



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BIMBINGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS X DI SMAN 1 TIGO NAGARI

Afiliasi: Universitas Islam Negeri Sjech M. Djambel Bukittinggi<sup>1,2,3,4</sup>

Yolni Gusnanda Afnila <sup>✉</sup>(1), Khairuddin(2), Hari Antoni Musril(3), Riri Okra(4)

Cp: [yolnigusnanda@gmail.com](mailto:yolnigusnanda@gmail.com)<sup>1</sup>, [khairuddin@iainbukittinggi.ac.id](mailto:khairuddin@iainbukittinggi.ac.id)<sup>2</sup>, [hariantonimusril@iainbukittinggi.ac.id](mailto:hariantonimusril@iainbukittinggi.ac.id)<sup>3</sup>, [ririokra@iainbukittinggi.ac.id](mailto:ririokra@iainbukittinggi.ac.id)<sup>4</sup>

First Received: (03 Desember 2022)

Final Proof Received: (20 Desember 2022)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena dari hasil observasi penulis tentang kurang menariknya penggunaan media pembelajaran yang diberikan oleh guru, yang mana media yang digunakan oleh guru masih berupa buku pegangan dan media papan tulis, sehingga siswa merasa bosan dan tidak semangat untuk belajar, dan sangat berdampak terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode penelitian kuantitatif correlation. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Tigo Nagari. Untuk populasinya yaitu seluruh kelas X di SMAN 1 Tigo Nagari yang berjumlah 252 orang, dari populasi tersebut penulis mengambil 15% dari populasi sehingga jumlah sampelnya adalah 38 siswa. Teknik analisis data yang penulis lakukan yaitu uji analisis prasyarat berupa uji normalitas data dan uji linearitas. Kemudian analisis data akhir penulis gunakan adalah analisis korelasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat dipahami bahwa taraf signifikansi antara variabel media pembelajaran intraktif (X) dan hasil belajar siswa (Y) adalah  $t_{hitung} = 6,86$  dengan  $r_{hitung} = 0,753$ , maka hipotesis diterima yang menyatakan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi, itu berarti  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini dibuktikan dari nilai 0,753 yang berada pada interval koefisien 0,60-0,799 sehingga tingkat korelasi antar kedua variabel termasuk dalam kategori kuat.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar Siswa, BIMTIK.

**ABSTRACT**

This research is motivated by a phenomenon from the results of the author's observations about the lack of interest in the use of learning media provided by the teacher, where the media used by the teacher is still in the form of handbooks and blackboard media, so students feel bored and not enthusiastic about learning, and have a great impact on student learning outcomes. The method used in this study uses a quantitative approach to the type of quantitative correlation research method. Data collection using observation techniques, questionnaires, and documentation. This research was conducted at SMAN 1 Tigo Nagari. For the population, namely all class X at SMAN 1 Tigo Nagari, totaling 252 people, from this population, the authors took 15% of the population so the total sample was 38 students. The data analysis technique that the author did was a prerequisite analysis test in the form of a data normality test and a linearity test. Then the final data analysis the author uses is correlation analysis. Based on the results of the study it can be seen that the significance level between the interactive learning media variable (X) and student learning outcomes (Y) is  $t_{count} = 6.86$  with  $r_{count} = 0.753$ , the hypothesis is accepted which states that there is an influence of interactive learning media on student learning outcomes in the eyes lesson. Information and Communication Technology Guidance lesson, that means  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. This is evidenced by the value of 0.753 which is at the interval coefficient of 0.60-0.799 so the two variables are included in the strong category.

**Keywords:** Interactive Learning Media, Student Learning Outcomes, BIMTIK.

Copyright © 2022 Yolni Gusnanda Afnila, Khairuddin, Hari Antoni Musril, Riri Okra

Corresponding Author:

✉ Email Address: [yolnigusnanda@gmail.com](mailto:yolnigusnanda@gmail.com) (Bukittinggi, Sumatra Barat – Indonesia)

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan fisik atau badaniah yang merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara tingkah laku yang baru berkat pengalaman serta latihan akibat adanya interaksi antar individu dan individu dengan lingkungan. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar. Dua konsep tersebut menjadi terpadu dalam satu kegiatan manakala terjadi interaksi guru-siswa, siswa - siswa, saat pengajaran itu berlangsung (A.Miftahuddin, 2008). Guru harus memiliki strategi pembelajaran yang “mumpuni” dan mampu menggunakan strategi tersebut secara efektif dan efisien agar peserta didik dapat juga belajar secara efektif dan efisien, tepat sasaran serta mencapai tujuan seperti yang diharapkan (S. Zakir, 2013).

Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas siswa, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain) (A. Azhar, 2011). Pendidikan merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan sarana dan wahana yang strategis di dalam pengembangan sumber daya manusia (H. N. Novrianti, 2017). Dalam Undang undang No. 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang sadar dan usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan kegiatan pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, wawasan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri, masyarakat serta bangsa dan negara (R. Okra, 2019).

Pendidikan merupakan upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia agar menjadi berkualitas. Aktivitas pendidikan sebenarnya sudah ada ketika manusia pertama diciptakan yaitu Nabi Adam AS hal ini terlihat disaat proses dimana Allah SWT mengajarkan kepada Nabi Adam AS untuk mengenal nama-nama benda sebagaimana yang diceritakan dalam Al-Qur'an Surah (Al-Baqarah 2:31-32):

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝۳۱ قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ۝۳۲

31. Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!
32. Mereka menjawab: "Maha Suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; sesungguhnya Engkaulah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana"

Ayat diatas menyatakan bahwa pendidikan sudah ada sejak Nabi Adam AS di Surga, dimana pada saat itu Nabi Adam AS diajarkan kepadanya untuk mengenal nama-nama (benda-benda) seluruhnya, nama-nama di sini dikatakan dalam tafsir Ibnu Katsir nama-nama yang dikenalkan oleh manusia misalnya manusia, hewan, langit, bumi, dan lain-lain. Semua itu dikenalkan oleh Allah SWT dalam bentuk pendidikan. Sejak saat itu proses pendidikan terus berkembang, sesuai dengan perkembangan zaman, manusia, dan budaya hingga pada akhirnya sampai kepada Nabi Muhammad SAW menerima wahyu pertama yaitu Iqro' (membaca, merenungkan, menelaah, meneliti atau mengkaji) atau perintah untuk mencerdaskan kehidupan manusia yang merupakan inti dari aktifitas pendidikan (L. Mardalena, 2018).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi merupakan

perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi (H. Budiman, 2017).

Pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi memberi kemudahan seseorang dalam mengemas dan menyajikan informasi, demikian pula dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak (I Lovandri Dwanda Putra, 2015). Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan guru dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran di kelas. Media berfungsi sebagai sumber informasi materi pembelajaran maupun sumber soal latihan. Fasilitas yang harus tersedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Guru harus mampu menyajikan media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama di dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar dan penyampaian pesan dan inti pelajaran pada saat itu.

Hasil belajar adalah kemampuan dan keterampilan yang dicapai siswa setelah mengalami pengalaman belajar (A. F. Dkk, 2016). Dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah bentuk penilaian yang berhubungan dengan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Hasil belajar Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah bentuk penilaian yang dimiliki siswa setelah melakukan proses belajar mengajar Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga menghasilkan perubahan pola tingkah laku pada diri siswa. Perubahan pola tingkah laku itu dapat dilihat dan diamati pada peningkatan dan pengembangannya ke yang lebih baik dari sebelum melakukan pembelajaran.

Hasil belajar pada mata pelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah selama ini cukup baik meskipun ada beberapa siswa yang mendapatkan hasil yang kurang memuaskan, hal ini disebabkan oleh kurang menariknya media pembelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran, sehingga menyebabkan kurangnya tertariknya siswa untuk melakukan aktifitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan semangat dan rasa keingintahuan siswa untuk belajar, sehingga akan berdampak kepada hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) pada hari Selasa 25 Januari 2022 di SMAN 1 Tigo Nagari bahwa hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (BIMTIK) yaitu buk Westi Yulia Pusvita, S.Pd mengatakan bahwa siswa di SMAN 1 Tigo Nagari sudah mendapatkan pengajaran dengan baik pada mata pelajaran BIMTIK, namun pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (BIMTIK) dirasa kurang optimal, karena guru masih menggunakan media papan tulis, dan buku pegangan sebagai media penunjang dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, sehingga banyak siswa yang kurang memahami apa yang telah disampaikan oleh guru, dan pada akhirnya hasil belajar siswa juga kurang maksimal. Dan penulis juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa di SMAN 1 Tigo Nagari didapatkan hasil bahwa memang selama ini guru mengajar teori

menggunakan media pembelajaran berupa buku, dan papan tulis sebagai alat peraga dalam pembelajaran dikelas. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka berpendapat lebih menyukai media pembelajaran yang lebih interaktif dan terdapat videonya. Berikut data hasil belajar siswa mata pelajaran BMTIK dalam bentuk nilai Ulangan Harian beberapa siswa kelas X di SMAN 1 Tigo Nagari.

Berdasarkan penjelasan diatas maka proses perbaikan hasil belajar siswa perlu dilakukan dengan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik agar siswa lebih termotivasi. Motivasi yang tinggi akan membuat siswa dapat menguasai materi dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan lebih meningkat. Atas pemaparan tersebut, maka sebagai guru perlu untuk memperbaiki dan membangun kembali konsep dasar pendidikan Indonesia agar guru menjadi lebih berkualitas sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, hal ini dapat dimulai dari guru yang mampu mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi yang semakin hari semakin berkembang.

## METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian bersifat kuantitatif artinya penelitian ini dilakukan dengan melihat gejala yang terjadi dan menganalisisnya dengan menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya dan hasilnya berupa angka-angka. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode korelasi, artinya metode penelitian bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh antara dua variabel atau lebih, dalam penelitian yang menjadi variabel X media pembelajaran interaktif dan yang menjadi variabel Y hasil belajar. Secara umum yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Tigo Nagari, namun yang diambil menjadi populasi secara khusus adalah siswa kelas X SMAN 1 Tigo Nagari sebanyak 7 kelas. Adapun alasan penentuan kelas X sebagai sampel penelitian ini adalah karena siswa kelas X masih proses perkembangan dari anak-anak menuju remaja, masih menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mata pelajaran yang diberikan, sehingga masih banyak siswa yang tidak termotivasi dalam belajar yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka penulis menggunakan kelas X sebagai sampel penelitian. Untuk lebih jelasnya, maka banyaknya populasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Populasi data siswa kelas X SMAN 1 Tigo Nagari

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X MIPA 1	36 Orang
2	X MIPA 2	36 Orang
3	X MIPA 3	36 Orang
4	X MIPA 4	36 Orang
5	X IPS 1	36 Orang
6	X IPS 2	36 Orang
7	X IPS 3	36 Orang
Jumlah Keseluruhan		252 Orang

Kelas X di SMAN 1 Tigo Nagari berjumlah 7 kelas yaitu 4 kelas jurusan MIPA dan 3 kelas jurusan IPS, sehingga jika dijumlahkan total untuk semua populasi adalah 252 orang. Dari populasi tersebut penulis mengambil 15% dari populasi sehingga jumlah sampelnya adalah 38 siswa. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif, dan statistik inferensial (Sugiyono, 2013).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Normalitas

Analisis uji normalitas pada masing-masing variabel penelitian dilakukan dengan uji Kolmogorov Smirnov yang diolah menggunakan SPSS 16 di dapatkan nilai signifikansi pengujian adalah  $0,200 >$  dari alpha  $0,05$  maka data berdistribusi normal. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 One Sample Kolmogrov Smirnov Test Uji Normalis

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		38
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.39992146
Most Extreme Differences	Absolute	.071
	Positive	.051
	Negative	-.071
Kolmogorov-Smirnov Z		.437
Asymp. Sig. (2-tailed)		.991

Sumber: Test Distribution Is Normal dari SPSS 16

Berdasarkan grafik P-P Plot Variabel Y (Hasil Belajar) di atas dapat disimpulkan bahwa data yang ada mendekati garis diagonal yang berarti menunjukkan data tersebut berdistribusi normal.

### Uji linearitas

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan SPSS 16 diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi deviation from linearity adalah 0,308. Pada taraf signifikansi 95% atau  $\alpha = 0,05$ , hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi deviation from linearity ( $0,308 > 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan data berpola linear. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar Siswa * Media Pembelajaran Interaktif	Between Groups	(Combined)	5322.807	25	212.912	3.588	.012
		Linearity	3424.303	1	3424.303	57.699	.000
		Deviation from Linearity	1898.505	24	79.104	1.333	.308
	Within Groups		712.167	12	59.347		
	Total		6034.974	37			

Sumber: Pengolahan data dari SPSS 16

Berdasarkan tabel diatas hasil uji linieritas dapat dilihat nilai signifikansi deviation from linearity adalah linier dengan significanse (sig) sebesar 0,308 yang mengayatakan bahwa nilai linearity lebih besar dari alpha 0,05. Sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan yang linier antara variabel media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran BIMTIK di SMAN 1 Tigo Nagari.

### Uji hipotesis

#### Koefisien Korelasi

Bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (r). Jenis hubungan antara variabel X dan Y dapat bersifat positif atau negatif. Jika hubungan negatif maka artinya semakin tinggi nilai X, maka semakin rendah nilai Y. Setelah melakukan perhitungan melalui SPSS 16 didapatkan hasil bahwa kedua variabel ini memiliki hubungan dengan melihat nilai Sig. antara kedua variabel yaitu 0,000 (berkorelasi).

Nilai person correlation media pembelajaran interaktif adalah +0,753 dan nilai person correlation asil belajar siswa dalam mata pelajaran BIMTIK adalah +0,753. (tanda positif di depan person correlation menandakan bahwa bentuk hubungan kedua variabel adalah bentuk hubungan yang positif). Kesimpulannya adalah Variabel X terhadap Variabel Y memiliki korelasi dengan derajat hubungan yaitu korelasi kuat dan bentuk hubungannya adalah positif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Korelasi

		Correlations	
		Media Pembelajaran Interaktif	Hasil Belajar Siswa
Media Pembelajaran Interaktif	Pearson Correlation	1	.753**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	38	38
Hasil Belajar Siswa	Pearson Correlation	.753**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	38	38

### Uji signifikansi

a. Menentukan rumus hipotesis statistik yang sesuai dengan hipotesis penelitian yang diajukan, yaitu:

$H_0$  : tidak ada hubungan yang positif dan signifikansi antara media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran BIMTIK di SMAN 1 Tigo Nagari.

$H_0$  : ada hubungan yang positif dan signifikansi antara media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran BIMTIK di SMAN 1 Tigo Nagari.

b. Menentukan taraf kemaknaan nyata  $\alpha$  dan t tabel, pada taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  dan  $df = n - 2 = 36$ , maka diperoleh dari daftar distribusi  $t(0,05, 36)$  untuk  $t = 1,689$ .

c. Menentukan kriteria pengujian:

$H_0$ : Diterima ( $H_1$  ditolak) apabila  $t_0 \leq t_\alpha$

$H_0$ : Ditolak ( $H_1$  diterima) apabila  $t_0 > t_\alpha$

d. Menentukan dan menghitung nilai uji statistik yang digunakan dalam analisis korelasi sederhana.

$$t_{hitung} = r \cdot \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

$$t_{hitung} = 0,753361 \cdot \sqrt{\frac{38-2}{1-0,753^2}}$$

$$t_{hitung} = 0,753361 \cdot \sqrt{\frac{36}{0,4330}}$$

$$t_{hitung} = 0,753360 \cdot \sqrt{83,1406}$$

$$t_{hitung} = 0,753360 \cdot 9,1181$$

$$t_{hitung} = 0,753 \cdot 60,658027355$$

$$t_{hitung} = 6,86$$

e. Membuat kesimpulan

Dari hasil uji signifikansi yang telah dilakukan, yaitu nilai  $t_0 = 6,86 > t(0,05, 36) = 1,689$ ,  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima sehingga terdapat hubungan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Hubungan Signifikansi Antara Media Pembelajaran Interaktif Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran BIMTIK di SMAN 1 Tigo Nagari”. Setelah melakukan perhitungan melalui SPSS 16 didapatkan hasil bahwa kedua variabel ini memiliki pengaruh dengan melihat Sig. antar kedua variabel yaitu 0,000 (berkolerasi). Nilai person correlation media pembelajaran interaktif adalah +0,753 dan nilai person correlation hasil belajar BIMTIK +0,753 (tanda plus di depan person correlation menandakan bahwa bentuk pengaruh kedua variabel adalah bentuk pengaruh yang positif artinya semakin tinggi nilai X, maka semakin tinggi nilai Y).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikansi antara media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran BIMTIK di SMAN 1 Tigo Nagari. pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran BIMTIK di SMAN 1 Tigo Nagari dilakukan dengan perhitungan manual hasilnya dapat diketahui bahwa taraf signifikansi antara variabel media pembelajaran interaktif (X) dan variabel hasil belajar siswa (Y) adalah nilai  $t_{hitung} = 6,86$  dengan  $t_{tabel} = 1,689$ , maka hipotesis diterima yang menyatakan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran BIMTIK, itu berarti  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini dibuktikan dari nilai 0,753 yang berada pada interval koefisien 0,60-0,799 sehingga tingkat korelasi antar kedua variabel termasuk dalam kategori kuat.

Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini di ambil dari aplikasi play store yang dirancang oleh Nur Fadillah yang dirilis pada 24 agustus 2020, dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah berdasarkan hasil dari skripsi yang sudah di publish. Untuk penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif bisa di download melalui link berikut <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.BimbinganTIKmedia> dengan tampilan aplikasi seperti gambar 1.



Tampilan di area ini

Gambar 1. Tampilan Utama Aplikasi Media Pembelajaran Bimbingan TIK

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan tentang Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X di SMAN 1 Tigo Nagari, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa dapat ditunjukkan melalui koefisien korelasi dengan  $r = 0,753$  yang berada pada interval koefisien  $0,60-0,799$  sehingga tingkat korelasi antar kedua variabel termasuk dalam kategori kuat. pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran BIMTIK di SMAN 1 Tigo Nagari dilakukan dengan perhitungan manual hasilnya dapat diketahui bahwa taraf signifikansi antara variabel media pembelajaran interaktif (X) dan variabel hasil belajar siswa (Y) adalah nilai thitung  $6,86$  dengan rhitung  $= 0,753$ , maka hipotesis diterima yang menyatakan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran BIMTIK, itu berarti  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini dibuktikan dari nilai  $0,753$  yang berada pada interval koefisien  $0,60-0,799$  sehingga tingkat korelasi antar kedua variabel termasuk dalam kategori kuat.

Gambaran pada aspek media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif di SMAN 1 Tigo Nagari dalam kategori sangat baik sebesar  $7,9$  , kemudian kategori baik sebesar  $21,1$ , dan kategori cukup baik sebesar  $31,6$  , dan kategori kurang baik  $21,1\%$ , serta kategori sangat tidak baik sebesar  $18,4\%$ . Dari tabel tersebut juga diketahui skor rata-rata penggunaan media pembelajaran interaktif masuk dalam kategori cukup baik dengan jumlah presentase  $31,6\%$ .

Gambaran pada aspek hasil belajar dapat diketahui bahwa sebesar  $7,9\%$  (3 siswa) memiliki hasil belajar yang sangat baik, sebesar  $23,7\%$  (9 siswa) memiliki hasil belajar yang baik, sebesar  $28,9\%$  (11 siswa) memiliki hasil belajar dengan kategori cukup baik, sebesar  $15,8\%$  (6 siswa) memiliki hasil belajar yang kurang baik, sebesar  $23,7\%$  (9 siswa) memiliki hasil belajar yang

sangat tidak baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran BIMTIK di SMAN 1 Tigo Nagari berada pada ketegori yang cukup baik dengan jumlah persentase 28,9%.

#### **REFERENSI**

- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt.Raja Grafindo Persada, 2011.
- A. F. Dkk. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 5, no. 2, pp. 29–36. doi: 10.35793/jtek.5.2.2016.11657.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan,” vol. 8, no. 1, pp. 31–43.
- Mardalena, L. (2018). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKS Pembina Bangsa Bukittinggi*.
- Miftahuddin, A. (2008). *Konsepsi Belajar Dalam Surat Al- alaq Ayat 1-5 dan Implementasinya Dalam Mempelajari Sains Dan Teknologi*.
- Novrianti, H. N. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Captivate 7.0 Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer. vol. 2, no. 2.
- Putra, I.L.D. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif*
- Okra, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan,” vol. 4, no. 2.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif,Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zakir, S. (2013). Modul Pembelajaran Berbasis Multimedia,” vol. 10, no. 2, 2013.