan menyenangkan.
- 4) Integrasi media, dalam sebuah media, aspek pengetahuan dan keterampilan harus saling terintegrasi. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk bermain tetapi juga alat untuk menstimulasi peserta didik membangun kognisi mereka secara teori dan praktik.
- 5) Artistik dan Estetika, untuk menumbuhkan minat peserta didik, program harus mempunyai tampilan yang menarik. Ukuran menarik menjadi aspek penting dalam media karena penampilan fisik media mempengaruhi ketertarikan dan minat peserta didik untuk terlibat dalam menikmati dan mempelajari informasi pada media tersebut.
- 6) Fungsi secara keseluruhan, program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik. Sehingga pada waktu seseorang selesai menjalankan sebuah program mereka akan merasa telah belajar sesuatu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui kriteria penilaian media interaktif dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu meliputi aspek kemudahan navigasi, kandungan kognisi, penyajian informasi, integrasi media, artistik dan

estetika, serta fungsi keseluruhan. Aspek tersebut merupakan aspek utama dalam media pembelajaran dan merupakan suatu komponen yang saling berkaitan.

f. Kelebihan dan Kelemahan Media Interaktif

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, begitupun dengan multimedia interaktif. Menurut Munir (2012:132-133), kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- 2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Selain memiliki kelebihan, multimedia juga memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2016:367), kelemahan dari multimedia interaktif diantaranya sebagai berikut :

- 1) Masih kurangnya tenaga ahli dalam pembuatan dan penggunaan perangkat multimedia dalam pembelajaran.
- 2) Akan menghabiskan biaya yang banyak.
- 3) Kurang tepat untuk sekolah yang berada di daerah pedalaman, terpencil, pelosok yang tidak ada aliran listriknya.

Sedangkan menurut Swajati (2010) kelemahan multimedia interaktif adalah sebagai berikut :

- 1) *Design* yang buruk menyebabkan kebingungan sehingga pesan tidak dapat tersampaikan dengan baik.
- 2) Kendala bagi orang dengan kemampuan terbatas/*cacat/disable*.
- 3) Tuntutan terhadap spesifikasi komputer yang memadai.

Oleh karena itu, seorang guru harus teliti dalam memilih media dalam pembelajaran. Guru harus dapat memaksimalkan manfaat atau kegunaannya dan meminimalkan kelemahan yang dimiliki oleh media tersebut. Guru juga harus mempertimbangkan kelemahan dan kelebihan dari media yang digunakan.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2016: 22) mendefinisikan hasil belajar siswa pada

hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2013) juga menyebutkan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, angka atau simbol. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai, dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar.

Benjamin S. Bloom dalam (Sudjana, 2016:23-29) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.

- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman dalam (Susanto, 2016 : 12) Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal, sebagai berikut :

- 1) Faktor Internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya yaitu kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor Eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

### 3. Efektivitas Penerapan Media Interaktif

Menurut Suryabrata dalam Subono (2011:24) efektivitas diartikan sebagai tindakan atau usaha yang membawa hasil. Keefektifan juga dapat dikatakan tercapainya sebuah tujuan untuk bidang tertentu. Berdasarkan kurikulum yang digunakan SMK S 8 Grakarsa Bengkulu, pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi syarat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar siswa, yaitu jika peserta didik mampu menyelesaikan, menguasai tiap-tiap indikator kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran 72% dari seluruh tujuan pembelajaran. Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai nilai minimal KKM 72.

Efektivitas penerapan media interaktif dalam mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dapat diartikan sebagai keberhasilan yang dicapai setelah terjadinya proses penerapan media interaktif tersebut, dan keberhasilan kelas tersebut dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai nilai minimal KKM 72.

## **B. Hasil Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ucup Supriatna (2021), yang berjudul *Flipped Classroom: Metode Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Masa Pandemi Covid-19*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh

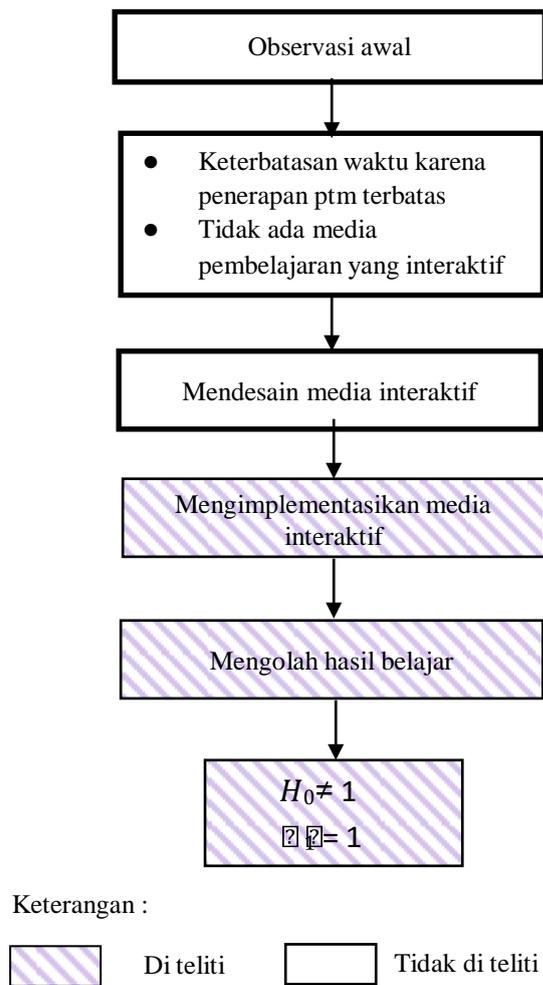
metode *flipped classroom* terhadap hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran tatap muka terbatas sehingga pemilihan metode yang sesuai pada pembelajaran tatap muka terbatas dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Tita Rizki Maulidia dan Mochamad Ridwan (2021), dengan judul Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Sikap Kritis Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi *passing* dalam permainan bola voli terdapat peningkatan pada keterampilan berpikir kritis peserta didik.
3. Penelitian Selanjutnya dilakukan oleh Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar (2018), dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media kartu domino dan media TTS. Dapat disimpulkan bahwa media kartu domino dan Media TTS sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir menurut Sugiyono (2019:109), merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan berdasarkan teori-teori yang telah disusun tersebut, selanjutnya

dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diteliti. Sintesa tentang hubungan tersebut, selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK NE Bengkulu Tengah.

##### 2. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan pada semester II (Genap) tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juni sampai juli 2022.

#### **B. Metode Penelitian**

##### 1. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2019:2) menjelaskan bahwa metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah penelitian Deskriptif Kualitatif. Menurut Sugiyono (2019:23) menjelaskan bahwa penelitian Deskriptif adalah metode yang dilakukan untuk mengetahui gambaran, keadaan suatu hal mendeskripsikannya mendeskripsikannya berdasarkan fakta yang ada

### C. Kehadiran penelitian

Peneliti berapa aktif dalam pemanfaatan media power point pada pada pelajaran simulasi digital di SMKN2 Bengkulu Tengah pengan cara observas, wawancara, memberikan tes untuk memperoleh hasil belajar

### D. Data Dan Sumber Data

1. Data dalam penelitian ini berisi informasi dan fakta yang diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas siswa saat melakukan pembelajaran kelas dan penilain di lapangan yang bias di analisis, data yang di kumpulkan dalam penelitian ini adalah data .yang sesuai dengan hasil penelitian.

#### 2. Sumber Data

Sumber data ini sangat di perlukan oleh penelliti untuk melakukan penelitian, dan yang perlu diperlukan

##### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung melalui peneliti yang di peroleh langsung melalui penelitian guru mengajar yang mengajar, dalam penelitian sumber data primer yang di peroleh dikumpulkan langsung dari informasi yang di dapat di SMK N 2 Bengkulu Tengah.

##### b. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara, adapu data sekunder untuk penelitian yang di ambil dari buku penunjang data

sejarah sekolah, data semua guru, data staf yang bekerja di Sekolah tersebut.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian**

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan atau metode yang dilakukan untuk menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan hasil sesuai dengan fenomena melakukan

mengontrol dan berinteraksi secara dinamis. Multimedia pembelajaran ini bersifat interaktif dan selanjutnya disebut dengan multimedia pembelajaran interaktif (Surjono, 2017:23).

b. Manfaat Multimedia pembelajaran Simulasi Digital

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa.

Dalam Daryanto (2016:70) manfaat yang dapat diperoleh tersebut antara lain :

- 1) Proses pembelajaran lebih menarik.
- 2) Interaktif.
- 3) Jumlah waktu mengajar dapat dikurangi.
- 4) Kualitas belajar pebelajar dapat ditingkatkan.
- 5) Proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja.
- 6) Sikap belajar pebelajar dapat ditingkatkan

c. Karakteristik Media Simulasi digital

Karakteristik dan fungsi media digital dalam pembelajaran menurut Daryanto (2016:71) sebagai berikut :

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

- 2) *Drill and Practise*, format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep.
- 3) Simulasi, multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis di dunia nyata.
- 4) Percobaan atau Eksperimen, format ini mirip dengan simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA.
- 5) Permainan, bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sedang belajar.

e. Manfaat Multimedia Digital

Menurut Purwanto, dkk dalam Lestari (2017:54) mengajukan enam kriteria penilaian multimedia digital antara lain:

- 1) Manfaat Isi, meliputi kesesuaian isi dengan tujuan, ketepatan isi (*accuracy*) dengan siswa, memutakhirkan isi, dan cakupan-cakupan (*sufficiency*).
- 2) Manfaat Penyajian, meliputi penggunaan contoh, sistematika, strategi pembelajaran, integrasi, interaktivitas, dan motivasi.

estetika, serta fungsi keseluruhan. Aspek tersebut merupakan aspek utama dalam media pembelajaran dan merupakan suatu komponen yang saling berkaitan.

f. Manfaat dan Kelemahan Media Digital

Setiap media pembelajaran memiliki manfaat dan kelemahan masing-masing, begitupun dengan multimedia digital. Menurut Munir (2012:132-133), kelebihan menggunakan multimedia digital dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- 2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Selain memiliki kelebihan, multimedia juga memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2016:367), kelemahan dari multimedia interaktif diantaranya sebagai berikut :

- 1) Masih kurangnya tenaga ahli dalam pembuatan dan penggunaan perangkat multimedia dalam pembelajaran.
- 2) Akan menghabiskan biaya yang banyak.
- 3) Kurang tepat untuk sekolah yang berada di daerah pedalaman, terpencil, pelosok yang tidak ada aliran listriknya.

Sedangkan menurut Swajati (2010) kelemahan multimedia interaktif adalah sebagai berikut :

- 1) *Design* yang buruk menyebabkan kebingungan sehingga pesan tidak dapat tersampaikan dengan baik.
- 2) Kendala bagi orang dengan kemampuan terbatas/*cacat/disable*.
- 3) Tuntutan terhadap spesifikasi komputer yang memadai.

Oleh karena itu, seorang guru harus teliti dalam memilih media dalam pembelajaran. Guru harus dapat memaksimalkan manfaat atau kegunaannya dan meminimalkan kelemahan yang dimiliki oleh media tersebut. Guru juga harus mempertimbangkan kelemahan dan kelebihan dari media yang digunakan.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2016: 22) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2013) juga menyebutkan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, angka atau simbol. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai, dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar.

Benjamin S. Bloom dalam (Sudjana, 2016:23-29) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.

- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman dalam (Susanto, 2016 : 12) Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal, sebagai berikut :

- 1) Faktor Internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan

belajarnya yaitu kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

- 2) Faktor Eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

### 3. Penerapan Media power *Power Point*

Menurut Suryabrata dalam Subono (2011:24) efektivitas diartikan sebagai tindakan atau usaha yang membawa hasil. Keefektifan juga dapat dikatakan tercapainya sebuah tujuan untuk bidang tertentu. Berdasarkan kurikulum yang digunakan SMK S 2 Bengkulu tengah, pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi syarat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar siswa, yaitu jika peserta didik mampu menyelesaikan, menguasai tiap-tiap indikator kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran 75% dari seluruh tujuan pembelajaran. Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai nilai minimal KKM 75.

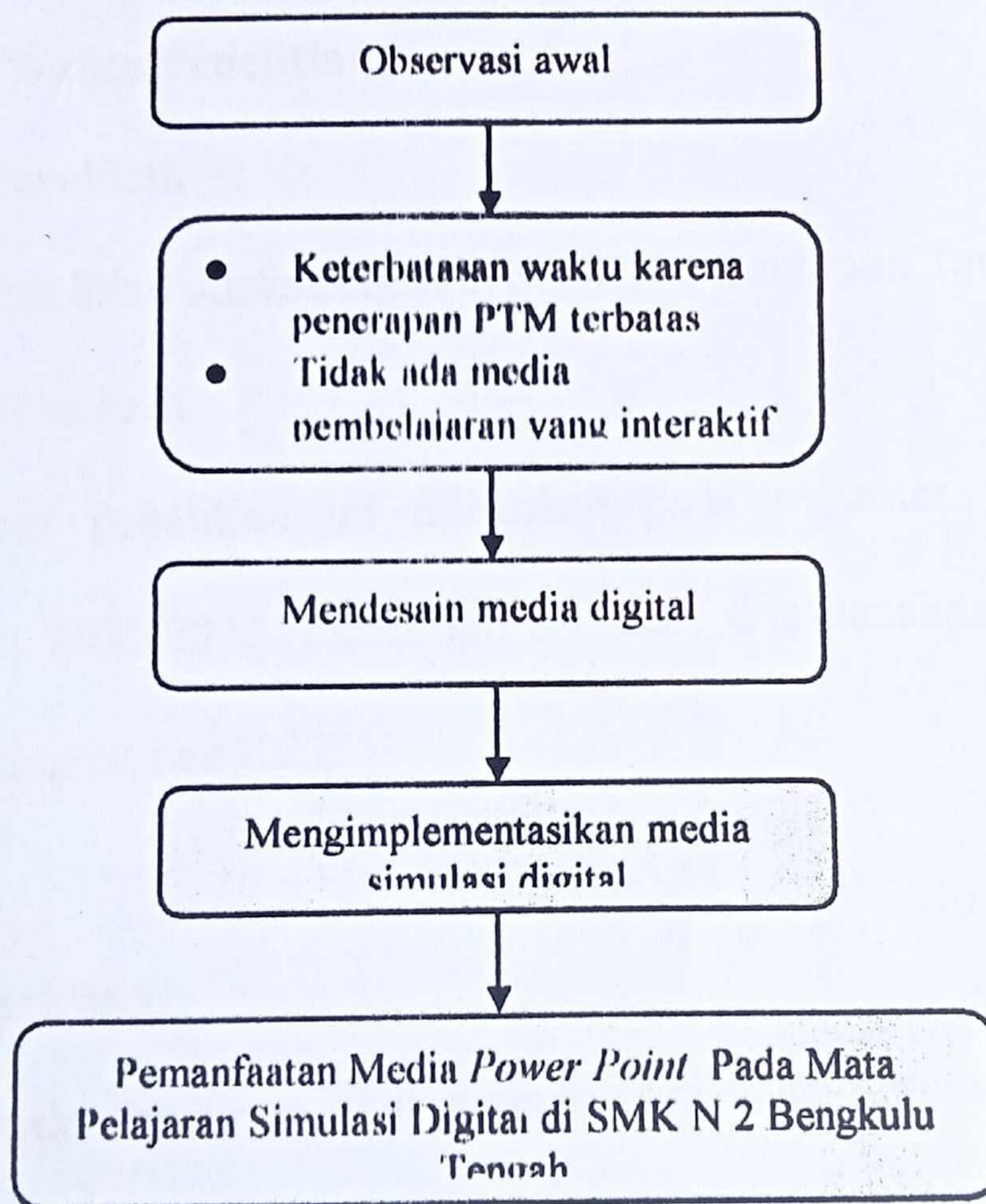
Efektivitas penerapan media interaktif dalam mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dapat diartikan sebagai keberhasilan yang dicapai setelah terjadinya proses penerapan media interaktif tersebut, dan keberhasilan kelas tersebut dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai nilai minimal KKM 75.

## B. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ucup Supriatna (2021), yang berjudul *Flipped Classroom: Metode Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Masa Pandemi Covid-19*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh metode *flipped classroom* terhadap hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran tatap muka terbatas sehingga pemilihan metode yang sesuai pada pembelajaran tatap muka terbatas dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Tita Rizki Maulidia dan Mochamad Ridwan (2021), dengan judul Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Sikap Kritis Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi *passing* dalam permainan bola voli terdapat peningkatan pada keterampilan berpikir kritis peserta didik.
3. Penelitian Selanjutnya dilakukan oleh Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar (2018), dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media kartu domino dan media TTS. Dapat disimpulkan bahwa media kartu domino dan Media TTS sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

- 3) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut :

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

#### d. Format Multimedia Pembelajaran Digital

Format sajian multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2016:72) dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut :

- 1) Tutorial, format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik.

- 3) Manfaat Penggunaan Bahasa, meliputi kesulitan, kaitannya dengan teks, dan keterbacaan.
- 4) Manfaat Penggunaan Ilustrasi, meliputi ketepatan jenis ilustrasi, kaitannya dengan teks, penempatan, pemberian keterangan atau *caption*, kualitas teknis grafika, dan keindahan.
- 5) Manfaat Kualitas Kelengkapan atau bahan penunjang, meliputi petunjuk guru, tes akhir modul, dan pemanfaatan & kaitan dengan media lain.
- 6) Manfaat Kualitas Teknis, meliputi penggunaan font, jenis & ukuran, layout atau tata letak, ilustrasi, gambar, foto, dan desain tampilan.

Sedangkan menurut Thorn dalam Fakhriyannur (2017:34) menyatakan beberapa kriteria untuk menilai multimedia interaktif antara lain:

- 1) Kemudahan navigasi, sebuah media pembelajaran interaktif harus dirancang sesederhana mungkin untuk memudahkan peserta didik dalam menjalankan media meskipun belum memiliki pengetahuan yang kompleks tentang media.
- 2) Kandungan kognisi, yang akurat dan relevan. Kriteria ini untuk menilai isi program, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik yaitu adanya kandungan pengetahuan yang jelas dan dapat dimengerti pada tingkat atau level pendidikan.

- 3) Presentasi informasi, yaitu yang digunakan untuk melihat isi dan program itu sendiri. Penyampaian informasi seharusnya diberikan secara efisien, efektif, dan semenarik mungkin sehingga proses pembelajaran dengan media tetap baik dan menyenangkan.
- 4) Integrasi media, dalam sebuah media, aspek pengetahuan dan keterampilan harus saling terintegrasi. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk bermain tetapi juga alat untuk menstimulasi peserta didik membangun kognisi mereka secara teori dan praktik.
- 5) Artistik dan Estetika, untuk menumbuhkan minat peserta didik, program harus mempunyai tampilan yang menarik. Ukuran menarik menjadi aspek penting dalam media karena penampilan fisik media mempengaruhi ketertarikan dan minat peserta didik untuk terlibat dalam menikmati dan mempelajari informasi pada media tersebut.
- 6) Fungsi secara keseluruhan, program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik. Sehingga pada waktu seseorang selesai menjalankan sebuah program mereka akan merasa telah belajar sesuatu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui kriteria penilaian media interaktif dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu meliputi aspek kemudahan navigasi, kandungan kognisi, penyajian informasi, integrasi media, artistik dan

