

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan *Adobe Flash Cs 6* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Reza Ayu Diah L¹, Firman Jaya², Siti Seituni³

¹²³ STKIP PGRI Siutbond.Indonesia

Email : rereayudiah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis *pre experimental designs* dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest design*. Pengambilan keputusan uji hipotesis menggunakan bantuan program SPSS versi 24. Teknik pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-test* dan uji regresi linier sederhana. Hasil yang diperoleh melalui uji *paired sampel t-test* di SPSS versi 24 yaitu diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sampel T-test bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,001 < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui berapa persen pengaruh tersebut, maka perlu dicari koefisien determinasi (R Square) dengan uji regresi linier sederhana di SPSS versi 24 dan ditemukan bahwa pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,142 atau 14,2% yang dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif memberikan pengaruh yang sedang terhadap hasil belajar siswa di SMK NU 02..

Kata Kunci : *Multimedia Interaktif*, Hasil Belajar, Penelitian Kuantitatif

Abstract

This study uses a quantitative research approach with pre-experimental designs in the form of one group pretest posttest design. Hypothesis test decision making using SPSS version 24 program. Hypothesis testing technique using paired sample t-test and simple linear regression test. The results obtained through the paired sample t-test in SPSS version 24, namely the known value of sig. (2-tailed) of 0.001. In accordance with the basis for decision making in the paired sample T-test, the value of sig. (2-tailed) < 0.05 or 0.001 < 0.05, then H₀ is rejected and H_a is accepted. This means that there is a significant difference between the results of the pretest and posttest. To find out what percentage of the influence, it is necessary to find the coefficient of determination (R Square) with a simple linear regression test in SPSS version 24 and it was found that the effect of Interactive Learning Media on student learning outcomes is 0.142 or 14.2% which can be concluded that Interactive Learning Media has a moderate effect on student learning outcomes at NU 02 Middle School.

Keywords : *Multimedia Interaktif*, *Learning Outcomes*, *Quantitative Research*

PENDAHULUAN

Pada saat ini kemajuan serta kecepatan teknologi terutama teknologi yang berkaitan dengan komputer yang semakin terasa didalam keseharian kita. Teknologi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan informasi membawa banyak kemajuan yang amat sangat cepat dewasa ini. Salah satu perkembangannya dapat dilihat dalam dunia pendidikan.

Dengan perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Teknologi komputer bisa di pergunakan sebagai alat penyampai informasi yang lebih cepat bahkan dapat pula berinteraksi dengan pengguna, dimana dapat menyediakan fitur-fitur tertentu yang bisa dipakai oleh user untuk berinteraksi dengan media tersebut, yang sering disebut sebagai media interaktif, media interaktif sendiri seringkali dipakai oleh pengajar dalam menjelaskan pelajaran kepada siswa dengan cara menggunakannya sebagai media pembelajaran.

Belakangan bisa dilihat bahwa media pembelajaran yang sering digunakan terkadang tidak bisa meningkatkan hasil belajar siswa karena pemilihan medianya yang kurang sesuai, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai.

Dengan Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut searah dengan pendapat yang mengemukakan tentang pemanfaatan media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu; (Teni Nurrita, 2018)

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penulisan kata-kata oleh guru. Sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Peserta didik lebih akan banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, akan tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.

Pembelajaran yaitu tahapan komunikasi, yaitu tahapan yang menyampaikan pesan dari pengirim pesan melalui alat media ke penerima pesan. Media mempunyai peran yang cukup penting, yaitu sebagai perantara atau alat yang fungsinya sebagai penghubung atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara pembicara dengan pendengar, Dengan adanya media pembelajaran ini guru lebih mudah untuk menjelaskan dan dapat merangsang pikiran siswa sehingga pelajaran yang diterima siswa lebih mudah dimengerti. Media pembelajaran dapat diumpamakan sebagai semua sarana yang memungkinkan untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan hasil belajar. Pemakaian media pembelajaran yang baik akan berpengaruh pada hasil pembelajaran yang lebih efektif. Perangkat ini dapat digunakan untuk mendukung kemampuan siswa dalam mencari informasi dan memahami materi pembelajaran yang dijelaskan.

Salah satu aplikasi untuk membuat media interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu Adobe Flash yang terdiri dari serangkaian fitur video, animasi, gambar, dan audio. Adobe flash yang dikembangkan sering kali memiliki kelebihan dari pada aplikasi lain misalnya dapat memperlihatkan materi secara visual diiringi dengan narasi suara, beragam warna, notasi maupun music sehingga dapat menarik minat belajar siswa.

Oleh karena itu, dengan penerapan Adobe flash dalam pembuatan media interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru untuk mengajar dengan lebih mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih mudah paham dengan materi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru sangat penting perannya sebagai pemberi pesan, seorang guru seharusnya memiliki pengetahuan tentang bagaimana berinovasi dalam pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih baik dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memperdalam ilmu tersebut dan berdampak positif pada hasil belajarnya. Perubahan suasana dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti pengadaan animasi gambar atau gerak yang menarik dan mengarah pada mata pelajaran, dapat dijadikan sebagai alternatif untuk membuat peserta didik lebih tertarik mendalami mata pelajaran tersebut.

SMK NU 02 Kabupaten Bondowoso merupakan sekolah standar nasional. Yang telah melaksanakan pembelajaran menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang

dapat menunjang siswa-siswi dan guru dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran mata pelajaran Design Grafis merupakan media penunjang yang sangat penting. Namun proses pembelajarannya belum menggunakan perpaduan media pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran kurang maksimal. Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dilakukan penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Design Grafis Di Smk Nu 02Jannah Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2020/2021

METODE

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-experimental design tipe one group pretest-posttest (tes awal tes akhir kelompok tunggal). (Oktavia, 2019) mengatakan, bahwa one group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest). Setelah melihat pengertian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa pada pelajaran Deign Grafis sebelum dan sesudah dan sesudah diberikan perlakuan.

Rancangan one group pretest-posttest design ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut prates dan sesudah perlakuan disebut pascates. Adapun pola penelitian metode one group pretest-posttest design menurut (Sugiyono, 2014) sebagai berikut: O1 = nilai prates (sebelum perlakuan) X = model pembelajaran talking stick O2 = nilai pascates (setelah diberi perlakuan) Pada design ini tes yang Pada design ini tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan disebut prates. Prates diberikan pada kelas eksperimen (O1). Setelah dilakukan prates, peneliti memberikan perlakuan berupa pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif (X), pada tahap akhir penulis memberikan pascates (O2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di laksanakan di SMK NU 02 Bondowoso yang bertempat di desa Tlogosari, kecamatan Sukosari, kabupaten Bondowoso, penelitian ini di mulai pada tanggal 20 Juli s.d. 28 Juli. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas X MM2 Semester Ganjil Tahun 2021/2022 yang terdiri dari 31 orang peserta didik. Sampel penelitian ini di ambil dengan teknik purposive sampling. Purposive sampling ialah teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti dengan pertimbangan tertentu bukan secara acak, penelitian ini termasuk dalam metode penelitian kuantitatif.

Pelaksanaan penelitian ini di lakukan dengan 3 tahapan sebagai berikut :

Tahapan persiapan

1. Melakukan Observasi ke lokasi penelitian untuk mengetahui subjek dan objek penelitian.
2. Menyusun instrumen tes hasil belajar yang menggunakan soal pretest, dan instrumen ini berupa soal pilihan ganda dengan 10 jumlah soal.
3. Menyusun instrumen tes hasil belajar yang menggunakan soal posttest, dan instrumen ini berupa soal pilihan ganda dengan 10 jumlah soal.

Tahapan pelaksanaan

Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas X MM2 menggunakan media pembelajaran tatap muka. Waktu tatap muka yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2 kali pertemuan.

Awal pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan test yaitu pre-test dimana dengan jumlah soal pilihan ganda sebanyak 10 soal, tes tersebut dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal dari setiap peserta didik.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyampaikan judul materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
- 2) Peneliti memberikan pretest kepada siswa, untuk soal pretest peneliti menggunakan lembar soal yaitu 10 soal pilihan ganda.
- 3) Peneliti memberikan postest kepada siswa, untuk soal postest peneliti menggunakan lembar soal yaitu 10 soal pilihan ganda

Tahap Akhir

- 1) Analisis data.
- 2) Penarikan kesimpulan.
- 3) Penyusunan laporan.

Analisis Data

Pengolahan Data Test Kognitif

Dalam data kuantitatif langkah pertama dalam pengolahan data adalah dengan cara menghitung skor jawaban pretest dan postest dengan memberikan skor 10 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah dan kemudian skor yang telah di peroleh diubah menjadi nilai dengan ketentuan berikut :

$$Nilaisiswa = \frac{Skorsiswa}{Skortotal} \times 100 \quad \text{----- (1)}$$

(Arikunto, 2012)

Tabel 4.1 Penilaian Hasil Belajar

No.	Nama Siswa	Jumlah Pengulangan	Nilai Pretest		Nilai Posttest		Trend + / - / =
			Jlh. Skor	Nilai	Jlh. Skor	Nilai	
1	Abdullah Latif	-	70/100	70	80/100	80	+
2	Abdur Rohim	-	70/100	70	80/100	80	+
3	Adhitya Surya Pratama	-	80/100	80	90/100	90	+
4	Aditia Maulana	-	80/100	80	80/100	80	=
5	Agus Rifaldy	-	80/100	80	70/100	70	-
6	Ahmad Dani	-	70/100	70	80/100	80	+
7	Ahmad Yusuf	-	80/100	80	90/100	90	+
8	Ali Fauzan	-	80/100	80	80/100	80	=
9	Aliful Khairullah	-	80/100	80	80/100	80	=
10	Anas Baydhwari Ridwan	-	80/100	80	90/100	90	+
11	Arif Prayoga	-	80/100	80	90/100	90	+
12	Ariya Rifandi	-	60/100	60	80/100	80	+
13	Ayu Ningsih Aprilia	-	80/100	80	90/100	90	+
14	Ayu Wulandari	-	90/100	90	90/100	90	=
15	Bahrul Ulum	-	60/100	60	70/100	70	+
16	Dandi Pranata	-	80/100	80	80/100	80	=
17	Deswita Risky Dwi Hasana	-	70/100	70	60/100	60	-
18	Devintaria Febriyanti	-	80/100	80	90/100	90	+
19	Dewi Sutriyani	-	80/100	80	80/100	80	=
20	Diki Priwistawandi	-	60/100	60	90/100	90	+
21	Dini Rizki Utami	-	60/100	60	80/100	80	+
22	Dita Kurmania Puspita Ningsih	-	60/100	60	70/100	70	+
23	Dwi Ayu Lestari	-	70/100	70	80/100	80	+
24	Eka Wahyudi	-	80/100	80	70/100	70	-
25	Fanya Shinta Verosiza	-	70/100	70	80/100	80	+
26	Figo Mertha	-	70/100	70	70/100	70	=
27	Finta Triyas Agustin	-	80/100	80	80/100	80	=
28	Fitriya Kusumawati	-	70/100	70	80/100	80	+
29	Gabriel Indra Jaya	-	80/100	80	70/100	70	-

30	Gilang Prasetyo	-	70/100	70	70/100	70	=
31	Imam Hanafi	-	60/100	60	70/100	70	+
	RERATA			73,55		79,35	

(Tanzeh & Arikunto, 2020)

Keterangan:

Trend (Kecenderungan) + = Terdapat peningkatan nilai ke arah lebih baik. Nilai yang di peroleh pada saat posttest lebih besar daripada pretest.

Trend (Kecenderungan) - = Terdapat penurunan nilai ke arah lebih buruk. Nilai yang di peroleh pada saat posttest lebih kecil daripada pretest.

Trend (Kecenderungan) = = Tidak terdapat peningkatan atau penurunan nilai. Jadi nilai Posttest sama dengan Nilai Pretest.

Data hasil belajar pada mata pelajaran IPA di terjemahkan dalam skor gain. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum atau sesudah menggunakan metode pembelajaran media pembelajaran interaktif untuk mendapatkan skor gain dengan cara mengurangkan skor pretest dengan posttest secara matematis persamaan ini dapat di tuliskan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Indeks gain} &= \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}} \\
 \text{Indeks gain} &= \frac{2230 - 1620}{3100 - 1620} \text{ ----- (2)} \\
 &= \frac{610}{1480} \\
 &= 0,41
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel kriteria nilai N-Gain terhadap tingkat aktivitas sebagaimana tertera pada Bab III, nilai N-Gain 0,41 – 0,60 maka hasil belajar siswa dikategorikan sedang. Sehingga hipotesis yang berbunyi “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan *Adobe Flash Cs 6* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Design Grafis Di Smk Nu 02Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2020/2021” dapat diterima.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahapan yaitu :

Uji Paired Sample t-Test

Tabel 4.2 Data Hasil Nilai Siswa

NAMA	PRETEST (X1)	POSTEST (X2)	D = X1 - X2	D^2
ABDULLAH LATIF	70	80	-10	100
ABDUR ROHIM	70	80	-10	100
ADHITYA SURYA PRATAMA	80	90	-10	100
ADITIA MAULANA	80	80	0	0
AGUS RIFALDY	80	70	10	100
AHMAD DANI	70	80	-10	100
AHMAD YUSUF	80	90	-10	100
ALI FAUZAN	80	80	0	0
ALIFUL KHAIRULLAH	80	80	0	0

ANAS BAYDHAWI RIDWAN	80	90	-10	100
ARIF PRAYOGA	80	90	-10	100
ARIYA RIFANDI	60	80	-20	400
AYU NINGSIH APRILIA	80	90	-10	100
AYU WULANDARI	90	90	0	0
BAHRUL ULUM	60	70	-10	100
DANDI PRANATA	80	80	0	0
DESWITA RISKY DWI HASANA	70	60	10	100
DEVINTARIA FEBRIYANTI	80	90	-10	100
DEWI SUTRIYANI	80	80	0	0
DIKI PRIWISTAWANDI	60	90	-30	900
DINI RIZKI UTAMI	60	80	-20	400
DITA KURMANIA PUSPITA NINGSIH	60	70	-10	100
DWI AYU LESTARI	70	80	-10	100
EKA WAHYUDI	80	70	10	100
FANYA SHINTA VEROSIZA	70	80	-10	100
FIGO MERTHA	70	70	0	0
FINTA TRIYAS AGUSTIN	80	80	0	0
FITRIYA KUSUMAWATI	70	80	-10	100
GABRIEL INDRA JAYA	80	70	10	100
GILANG PRASETYO	70	70	0	0
IMAM HANAFAI	60	70	-10	100
JUMLAH			-180	3600

Mencari nilai s terlebih dahulu :

$$\begin{aligned}
 s &= \sqrt{\frac{1}{n-1} \left(\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n} \right)} \text{----- (3)} \\
 &= \sqrt{\frac{1}{30} \left(3600 - \frac{(-180)^2}{31} \right)} \\
 &= \sqrt{0,0333333333 \times 2.554,83871} \\
 &= \sqrt{85,161290248} \\
 &= 9,2282875
 \end{aligned}$$

Memasukkan nilai s dalam rumus t :

$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \text{----- (4)}$$

$$= \frac{-180}{\frac{31}{9,2282875}}$$

$$= \frac{-5,806}{1,657}$$

$$= -3,503$$

Tabel 4.3 Hasil Uji Paired Sampel T-test SPSS versi 25

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre Test- Pos Test	-5,806	9,228	1,657	-9,191	-2,421	-3,503	30	,001

Dari hasil uji *paired sample T-test* di atas, diketahui nilai sig. (2- tailed) sebesar 0,001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sampel T-test bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,001 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Design Grafis kelas X MM2 SMK NU 02 Bondowoso tahun pelajaran 2020/2021.

Uji Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini uji regresi linier sederhana dilakukan dengan menggunakan hitungan manual. Dengan hasil sebagai berikut :

PRETEST X	POSTEST Y	XY	X ²
70	80	5600	4900
70	80	5600	4900
80	90	7200	6400
80	80	6400	6400
80	70	5600	6400
70	80	5600	4900
80	90	7200	6400
80	80	6400	6400
80	80	6400	6400
80	90	7200	6400
80	90	7200	6400
60	80	4800	3600
80	90	7200	6400
90	90	8100	8100
60	70	4200	3600
80	80	6400	6400
70	60	4200	4900
80	90	7200	6400
80	80	6400	6400
60	90	5400	3600
60	80	4800	3600
60	70	4200	3600
70	80	5600	4900

80	70	5600	6400
70	80	5600	4900
70	70	4900	4900
80	80	6400	6400
70	80	5600	4900
80	70	5600	6400
70	70	4900	4900
60	70	4200	3600

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y \sum X^2 - \sum X \sum XY}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

N	=31
ΣXY	=181700
ΣX	=2280
ΣY	=2460
ΣX²	=169800
(Σ X)²	=5198400

a=0.365443425

b=5198399.348

Dari perhitungan diketahui bahwa besarnya nilai *R Square* adalah 0,365 atau 3,65%. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya presentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 3,65%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien sebagaimana tertera pada Bab III, nilai *R Square* 0,20 – 0,399 dikategorikan rendah. Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang rendah terhadap hasil belajar siswa.

Adapun ringkasan hasil hitung pengujian hipotesis yakni ditampilkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.5 Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

No.	Tujuan	Teknik Analisis	Hasil	Keterangan
1.	Uji beda nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .	<i>Paired Sampel T-test</i>	0,001 < 0,05	Terdapat perbedaan yang signifikan
2.	Untuk mengetahui adakah pengaruh Variabel bebas terhadap variabel terikat, dan seberapa besar presentasinya	Uji Regresi Linier Sederhana	0,365 atau 3,65%	Variabel bebas memberikan pengaruh terhadap variabel terikat, sebesar 0,365 atau 3,65% yang dapat disimpulkan bahwa Media

				pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang rendah terhadap hasil belajar siswa.
--	--	--	--	---

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *media pembelajaran interaktif* (X) dan dampaknya terhadap hasil belajar (Y) peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas X MM2 SMK NU 02 pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 terdapat tiga tahapan dalam menganalisis data variable x dan variable y yaitu uji N Gain, uji T Test, uji regresi linear sederhana.

Pertama melakukan N Gain, dalam tahap ini nilai N-Gain dalam tingkat aktivitas dan yang tertera dalam Bab III, Nilai N-Gain 0,41 – 0,60 dapat diartikan hasil belajar siswa dikategorikan sedang, sehingga hipotesis yang berbunyi “pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *adobe flash cs 6* untuk meningkatkan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Design Grafis Di Smk Nu 02 di kategorikan sedang” Jadi dapat diterima.

Uji kedua dari penelitian ini uji T test dengan bantuan *software IBM SPSS Versi 24* Dari hasil uji *paired sample T-test* di atas, diketahui nilai sig. (2- tailed) sebesar 0,001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sampel T-test bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau maka H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Design Grafis Di Smk Nu 02 kelas X MM 2 tahun pelajaran 2020/2021.

Uji ketiga regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil perhitungan uji signifikansi regresi linier sederhana dengan hitungan manual Dalam kriteria penentuan uji regresi linier sederhana ditentukan bahwa apabila data yang dianalisis hanya menggunakan satu variabel bebas maka hasil hitung yang digunakan adalah nilai *R Square*. Karena dalam penelitian ini hanya menggunakan satu variabel maka hasil hitung yang digunakan adalah *R Square*. Dari perhitungan diketahui bahwa besarnya nilai *R Square* adalah 0,365 atau 3,65%. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya presentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 3,65%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien sebagaimana tertera pada Bab III, nilai *R Square* 0,20 – 0,399 dikategorikan rendah.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data pengujian hipotesis yang meliputi analisis nilai N-Gain, *Uji Paired Sampel T- test*, dan Analisis Regresi Linier Sederhana serta hasil pembahasan yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis nilai N-Gain terhadap tingkat aktivitas sebagaimana tertera pada Bab III, nilai N-Gain 0,41 – 0,60 maka aktivitas siswa dikategorikan sedang. Sehingga hipotesis yang berbunyi “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan *Adobe Flash Cs 6* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Design Grafis Di Smk Nu 02 Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2020/2021 dikategorikan sedang” dapat diterima.
2. Berdasarkan hasil uji *paired sample T-test* di atas, diketahui nilai sig. (2- tailed) sebesar 0,001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sampel T-test bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,001 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif

terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Design Grafis Di Smk Nu 02 Bondowoso tahun pelajaran 2020/2021.

3. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis Uji Regresi Linier Sederhana diketahui bahwa besarnya nilai *R Square* adalah 0,365 atau 3,65%. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya presentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 3,65%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien sebagaimana tertera pada Bab III, nilai *R Square* 0,20 – 0,399 dikategorikan rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Adesti, & Siti Nurkholimah. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Biologi*. *EduTainment*, 8(1), 27–38.
- Ayudia, E. S. (2016). *ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN BAHASA INDONESIA DALAM LAPORAN HASIL OBSERVASI PADA SISWA SMP*. 4(1).
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. 4, 104–117.
- Farida Hasan Rahmaibu, Farid Ahmadi, F. D. P. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn*. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Khairani, I. (2016). *Pengaruh Earning Per Share (EPS) dan Dividen Per Share terhadap Harga Saham Perusahaan Pertambangan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) Tahun 2011-2013*. *Jurnal Manajemen Dan Keuangan Unsam*, 5(2), 566–572.
- Leksana, D. M. (2015). *Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa*. *Akademika*, 9(2), 290–298. <https://doi.org/10.30736/akademika.v9i2.69>
- Mappeasse Yusuf M. (2009). *Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (Plc) Siswa Kelas Iii Ju ... Medtek*, 1(2), 3–4.
- Motor, H., Dangan, A., Teknik, K., Futsal, B., Klub, P., & Muda, A. (2019). *HUBUNGAN MOTOR ABILITY DENGAN KETERAMPILAN TEKNIK DASAR BERMAIN FUTSAL PADA KLUB ATLAS MUDA FUTSAL SEMARANG TAHUN 2019*. *Bangkit*. 4(2), 132–141.
- Oktavia, W. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menulis Teks Berita*. 2(2), 126–133.
- Sugiyono. (2014). *Pengaruh Harga Jual Kaca Patri Jenis Silver Terhadap Nilai Penjualan Pada Cv. Karunia Kaca Palembang Tahun 2004-2015*. *Jurnal Ecoment Global*, 2(2), 49. <https://doi.org/10.35908/jeg.v2i2.251>
- Sundayana. (2014). *Metode Penelitian Metode Penelitian*. 2, 22–34.
- Tanzeh, A., & Arikunto, S. (2020). *Metode Penelitian Metode Penelitian. Metode Penelitian*, 43, 22–34.
- Teni Nurrita. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. *Journal of Physics: Conference Series*, 03(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>