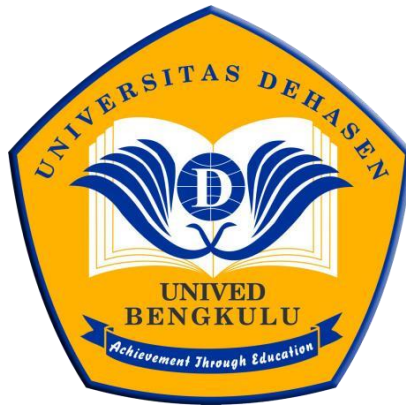


**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PADA  
PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Studi  
Pendidikan Komputer (PKOM)  
Memperoleh Gelar Strata 1*

**OLEH :**

**IZZA  
LUTHFIA  
NPM. 18210011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
DEHASEN BENGKULU**

**2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF  
PADA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**IZZA LUTHFIA**  
**NPM. 18210011**

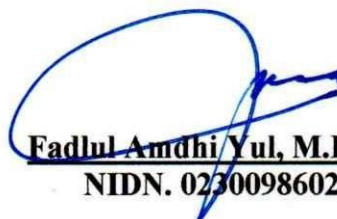
*Disetujui dan disahkan oleh :*

Pembimbing 1,



**Dr. Mesterjon, M.Kom**  
**NIDN. 0210128102**

Pembimbing 2,

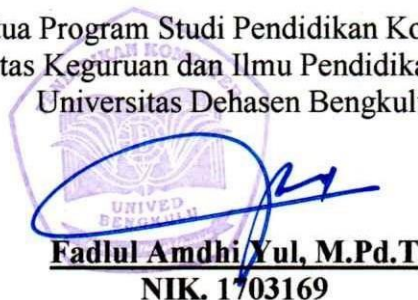


**Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T**  
**NIDN. 0230098602**

Bengkulu, 10 Agustus 2022

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

### EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

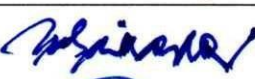



### SKRIPSI

### OLEH

**IZZA LUTHFIA**  
**NPM. 18210011**

*Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 10 Agustus 2022  
Dan dinyatakan Lulus*

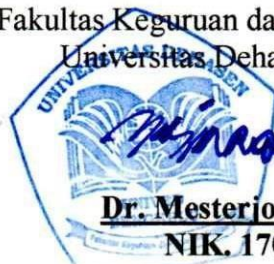
### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Mesterjon, M.Kom Ketua		5 September 2022
2.	Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T Sekretaris		3 September 2022
3.	Imma Rachayu, M.T.Pd Penguji I		1/9 2022
4.	Edy Susanto, M.Pd Penguji II		31 Agustus 2022

Bengkulu, 10 Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas Dehasen Bengkulu



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

## ABSTRAK

### EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

**IZZA LUTHFIANPM. 18210011**

Skripsi S1 Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu,  
2022 : 60 Halaman

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan media interaktif pada pembelajaran tatap muka terbatas terhadap hasil belajar siswa. 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 S 8 Grakarsa Bengkulu sebanyak 12 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, serta membandingkan nilai t hitung dengan t tabel diperoleh nilai t hitung  $7,745 > t$  tabel 2,201 maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang artinya penerapan media interaktif pada pembelajaran tatap muka terbatas efektif terhadap hasil belajar siswa.

**Kata kunci** : Efektivitas, Pembelajaran Tatap Muka Terbatas, Hasil belajar.

## **ABSTRACT**

### **THE IMPLEMENTATION EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE MEDIA IN LIMITED FACE-TO-FACE LEARNING TO STUDENT LEARNING OUTCOMES**

**IZZA LUTHFIA**  
**Student Reg. ID. 18210011**

***Thesis of S1 Computer Education Study Program UNIVED Bengkulu,  
2022 : 60 Pages***

*This study aims to determine the implementation effectiveness of interactive media in limited face-to-face learning to student learning outcomes. The approach method used in this research is quantitative methods, namely research based on calculations in the form of numbers using statistical calculations. This type of research is pre-experimental with one group pretest-posttest research design. The population of this study were 12 students of class X TBSM SMK S 8 Grakarsa Bengkulu. The sampling technique in this study used purposive sampling, namely the technique of determining the sample with certain considerations. The data collection used in this study were questionnaires, learning outcomes tests, and interviews. The data analysis technique used in this study was the paired sample t-test. From the results of the data analysis using the paired sample t-test, the value of sig (2-tailed) is 0.000. From these results it is known that the value of sig (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ , then  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected, and comparing the value of t count with t table, the value of t count is  $7.745 > t$  table 2.201, so it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, which it means that the implementation of interactive media in limited face-to-face learning is effective on student learning outcomes.*

**Keywords:** *Effectiveness, Limited Face-to-Face Learning, Learning Outcomes.*

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu dengan judul : **Efektivitas Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Terhadap Hasil Belajar Siswa.**

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

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. Bapak Dr. Mesterjon, M.Kom, selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu sekaligus dosen pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan moril kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer sekaligus pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

3. Ibu Imma Rachayu, M.T.Pd dan Bapak Edy Susanto, M.Pd, selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan masukan-masukan sehingga penulis dapat memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
4. Ibu Diah Selviani, M.Pd.Mat, selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Eddy Ha Human, selaku kepala sekolah SMK S 8 Grakarsa Bengkulu yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SMK S 8 Grakarsa Bengkulu.
6. Bapak Drs. Mukhrizal, selaku waka kurikulum yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam melakukan penelitian di SMK S 8 Grakarsa Bengkulu.
7. Ibu Elmi Suita, S.Pd, selaku guru pengapuh mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian dengan baik.
8. Seluruh dosen Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan skripsi ini.
9. Seluruh staff administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah payah memberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
10. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2018 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa selama proses hingga penyelesaian skripsi ini.

11. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Atas segalanya semoga semua amalannya bernilai ibadah di sisi Allah SWT dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca. Aamiinn.

Bengkulu, 10 Agustus 2022 Penulis,

**Izza Luthfia**



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur atas rahmat dan karunia Allah SWT berkat- Nya lah skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tersampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh akan ilmu dan teknologi seperti sekarang ini . Skripsi ini penulis sampaikan terkhusus kepada :

1. Kedua orang tua saya, **Bapak Mudawam (Alm)** dan **Ibu Ulfah (Almh)**, yang telah merawat dan membesarkan saya dengan segenap hati dan ketulusan sampai akhir hidupnya.
2. Saudara-saudara saya **Susi Etikawati, S.Sos.**, **Yusdi Ghozali, S.E.**, dan **Lusma Bahar, S.Psi.**, yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi secara moril maupun materil serta mendoakan demi terselesainya studi saya.
3. Bunda **Dr. Rita Prima Bendriyanti, M.Si.**, yang senantiasa memberikan dukungan dan membantu serta memotivasi saya secara moril maupun materil demi terselesainya studi saya.
4. Teman serta sahabat saya yang selalu mendukung, memberi saran, menghibur, serta menemani dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat seperjuangan saya seluruh mahasiswa pendidikan komputer angkatan 2018 tanpa terkecuali.
6. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Atas segalanya seomoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT.
7. Almamater saya tercinta.

8. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting.*

## MOTTO

*“ Appreciate of lack yourself because it's your eksces “*

*“ لَيْسَ الْجَمَالُ بِأَثْوَابِ تَزَيَّنَّا إِنِ الْجَمَالُ جَمَالُ الْعِلْمِ وَالْأَدَبِ ”*

*“ Bukanlah kecantikan itu dengan pakaian yang menghias kita, sesungguhnyakecantikan itu ialah kecantikan dengan ilmu dan kesopanan”*

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :Nama

: Izza Luthfia

NPM 18210011

Program Studi : Pendidikan Komputer

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini 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 ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 10 Agustus 2022 Yang membuat pernyataan

**Izza Luthfia NPM. 18210011**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ix
<b>MOTTO</b> .....	xi
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	xii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
1. Manfaat Teoritis .....	6

2. Manfaat Praktis.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	7
B. Hasil Penelitian Relevan .....	22
C. Kerangka Berpikir.....	25
D. Hipotesis Penelitian.....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
B. Metode Penelitian .....	27
C. Definisi Operasional Variabel .....	29
D. Populasi dan Sampel .....	29
1. Populasi.....	29
2. Sampel .....	30
E. Teknik Pengumpulan Data .....	31
F. Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	41
B. Penyajian Data Hasil Penelitian.....	41
C. Analisis Data dan Uji Hipotesis.....	45
D. Pembahasan dan Hasil Penelitian .....	53
E. Keterbatasan Penelitian .....	57
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	59

B.	Saran.....	60
----	------------	----

**DAFTAR PUSTAKA DAFTAR**

**RIWAYAT HIDUPLAMPIRAN**

Tabel 2.1	: Perbandingan Penelitian Dahulu dan Sekarang .....	24
Tabel 3.1	: Keadaan Populasi .....	30
Tabel 3.2	: Penskoran dengan Skala <i>Likert</i> .....	33
Tabel 3.3	: Kisi-kisi Rancangan <i>Kuesioner</i> .....	34
Tabel 3.4	: Kisi-kisi Rancangan Tes Hasil Belajar ( <i>Pretest</i> ).....	34
Tabel 3.5	: Kisi-kisi Rancangan Tes Hasil Belajar ( <i>Posttest</i> ) .....	35
Tabel 3.6	: Standar Ketuntasan Hasil Belajar .....	36
Tabel 3.7	: Kriteria Ketuntasan Minimal.....	36
Tabel 3.8	: Pedoman Konversi Data Kuantitatif menjadi Kualitatif.....	37
Tabel 3.9	: Pedoman Konversi Skor Responden .....	38
Tabel 3.10	: Kriteria Skor Responden.....	38
Tabel 4.1	: Data Hasil <i>Pretest</i> .....	43
Tabel 4.2	: Data Hasil <i>Posttest</i> .....	44
Tabel 4.3	: Data Hasil <i>Kuesioner</i> Respon Siswa .....	46
Tabel 4.4	: Data Statistik <i>Pretest</i> .....	47
Tabel 4.5	: Frekuensi <i>Pretest</i> .....	47
Tabel 4.6	: Data Statistik <i>Posttest</i> .....	48
Tabel 4.7	: Frekuensi <i>Posttest</i> .....	48
Tabel 4.8	: Tingkat Penguasaan Materi pada <i>Pretest dan Posttest</i> .....	49
Tabel 4.9	: Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pretest dan Posttest</i> .....	50
Tabel 4.11	: Uji Normalitas <i>Pretest dan Posttest</i> .....	52
Tabel 4.12	: Uji <i>Paired Sample Test Pretest dan Posttest</i> .....	53



Gambar 2.1 : Kerangka Berpikir .....	25
Gambar 3.1 : Desain Penelitian.....	28
Gambar 4.1 : Data Hasil <i>Pretest</i> .....	43
Gambar 4.2 : Data Hasil <i>Posttest</i> .....	44

## Lampiran 1

- 1.1 Hasil Wawancara Guru SMK S 8 Grakarsa Bengkulu
- 1.2 RPP mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital
- 1.3 Silabus mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital
- 1.4 Hasil Validasi Media dan Hasil Validasi Materi

## Lampiran 2

- 2.1 Data Hasil *Pretes* dan *Posttest* Siswa
- 2.2 Data Hasil Respon *Kuesioner* Siswa
- 2.3 *Kuesioner* Siswa
- 2.4 *Pretest-Posttest* Siswa
- 2.5 Tampilan Media

## Lampiran 3

- 3.1 Hasil Hitung SPSS Uji Normalitas
- 3.2 Hasil Hitung SPSS Uji *Paired Sample T-Test*
- 3.3 Distribusi Nilai T Tabel

## Lampiran 4

- 4.1 Surat Tugas Penelitian
- 4.2 Surat Selesai Penelitian
- 4.3 Kartu Bimbingan

## Lampiran 5

## Dokumentasi

## **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 siswa 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 siswa 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 siswa 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. (Dinar 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, 2016:5).

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 “Efektivitas Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

## **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 hasil belajarnya 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 masalahnya sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di SMK S 8 Grakarsa Bengkulu.

2. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran tatap muka terbatas.
3. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas X TBSM di SMK S 8 Grakarsa Bengkulu.
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 skripsi ini adalah “Apakah penerapan media interaktif pada pembelajaran tatap muka terbatas efektif terhadap hasil belajar siswa?”

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

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penerapan media interaktif pada pembelajaran tatap muka terbatas terhadap hasil belajar siswa.

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

Penelitian ini diharapkan 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 Interaktif**

##### **a. Pengertian Media Interaktif**

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, 2016:5).

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

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 dalam Multimedia Pembelajaran

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 siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa 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 siswa 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 siswa 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 siswa membangun kognisi mereka secara teori dan praktik.
- 5) Artistik dan Estetika, untuk menumbuhkan minat siswa, program harus mempunyai tampilan yang menarik. Ukuran menarik menjadi aspek penting dalam media karena penampilan fisik media mempengaruhi ketertarikan dan minat siswa untuk terlibat dalam menikmati dan mempelajari informasi pada media tersebut.
- 6) Fungsi secara keseluruhan, program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh siswa. 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 siswa 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 siswa 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. Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

### a. Pengertian Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Pembelajaran tatap muka terbatas adalah kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan melalui tatap muka antara peserta didik dengan pendidik, secara terbatas dengan protokol kesehatan yang ketat. Arti terbatas meliputi, jumlah siswa maksimal 50%, aktivitas dalam sekolah sesuai protokol kesehatan (5M) yaitu: (1) mencuci



tangan, (2) memakai masker, (3) menjaga jarak, (4) menghindari kerumunan serta (5) mengurangi mobilitas. Durasi jam pembelajaran ditentukan oleh satuan pendidikan, materi pembelajaran yang bersifat esensial, prasyarat, karakter dan kecakapan hidup. (Danan Abwandi, dkk., 2022).

b. Kebijakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Kebijakan pembelajaran tatap muka terbatas pada satuan pendidikan yang tertuang dalam Surat Keterangan Bersama Empat 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* dilaksanakan melalui 2 (dua) fase yaitu masa transisi dan masa kebiasaan baru. Pembelajaran tatap muka pada masa transisi akan berlangsung selama 2 (dua) bulan sejak dimulainya pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan. Setelah masa transisi selesai, maka pembelajaran tatap muka memasuki kebiasaan baru.

Pembelajaran tatap muka menjadi pilihan bagi satuan pendidikan sebagai upaya mengurangi dampak negatif bagi peserta didik. Pada prosesnya akan muncul beberapa masalah yang dihadapi satuan pendidikan antara lain adalah tidak tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung layanan kesehatan, keselamatan warga satuan pendidikan, pengaturan fasilitas tempat belajar, pengaturan jumlah peserta didik, dan durasi waktu setiap mata pelajaran per hari. Satuan

pendidikan dapat menyiapkan beberapa alternatif pembelajaran tatap muka, yang pada akhirnya akan terpilih satu bentuk pembelajaran tatap muka yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan tetap menerapkan protokol kesehatan. (Kemdikbud, 2021).

c. *Persiapan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Pada Masa Pandemi Covid-19*

Pembelajaran tatap muka harus benar-benar dipersiapkan dengan baik oleh satuan pendidikan. Persiapan yang baik akan mendukung lancarnya penyelenggaraan pembelajaran tatap muka khususnya pada masa transisi atau awal dimulai. Persiapan yang perlu dilakukan pada semua komponen yaitu persiapan kebijakan, sarana dan prasarana satuan pendidikan, warga satuan pendidikan, dan kesiapan orang tua peserta didik.

Beberapa komponen persiapan pelaksanaan pembelajaran tatap muka, antara lain sebagai berikut :

- 1) Memenuhi daftar periksa kesiapan satuan pendidikan melalui Dapodikmen.
- 2) Melakukan koordinasi kewenangan untuk menyelenggarakan pembelajaran tatap muka pada pemerintah daerah, gugus *covid*, dinas pendidikan dan cabang dinas.
- 3) Melakukan pengaturan tata letak ruangan (kelas, ruang pendidik, ruang administrasi, dll) dan lalu lintas perjalanan dalam lingkungan satuan pendidikan sesuai protokol kesehatan.

- 4) Menyiapkan semua informasi penting terkait pembukaan pembelajaran tatap muka yang tersosialisasikan dengan baik ke semua pemangku kepentingan.
- 5) Melakukan simulasi atau uji coba pembelajaran tatap muka untuk memastikan secara teknis kesiapan semua komponen pada satuan pendidikan.

d. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Pada Masa Pandemi

*Covid-19*

Berdasarkan surat keterangan bersama empat 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*, diberikan beberapa prosedur yang harus dipenuhi dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka, yaitu :

- 1) Kondisi ruang kelas untuk pembelajaran tatap muka pada jenjang SMA maksimal di isi 18 peserta didik per kelas dengan pengaturan jarak kursi dan meja minimal 1,5 meter.
- 2) Jumlah hari dan jam pembelajaran tatap muka dengan pembagian rombongan belajar ditentukan oleh satuan pendidikan dengan tetap mengutamakan kesehatan dan keselamatan warga satuan pendidikan.
- 3) Perilaku wajib di seluruh lingkungan satuan pendidikan, meliputi :

- a) Menggunakan masker kain 3 lapis atau masker sekali pakai/ masker bedah yang menutupi hidung dan mulut sampai dagu. Masker kain digunakan setiap 4 jam atau sebelum 4 jam saat sudah lembab/basah.
  - b) Cuci tangan pakai sabun dengan air mengalir atau cairan pembersih tangan (*hand sanitizer*).
  - c) Menjaga jarak minimal 1,5 meter dan tidak melakukan kontak fisik seperti bersalaman dan cium tangan.
  - d) Menerapkan etika batuk/bersin yaitu menutup hidung dan mulut saat batuk/bersin dengan *tissue* atau siku bagian dalam.
- 4) Kondisi medis warga satuan pendidikan dalam keadaan sehat dan jika mengidap penyakit penyerta (*comorbid*) harus dalam kondisi terkontrol dan tidak memiliki gejala *covid-19*, termasuk orang serumah dengan warga satuan pendidikan.
- 5) Kantin tidak diperbolehkan beroperasi sehingga warga satuan pendidikan disarankan membawa makanan/minuman dengan menu gizi seimbang. Setelah masa transisi, satuan pendidikan dapat mengambil kebijakan mengizinkan kantin boleh beroperasi dengan tetap menjaga protokol kesehatan.
- 6) Kegiatan olahraga dan ekstrakurikuler tidak diperbolehkan di satuan pendidikan, namun disarankan tetap melakukan aktivitas fisik di rumah. Setelah masa transisi, satuan pendidikan dapat

mengambil kebijakan mengizinkan kegiatan olahraga dan ekstrakurikuler dengan tetap menjaga protokol kesehatan.

- 7) Kegiatan di lingkungan satuan pendidikan tidak diperbolehkan selain pembelajaran, seperti orang tua menunggu peserta didik di lingkungan satuan pendidikan, istirahat di luar kelas, pertemuan orang tua peserta didik, pengenalan lingkungan satuan pendidikan, dan sebagainya.

### 3. 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 siswa 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 siswa, 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 siswa 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 siswa mampu menyelesaikan, menguasai tiap-tiap indikator kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran 72% dari seluruh tujuan pembelajaran. Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah siswa 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 siswa 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 siswa.
3. Penelitian Selanjutnya dilakukan oleh Andini Dwi Rachmawati, Baiduri, dan Moh. Mahfud Effendi (2020), dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa



media pembelajaran berbantuan Web efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil analisis dari ketiga penelitian relevan diatas, peneliti mendeskripsikan perbandingan hasil penelitian tersebut ke dalam bentuk tabel sebagai berikut :

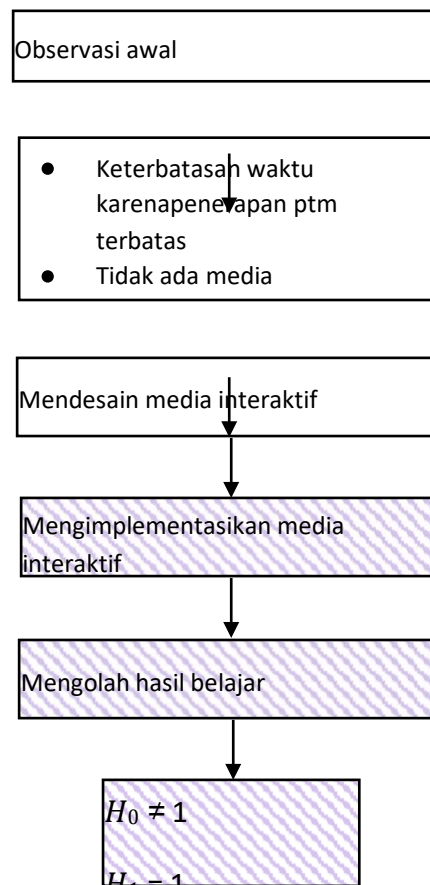
No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Ucup Supriatna	<i>Flipped Classroom: Metode Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Masa Pandemi Covid-19</i>	<b>Variabel Terikat:</b> Hasil belajar  <b>Metode:</b> Kuantitatif	<b>Variabel Bebas:</b> Penerapan metode <i>flipped classroom</i> pada pembelajaran tatap muka terbatas  <b>Periode Pengamatan:</b> 2021  <b>Desain Penelitian:</b> <i>Quasi Exsperiment</i> <b>Teknik Analisis:</b> uji <i>Independent Sample t Test Subyek</i>  <b>Penelitian:</b> mahasiswa semester VI kelas A pada STAI Al-Haudl Ketapang

2.	Tita Rizki Maulidia dan Mochamad Ridwan	Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Sikap Kritis Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	<b>Variabel Bebas:</b> Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif <b>Metode:</b> Kuantitatif <b>Desain Penelitian:</b> <i>Pre-Exsperimental</i> dengan tipe <i>One</i> <i>Group Pretest-</i> <i>Posttest</i> <b>Teknik analisis:</b> uji analisis deskriptif, uji normalitas, uji dan <i>Paired Sample T-</i> <i>test</i>	<b>Variabel Terikat:</b> Sikap Kritis <b>Periode pengamatan:</b> 2021 <b>Subyek pengamatan:</b> siswa kelas X SMKN 2 Buduran
3.	Andini Dwi Rachmawati, Baiduri, dan Moh. Mahfud Effendi	Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web dalam Mengembang kan Kemampuan Berpikir Kreatif	<b>Variabel Bebas:</b> Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif <b>Metode:</b> Kuantitatif <b>Desain Penelitian:</b> <i>Pre-Exsperimental</i> dengan tipe <i>One</i> <i>Group Pretest-</i> <i>Posttest</i> <b>Teknik analisis:</b> uji analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji <i>Paired Sample T-</i> <i>test</i>	<b>Variabel Terikat:</b> Kemampuan Berpikir Kreatif <b>Periode pengamatan:</b> 2020 <b>Subyek pengamatan:</b> siswa kelas VII SMPN 1 Kemlagi

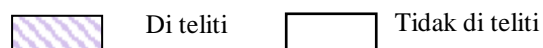
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Dahulu dan Sekarang

### 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:



Keterangan :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. (Sugiyono, 2019:115).

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan serta kerangka pikir, maka hipotesis yang diajukan peneliti ialah sebagai berikut :

$H_0$  : Diduga penerapan media interaktif pada pembelajaran tatap muka terbatas tidak efektif terhadap hasil belajar siswa.

$H_1$  : Diduga penerapan media interaktif pada pembelajaran tatap muka terbatas efektif terhadap hasil belajar siswa.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

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

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK S 8 Grakarsa Bengkulu, Jl. AdamMalik KM.8 Kota Bengkulu.

#### 2. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan pada semester II (Genap) tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai Mei 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 kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:23) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang digunakan untuk menguji suatu teori yang dianalisis menggunakan statistika untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

## 2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah *Eksperimen* dengan metode *Pre-Eksperimental*, menurut Sugiyono (2019:126) menyebutkan bahwa metode eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independen/ *treatment*/ perlakuan tertentu terhadap variabel dependen/ hasil/ *output* dalam kondisi yang terkendalikan.

Peneliti memilih *One Group Pretest-Posttest* karena desain penelitian ini lebih mudah di gunakan pada pandemi ini dan tidak membutuhkan waktu yang cukup lama dalam meneliti serta lebih relevan. Di dalam penelitian ini peneliti dapat bebas dalam memilih anggota atau sampel yang akan dijadikan subjek dalam penelitian tersebut.

Sumber : (Sugiyono, 2019:131) Gambar 3.1 Desain Penelitian



Keterangan :

$O_1$  : Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*)

$X$  : Perlakuan yang diberikan (*Treatment*)

$O_2$  : Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*Posttest*)

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.

- b. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media interaktif.
- c. Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

### **C. Definisi Operasional Variabel**

#### **1. Efektivitas Penerapan Media Interaktif**

Efektivitas penerapan media interaktif didefinisikan sebagai keberhasilan yang dicapai setelah terjadinya proses penerapan media interaktif tersebut dan keberhasilan kelas tersebut dilihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan atau mencapai nilai minimal KKM 72.

#### **2. Hasil Belajar**

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.

### **D. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2019:145). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK S 8 Grakarsa Bengkulu.

No	Kelas	Jurusan	Jenis Kelamin		Jumlah
			Perempuan	Laki-laki	
1.	X	TBSM	-	12	12
		TKRO	-	11	11
		TKJ	-	2	2
		TITL	-	1	1
<b>TOTAL</b>			-	<b>26</b>	<b>26</b>

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

## 2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan subyek penelitian yang dapat mewakili dari seluruh populasi penelitian. Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili). Sebagai mana yang telah dikemukakan Sugiyono (2019:146) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Teknik sampling adalah suatu cara yang digunakan untuk mengambil sampel dalam sebuah penelitian. (Sugiyono, 2019:148). Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti ialah *Nonprobability Sampling* seperti yang dikemukakan Sugiyono (2019:151) yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel

Adapun penentuan jumlah sampel yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019:151). Adapun peneliti memilih teknik sampling tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital yang menyatakan bahwa rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas tersebut lebih besar dari



pada siswa di kelas lain, peneliti hanya meneliti 1 kelas, yakni hanyaterfokus pada kelas X TBSM yang berjumlah 12 siswa.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian, selain harus menggunakan metode yang tepat, juga harus memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengukur yang data yang tepat akan memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data merupakan merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utamanya mendapatkan data (Sugiyono, 2019:409). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### *a. Kuesioner*

*Kuesioner* merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2019:234).

Tujuan peneliti menggunakan metode ini untuk mengetahui respon siswa pada penerapan media interaktif.

#### *b. Tes*

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2020:193).

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan menggunakan tes awal dan akhir, soal tes disusun berdasarkan tujuan dan kisi-kisi tes. Adapun langkah- langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

- 1) Tes awal (*pretest*), Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum penerapan media interaktif.
- 2) *Treatment* (pemberian perlakuan), Dalam hal ini peneliti menggunakan media interaktif pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
- 3) Tes akhir (*posttest*), *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan media interaktif.

c. *Interview* (Wawancara)

Teknik ini digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, danjuga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. (Sugiyono, 2019:229).

Peneliti menggunakan metode wawancara tidak terstruktur/ terbuka kepada guru pengampu mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital untuk mengetahui lebih mendalam permasalahan yang mungkin terjadi.

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti, dengan demikian jumlah instrumen yang digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. (Sugiyono, 2019:181). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### a. Kuesioner

*Kuesioner* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Alternatif jawaban yang digunakan 5 alternatif jawaban. Pemberian skor untuk setiap jawaban dari setiap pertanyaan adalah sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber : (Sugiyono, 2019:168) Tabel 3.2 Penskoran dengan Skala *Likert*

- b. Tes hasil belajar, dengan menggunakan media interaktif yang dilaksanakan pada awal dan pada akhir setelah diberikan serangkaian tindakan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes pilihan ganda (*Multiple Choise Test*).

Instrumen penelitian untuk variabel X menggunakan *kuesioner* sedangkan untuk variabel Y menggunakan tes hasil belajar, berikut

indikator dari masing-masing variabel yang nantinya akan dikembangkan menjadi angket dan tes hasil belajar.

No	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Kandungan	Materi mudah dipahami	1,2	2
	Kognisi	Ketercernaan materi	3,4	2
2.	Penyajian Informasi	Kejelasan penyampaian materi	5,6	2
		Memenuhi kebutuhan pengguna (siswa)	7,8	2
		Penyajian materi sistematis	9,10	2
3.	Kemudahan navigasi	Struktur navigasi	11,12	2
		Kemudahan penggunaan	13,14	2
4.	Artistik dan Estetika	Kesesuaian tampilan (audio, video, animasi, teks, grafis)	15,16	2
5.	Fungsi Keseluruhan	Kemudahan dan kenyamanan pengoperasian media	17,18	2
		Program menyajikan pembelajaran yang diinginkan oleh pengguna (siswa)	19,20	2
<b>Jumlah indikator penilaian</b>				<b>20</b>

Sumber : Skripsi Fakhriyannur 2017 Tabel 3.3 Kisi-kisi rancangan *kuesioner*

No	Indikator	Materi Pelajaran	Butir soal	Jumlah
1.	Menjelaskan konsep Kewargaan Digital	Konsep Kewargaan Digital	1,2	2
2.	Menjelaskan konsep internet safety	Cyberbulliying dan Cyberharrasment	3,4	2
3.	Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya	Menggunakan internet dengan aman	5,6,7,8	4
4.	Menjelaskan simbol Creative Commons	Simbol Creative Commons	9,10	2
<b>Jumlah Soal</b>				<b>10</b>

Tabel 3.4 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar (*Pretest*)

No	Indikator	Materi Pelajaran	Butir soal	Jumlah
1.	Menjelaskan konsep Kewargaan Digital	Konsep Kewargaan Digital	1,2	2
2.	Menjelaskan konsep internet safety	Cyberbullying dan Cyberharrasment	3,4	2
3.	Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya	Menggunakan internet dengan aman	5,6,7,8	4
4.	Menjelaskan simbol Creative Commons	Simbol Creative Commons	9,10	2
<b>Jumlah Soal</b>				<b>10</b>

Tabel 3.5 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar (*Posttest*)

## F. TEKNIK ANALISIS DATA

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial.

### 1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif menurut Sugiyono (2019:241), yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Statistik deskriptif meliputi penyajian tabel, diagram, nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, variansi, nilai minimum dan nilai maksimum yang dihitung menggunakan *Software Statistical Package For The Social Sciences (SPSS) 26 For Windows Data*.

a. Data Hasil Belajar Siswa

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran simulasi dan komunikasi digital sesuai dengan pedoman (Arikunto dan Jabar, 2018 : 35) yaitu:

Skor	Kriteria Penilaian
81 - 100	Baik Sekali
61 - 80	Baik
41 - 60	Cukup
21 - 40	Kurang
< 21	Kurang Sekali

Tabel 3.6 Standar Ketuntasan Hasil Belajar

Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan untuk mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK S 8 Grakarsa Bengkulu sebagai berikut :

Nilai	Kriteria
< 72	Tidak Tuntas
$\geq$ 72	Tuntas

Sumber : SMK S 8 Grakarsa Bengkulu Tabel 3.7 Kriteria Ketuntasan Minimal

b. *Kuesioner* Respon Siswa Pada Media Interaktif

Data respon siswa diperoleh dari hasil *kuesioner* yang diberikan siswa setelah menggunakan media interaktif. *Kuesioner* respon tersebut diberikan beberapa jenis respon dan selanjutnya dianalisis dengan persentase. Untuk menganalisis data dari *kuesioner* dilakukan langkah-langkah menurut (Widoyoko, 2009:237) sebagai berikut :

- 1) Menghitung nilai rata-rata skor tiap-tiap indikator instrumen.
- 2) Menghitung nilai rata-rata skor total masing-masing aspek penilaian.
- 3) Membandingkan nilai rata-rata skor total masing-masing aspek penilaian dengan kriteria yang telah ditentukan. Ketentuan konversi data kuantitatif menjadi kualitatif dan rentang skor responden dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No	Rumus	Nilai	Rentang Skor	Kriteria
1	$M_i + 1,80 S_{Bi} < X$	A	$4,206 < X$	Sangat Setuju
2	$M_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq M_i + 1,80 S_{Bi}$	B	$3,402 < X \leq 4,206$	Setuju
3	$M_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq M_i + 0,60 S_{Bi}$	C	$2,598 < X \leq 3,402$	Ragu-ragu
4	$M_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq M_i - 0,60 S_{Bi}$	D	$1,794 < X \leq 2,598$	Tidak Setuju
5	$X \leq M_i - 1,80 S_{Bi}$	E	$X \leq 1,794$	Sangat Tidak Setuju

Tabel 3.8 Pedoman konversi data kuantitatif menjadi kualitatif

Keterangan :

$X$  = skor aktual (empiris)

$M_i$  = *mean* ideal, dihitung dengan menggunakan rumus :

$$M_i = 1/2 (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$S_{Bi}$  = simpangan baku ideal, dihitung dengan rumus :

$$S_{Bi} = 1/6 (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Dari skala 5 tersebut di atas diketahui bahwa skor maksimal ideal adalah 5 dan skor minimal ideal adalah 1, sehingga diperoleh perhitungan  $M_i$  dan  $S_{Bi}$  sebagai berikut :

$$M_i = 1/2 (5+1) = 3$$

Hasil dari perhitungan di atas maka didapatkan pedoman skorresponden sebagai berikut :

Rentang Skor	Kriteria
$4,206 < X$	Sangat Setuju
$3,402 < X \leq 4,206$	Setuju
$2,598 < X \leq 3,402$	Ragu-ragu
$1,794 < X \leq 2,598$	Tidak Setuju
$X \leq 1,794$	Sangat Tidak Setuju

Sumber : (Widoyoko, 2009:237)

Tabel 3.9 Pedoman konversi skor responden

- 4) Menentukan nilai keseluruhan aspek penilaian setiap pengujian dengan menghitung skor rata-rata seluruh aspek penilaian kemudian diubah sesuai dengan kriteria dalam tabel 3.8.
- 5) Untuk mengetahui kualitas media berdasarkan penilaian dalam bentuk persentase menggunakan rumus di bawah ini :

$$\text{Persentase kualitas (\%)} = \frac{\text{skor total}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

Statistik inferensial menurut Sugiyono (2019:243), yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t ( uji t).

$$\frac{Md}{\sqrt{\sum x^2_d N(N-1)}} \quad \text{Sumber : Arikunto (2020:349-250)}$$



Keterangan :

Md : mean dari perbedaan antara *post-test* dan *pre-test*.

$s_d$  : deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x_d^2$  : jumlah kuadrat deviasi

N : banyaknya subyek

d.b : ditentukan dengan N-1

Namun, sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini digunakan uji *Shapiro-Wilk* diatas tingkat kepercayaan 5% atau 0,05 pada SPSS, peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dikarenakan data yang diambil peneliti kurang dari 30.

Pedoman pengambilan keputusan menurut (Santoso, 2022:233) adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai Sig atau nilai probabilitas  $< 0,05$  maka data tidak terdistribusi normal.
- 2) Nilai Sig atau nilai probabilitas  $> 0,05$  maka data terdistribusi normal.

#### b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Untuk maksud tersebut diatas maka pengujian dilakukan dengan uji rata-rata. Jika syarat untuk pengujian

hipotesis sudah terpenuhi, yakni data yang diperoleh berdistribusi normal maka uji hipotesis dapat dilakukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t. Data yang diuji adalah data *pretest- posttest* dengan analisis *Paired Sample T-Test*, menggunakan *Software Statistical Package For The Social Sciences (SPSS) 26 For Windows Data*.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

$H_0$  : Penerapan media interaktif pada pembelajaran tatap muka terbatas tidak efektif terhadap hasil belajar siswa.

$H_1$  : Penerapan media interaktif pada pembelajaran tatap muka terbatas efektif terhadap hasil belajar.

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengambilan keputusan menurut (Santoso,2022:311) :

- 1) Berdasarkan nilai probabilitas atau nilai signifikan :
  - Jika nilai Sig > 0,05 maka  $H_0$  diterima.
  - Jika nilai Sig < 0,05 maka  $H_0$  ditolak.
- 2) Berdasarkan perbandingan t hitung dengan t tabel :
  - Jika t hitung > t tabel, maka  $H_0$  ditolak.
  - Jika t hitung < t tabel, maka  $H_0$  diterima.

Membuat kesimpulan apakah penerapan media interaktif pada pembelajaran tatap muka terbatas efektif terhadap hasil belajar siswa