

## PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF SISWA SMK

Novri Alfred Worang<sup>1</sup>, Marthinus Maxi Mintjelungan<sup>2</sup>, Agustinus Takaredase<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,  
Universitas Negeri Manado

e-mail: [1worang031197@gmail.com](mailto:1worang031197@gmail.com), [2marthinusmaxi@unima.ac.id](mailto:2marthinusmaxi@unima.ac.id),  
[3agustinustakaredase@unima.ac.id](mailto:3agustinustakaredase@unima.ac.id)

### ABSTRAK

*Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan dua variabel, tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar Desain Multimedia Interaktif siswa kelas XII Multimedia SMK Negeri 3 Tahuna. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas yakni media pembelajaran berbasis multimedia dan variabel terikat yakni hasil belajar desain multimedia interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis multimedia suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat, Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis penelitian, diperoleh thitung senilai 2,523. Berdasarkan tabel distribusi t pada  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $n1 + n2 - 2 = 25 + 25 - 2 = 48$  maka diperoleh ttabel senilai 1,679. Jadi t hitung lebih besar dari t tabel, yaitu  $t \text{ hitung} = 2,523 > t \text{ tabel} = 1,679$ . Berdasarkan kriteria pengujian jika t hitung lebih besar dari t tabel ( $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ) maka  $H_0$  ditolak yang berarti  $H_A$  diterima. Dengan demikian kesimpulan pengujian adalah hasil belajar desain multimedia interaktif kelompok eksperimen yang diajar dengan media pembelajaran berbasis multimedia lebih tinggi dari pada hasil belajar desain multimedia interaktif kelompok kontrol yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.*

**Kata kunci:** Model Pembelajaran Berbasis Multimedia, Hasil Belajar.

### PENDAHULUAN

Faktanya pendidikan adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memajukan keahlian dan perilakunya. Pendidikan ini memiliki peran khusus dalam mendidik seorang yang mempunyai wawasan dan kehandalan dan manusia yang mempunyai perilaku positif untuk segala sesuatu, sehingga bisa dibidang pendidikan ialah usaha yang begitu penting dan diibaratkan modal di kehidupan manusia.

Sampai sekarang ini pendidikan tetap menjadi media bahari dalam mengembangkan wawasan seseorang juga mampu mengukir sumber daya manusia yang bertaraf tinggi. Pendidikan adalah cara untuk memanusiakan manusia, yaitu merupakan usaha dalam mendukung manusia untuk bisa hidup sesuai dengan martabat kemanusiaanya. Bagi manusia pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting,

sebab dengan pendidikan manusia bisa memperoleh wawasan untuk meningkatkan diri, cara berpikir, sifat serta keahlian yang dimilikinya. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara nyata dengan pertimbangan pada disertasi tentang esensi manusia.

Selama manusia terus berusaha meningkatkan kehidupannya pendidikan tetap akan berlangsung, seperti wawasan, akhlak, dan kemampuan. Pendidikan memiliki tugas untuk menciptakan penerus yang lebih baik, manusia yang berbudaya, menghasilkan dan meningkatkan pribadi dengan potensi yang dimiliki dalam diri manusia. Pendidikan berhubungan dengan hidup umat manusia divisualkan bahwa tujuan pendidikan ialah untuk menghasilkan suatu kehidupan yang lebih baik dan bermanfaat.

Keberhasilan proses pembelajaran Desain Multimedia Interaktif tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan media pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal.

Berbagai kondisi ini jika tanpa pemahaman, guru cenderung tidak dapat meningkatkan peran siswa secara optimal dalam media pembelajaran yang dikembangkan, dan hasilnya akan berdampak buruk bagi siswa jika guru tidak dapat memberi sumbangan yang besar. Pembelajaran berbasis multimedia adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar desain multimedia interaktif pada siswa Kelas XII di SMK Negeri 3 Tahuna.

desain multimedia interaktif penggunaan pembelajaran multimedia masih belum diterapkan oleh guru. Siswa bersikap pasif dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang itu-itu saja tidak berwarna, siswa kurang bertanya dalam proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru masih mempunyai dominasi yang sangat besar, sehingga siswa kurang mandiri dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Maka dari itu hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa tidak akan terwujud jika masalah di atas dibiarkan terus menerus. Karena masalah di atas peneliti memiliki rasa tertarik untuk meneliti tentang: “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil belajar Desain Multimedia Interaktif Siswa SMK”.

## **KAJIAN TEORI**

### **Deskripsi Teori**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Kata media berasal dari kata latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media yang sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat bahan kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2011).

Daryanto (2018) mengatakan secara umum media merupakan kata-kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan peranan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sri (2008) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuannya, keterampilan dan sikap. Arsyad (2011) menganjurkan bahwa, pengetahuan dan pemahaman yang cukup harus dimiliki guru tentang media pembelajaran, yang meliputi: (a) Guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar harus menjadikan media sebagai alat komunikasi; (b) Kegunaan media dalam menggapai wujud pendidikan; (c) Kerumitan teknik belajar; (d) Ikatan antara cara mengajar lewat media pendidikan; dan (e) Kualitas atau keuntungan media pendidikan dalam pendidikan; serta (f) Penetapan dan penerapan media

Arsyad (2011) juga menggolongkan media pembelajaran menjadi lima bagian yaitu sebagai berikut:

- a. Media berbasis manusia (instruktur, guru, tutorial, keikutsertaan, kesibukan kelompok, field-trip).
- b. Media berbasis cetak (buku, buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, lembaran lepas)
- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, transparansi, slide).
- d. Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi)
- e. Media berbasis komputer (pembelajaran menggunakan bantuan komputer, video interaktif, hypertext).

Arief (2016) mengatakan bahwa secara umum media mempunyai beberapa kegunaan yaitu sebagai berikut: (a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis; (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; (c) dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Kelebihan media pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; (b) mampu memberikan rasa senang selama proses belajar mengajar berlangsung sehingga akan menambah motivasi siswa.

Suyanto (2003) mengartikan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Arsyad (2011) menjabarkan kriteria yang harus diperhatikan dalam mengukur kualitas media pembelajaran, yaitu:

- 1) Kualitas materi dan tujuan, meliputi: a) ketepatan; b) kepentingan; c) keseimbangan; d) kelengkapan; e) daya tarik; f) kewajaran; dan g) kesesuaian dengan situasi pengguna.
- 2) Kualitas pembelajaran, meliputi: a) memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar; b) kualitas motivasi; c) fleksibilitas intruksionalnya; d) hubungan dengan program pengajaran lainnya; e) kualitas tes dan penilaiannya, dan f) dapat memberikan dampak bagi pengguna.
- 3) Kualitas teknik, meliputi: a) keterbacaan; b) kemudahan menggunakan media; c) kualitas pengelolaan programnya, dan d) kualitas pendokumentasiannya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan multimedia dalam pendidikan, terdiri dari tiga aspek yaitu: aspek pembelajaran, aspek isi/materi, dan aspek media. Proses belajar mengajar menjadi praktis jika dari segi aspek pembelajaran

penggunaan multimedia bervariasi, praktis, dan menarik. Pelajaran yang berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, dan audio visual menjadi lebih mudah dan jelas dipahami peserta didik jika aspek isi/materi menggunakan multimedia

Munadi (2013) menguraikan lima keunggulan multimedia interaktif yaitu:

- 1) Interaktif, hingga kini bisa digunakan siswa secara pribadi, siswa diminta agar terlibat aktif, visual, dan kinetik sampai arahnya bisa dimengerti.
- 2) Membagikan kondisi afeksi secara pribadi artinya bisa membantu siswa yang pelan dalam menerima pengajaran karena dilakukan secara sendiri, tidak pernah lupa dan jenuh dan sangat sabar dalam melaksanakan perintah seperti yang diinginkan.
- 3) Menumbuhkan semangat belajar karena dapat menopang keperluan siswa.
- 4) Memberikan umpan balik yang langsung akan hasil belajar siswa.
- 5) Kontrol penggunaan sepenuhnya berada pada pemakai karena dibuat untuk pembelajaran mandiri.

Slameto (1988), mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang melibatkan seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan Aunurrahman (2009) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Lintong dan Marsel (2010) mengatakan bahwa: belajar adalah usaha memperoleh pengetahuan, pemahaman atau penguasaan melalui pengalaman dan studi. Dapat juga dikatakan belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar.

Dalyono (2015) menyatakan bahwa belajar adalah kegiatan manusia yang sangat penting dan harus dilakukan selama hidup, karena melalui belajar dapat melakukan perbaikan dalam segala hal yang menyangkut kepentingan hidup. Menurut Usman (2006) belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan.

Pada dasarnya mengajar adalah proses yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kegiatan belajar siswa (Idris, 2008). Proses yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kegiatan belajar pada diri peserta didik seoptimal mungkin menuju terjadinya perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang diharapkan adalah proses belajar mengajar.

Sedangkan Tu'u (2004) merumuskan pengertian dari hasil belajar: (1) Hasil belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah; (2) Hasil belajar siswa tersebut terutama dinilai aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi; dan (3) Hasil belajar siswa dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

Menurut Ahmadi dan Supriyono (2004) Keadaan yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor yang termasuk internal, adalah:
  - a) Faktor jasmani (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh.
  - b) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dari faktor intelektual dan non-intelektual.
  - c) Faktor kematangan fisik maupun psikis
- 2) Faktor yang tergolong eksternal, adalah:
  - a) Faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan kelompok.
  - b) Faktor budaya seperti adat-istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian.
  - c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, belajar dan iklim.
  - d) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

### **Kerangka Berpikir**

Keberhasilan proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak terlepas dari keahlian guru memajukan media pembelajaran yang mengarah pada perkembangan ketajaman kesertaan siswa secara ampuh dalam suatu pembelajaran. Peningkatan media pembelajaran yang akurat pada intinya bertujuan untuk menghasilkan suasana pembelajaran yang mengharuskan siswa bisa belajar secara cakap dan sukaria hingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang ideal.

Agar bisa meningkatkan media pembelajaran yang maksimal maka setiap guru harus mempunyai wawasan yang sempurna berkenaan dengan rancangan dan cara penerapan media pembelajaran dalam gaya belajar mengajar. Media pembelajaran yang manjur mempunyai hubungan dengan tingkat kesadaran guru tentang peningkatan dan suasana siswa di kelas. Begitu pula berpengaruhnya kesadaran guru akan sarana dan fasilitas sekolah yang disediakan, suasana kelas dan kondisi lain yang terkait dengan pembelajaran. Tanpa pemahaman akan beragam keadaan ini, media pembelajaran yang ditingkatkan guru cenderung tidak bisa menumbuhkan keterlibatan dengan siswa secara maksimum pada pembelajaran, akibatnya tidak dapat memberikan bantuan yang besar untuk pencapaian hasil belajar siswa. Pembelajaran berbasis multimedia adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar desain multimedia interaktif pada siswa Kelas XII di SMK Negeri 3 Tahuna

Pembelajaran multimedia adalah sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai alat untuk mengolah tampilan materi pelajaran menjadi lebih menarik dengan berbagai aplikasi di dalamnya. Pembelajaran multimedia dapat diolah menyesuaikan keadaan dan kebutuhan proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran multimedia juga memiliki banyak kelebihan diantaranya dapat meningkatkan Hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil. Oleh karena itu, apabila dalam proses pembelajaran guru mampu menerapkan penggunaan pembelajaran komputer pada siswa Kelas XII di SMK Negeri 3 Tahuna, maka tujuan pembelajaran dan hasil belajar desain multimedia interaktif bisa dicapai dengan baik oleh siswa.

### **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: terdapat perbedaan hasil belajar desain multimedia interaktif siswa kelompok eksperimen yang diajar menggunakan pembelajaran multimedia dengan siswa kelompok kontrol yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

## **METODE PENELITIAN**

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Tahuna selama 2 bulan dengan frekuensi dalam seminggu tiga kali (Senin, Rabu, Jum'at).

### **Tujuan Operasional Penelitian**

Tujuan operasional penelitian adalah untuk mengetahui rata-rata skor peningkatan prestasi belajar Desain Multimedia Interaktif kelompok eksperimen yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia lebih tinggi dari pada rata-rata skor peningkatan prestasi belajar Desain Multimedia Interaktif kelompok kontrol yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

### **Metode dan Rancangan Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan desain experimental semu “*Non Ecuivalen Control Group Design*” sebagai rancangan penelitian yang digunakan dimana terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2008).

### **Variabel Penelitian**

Variabel yang terlibat dalam penelitian ini adalah

1. Variabel bebas adalah : Media pembelajaran berbasis multimedia
2. Variabel terikat adalah : Hasil Belajar Desain Multimedia Interaktif.

### **Definisi Operasional Variabel**

Media pembelajaran berbasis multimedia adalah sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan multimedia sebagai alat untuk mengolah tampilan materi pelajaran menjadi lebih menarik dengan berbagai aplikasi di dalamnya.

Hasil belajar Desain Multimedia Interaktif adalah hasil yang telah dicapai dari kegiatan belajar mata pelajaran Desain Multimedia Interaktif pada materi Desain Multimedia Interaktif siswa di SMK Negeri 3 Tahuna yang datanya diperoleh dari hasil nilai tes yang diambil oleh peneliti setelah materi pelajaran selesai diajarkan. Prestasi belajar yang ada dinyatakan dalam bentuk skor yang diubah ke dalam bentuk nilai.

Hasil belajar diperoleh dari hasil evaluasi berbentuk tes. Tes untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum penyampaian materi (Pre test) sedangkan tes untuk mengetahui kemampuan akhir setelah penyampaian materi disebut dengan post test. Tes ini dilakukan pada kelompok atau kelas eksperimen dan kontrol dengan tujuan untuk

mengetahui seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

### Populasi dan Sampel

Sugiyono (2008) mengatakan bahwa: Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas XIISMK Negeri 3 Tahuna Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 120 orang.

Sugiyono (2008) mengatakan bahwa: Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMK Negeri 3 Tahunayaitu berjumlah 50 orang.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

- Menyiapkan bahan pelajaran
- Menyusun instrument penelitian
- Menguji instrument penelitian dengan uji *validitas* pada siswa yang bukan termasuk dalam kelas eksperimen dan kontrol.
- Menyusun RPP dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada kelompok eksperimen dan RPP dengan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada kelompok kontrol.
- Melakukan penelitian/eksperimen.

### Teknik Analisis Data

#### 1. Deskripsi Data

Mendeskripsikan data setiap variabel menggunakan *statistic* deskriptif yang mencakup tabel distribusi frekuensi, histogram dengan menghitung modus (*mode*), median, dan nilai rata-rata (*mean*), dan simpangan baku (*standard deviation*).

#### 2. Uji Persyaratan Analisis

Setelah pengumpulan data diperoleh dalam penelitian ini, maka analisa yang digunakan adalah uji “t” (Sudjana). Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 3. Uji hipotesis

Statistik yang digunakan untuk menguji kesamaan varians digunakan uji F dengan rumus :

$$F = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}}$$

Dalam menentukan hipotesis dalam penelitian ini di gunakan statistik uji t sampel berpasangan related dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$ , rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}} \quad (\text{Riduwan, 2011})$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = Rata-rata prestasi belajar Desain Multimedia Interaktif kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$  = Rata-rata prestasi belajar Desain Multimedia Interaktif kelompok kontrol

$S^2$  = Standar deviasi

$n_1$  = Jumlah sampel kelompok eksperimen

$n_2$  = Jumlah sampel kelompok kontrol

Kriteria Pengujian adalah sebagai berikut :

Terima  $H_0$  jika :  $t_0 \leq t_t$  ( $\alpha = 0.05$  ;  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 19 + 19 - 2 = 36$ )

Tolak  $H_0$  jika :  $t_0 > t_t$  ( $\alpha = 0.05$  ;  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 19 + 19 - 2 = 36$ )

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap prestasi belajar desain multimedia interaktif siswa SMK Negeri 3 Tahuna. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas yaitu media pembelajaran berbasis multimedia dan variabel terikat yaitu hasil belajar desain multimedia interaktif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 3 Tahuna yang berjumlah 20 siswa. Kemudian sampel dibagi dalam dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing kelompok terbagi atas 10 siswa.

### Pengujian Persyaratan Analisis

Uji *Lilliefors* dengan menggunakan bantuan program excel akan digunakan untuk hasil pengujian normalitas data. Uji normalitas data dilakukan, dengan terlebih dahulu menentukan taraf signifikan yaitu 5% (0.05) dengan kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai  $L_{hitung}$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$  maka distribusi data dinyatakan normal, sedangkan apabila nilai  $L_{hitung}$  lebih besar dari  $L_{tabel}$ , maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

Berdasarkan perhitungan pengujian homogenitas varians dengan menggunakan uji varians terbesar banding varians terkecil, diperoleh  $F_{observasi}$  senilai 1,37. Berdasarkan tabel nilai kritis distribusi F pada  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk$  pembilang 9 dan  $dk$  penyebut 9, sehingga diperoleh nilai  $F_{tabel} = 3.18$ . Jadi  $F_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $F_{tabel}$ . Berdasarkan kriteria pengujian, jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima yang berarti menolak  $H_a$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa: varians dari kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen atau sama

Berdasarkan pengujian persyaratan analisis yakni pengujian normalitas data dengan menggunakan uji *Lilliefors* dan pengujian homogenitas varians dengan menggunakan uji varians terbesar banding varians terkecil, ternyata memenuhi syarat oleh sebab itu pengujian hipotesis penelitian dapat dilanjutkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kesimpulan penelitian adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap prestasi belajar desain multimedia interaktif siswa SMK Negeri 3 Tahuna, hal ini dibuktikan oleh hasil perhitungan pengujian hipotesis penelitian, yakni diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , yaitu  $t_{hitung} = 3,829 > t_{tabel} = 1,734$

### Saran

Melalui penelitian ini disarankan :

1. Bagi guru mata pelajaran Multimedia dalam proses belajar mengajar hendaknya menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia.
2. Menjadi bahan masukan bagi siswa dan mahasiswa, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia memberi pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar desain multimedia interaktif siswa di Sekolah Menengah Kejuruan.
3. Menjadi bahan masukan pada proses pembelajaran Multimedia di semua jenjang pendidikan.
4. Melakukan penelitian lanjutan sehubungan dengan masalah ini dengan membandingkan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dengan penerapan model maupun metode pembelajaran lain.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, H. A., & Supriyono, W. (2004). *Psikologi belajar*.

Arief, S. (2016). *Media pendidikan*.

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.

Aunurrahman, D. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Dalyono, M. (2015). *Psikologi Pendidikan*, cetakan 8. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto, J. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat dalam Pembelajaran Bahasa Daerah pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 8-15.

Idris, M. (2008). *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Arus Media.

Lintong, M., & Marsel, G. G. P. K. P. (2010). *Mutu Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Cahaya Pineleng.

- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Cet. I.
- Riduwan, S. (2011). *Pengantar Statistika untuk penelitian pendidikan, sosial, ekonomi, komunikasi dan bisnis*. Cetakan Ke-4 Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (1988). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bina Aksara.
- Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Sudjana, N. (2013). *Metode Statistik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar proses belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Penerbit Andi.
- Tu'u, T. (2004). *Peran disiplin pada perilaku dan prestasi siswa*. Jakarta: Grasindo.
- Usman, M. U. (2006). *Menjadi guru profesional*.