

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Man 1 Garut

**Arya Anggara**

Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

Email : [aryaanggara1@upi.edu](mailto:aryaanggara1@upi.edu)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Garut. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasioner dengan 50 siswa sebagai subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan di MAN 1 Garut, menekankan perlunya integrasi media pembelajaran interaktif dalam kurikulum untuk memperkuat pembelajaran.

**Kata Kunci :** Interaktif, Implikasi, Integrasi, Pembelajaran

### Abstract

*This study aims to determine the effect of using interactive learning media on student learning outcomes at MAN 1 Garut. The research method used is Quasioner with 50 students as subjects. The results showed that the use of interactive learning media has a significant effect on student learning outcomes. Students who use interactive learning media show better learning outcomes compared to students who do not use the media. The results of this study have important implications for educational practice at MAN 1 Garut, emphasizing the need for integration of interactive learning media in the curriculum to strengthen learning.*

**Keywords :** Interactive, Implication, Integration, Learning

## PENDAHULUAN

Menurut (Arsyad, 2011) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dalam konteks dunia pendidikan, (Arsyad, 2011) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna tersampainya informasi dari tenaga pendidik ke peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut (Djamarah, S, B. Zain, 2006) menyatakan bahwa ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran yaitu: (a) media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja (radio, kaset rekorder), (b) media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam (film, bingkai, foto, gambar, atau lukisan), (c) media audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik.

Menurut (Widjayanti et al., 2018) media pembelajaran berbasis TIK dapat melatih kemandirian siswa, siswa dapat belajar secara mandiri tanpa harus disertai peran seorang guru, karena siswa dapat berinteraksi dengan media seperti halnya berinteraksi dengan guru, media semacam ini disebut media interaktif.

Man 1 Garut adalah salah satu institusi pendidikan yang berada di wilayah Garut, Jawa Barat. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, Man 1 Garut telah menggunakan berbagai strategi, termasuk penggunaan media pembelajaran interaktif. Namun, belum ada penelitian yang secara spesifik menginvestigasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Man 1 Garut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Man 1 Garut. Penelitian ini menggunakan metode pengambilan data Quissioner 50, dengan 50 siswa sebagai subjek penelitian. Siswa yang diambil sebagai subjek penelitian berasal dari jurusan IPS, IPA, dan Agama.

Quissioner 50 adalah metode pengambilan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden. Metode ini dilakukan dengan cara memberikan soal-soal yang terkait dengan variabel yang diteliti, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif dan hasil belajar siswa. Responden diwajibkan untuk menjawab soal-soal tersebut dengan cara yang objektif dan akurat.

Dalam penelitian ini, variabel independen yang digunakan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, sedangkan variabel dependen yang digunakan adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan skala yang dikembangkan oleh peneliti, yang terdiri dari beberapa aspek, seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir analitis, dan kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Man 1 Garut. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membantu Man 1 Garut dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Hamalik (1999: 159), hasil belajar menunjukkan pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku peserta didik. Hasil belajar merupakan penguasaan peserta didik terhadap berbagai pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar. Sedangkan Sikap merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap benda, kejadian-kejadian, atau makhluk hidup lainnya. Dahar (2006: 123)

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan Penelitian**

1. Pendekatan: Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa secara numerik.
2. Jenis Penelitian: Penelitian eksperimen semu (quasi-experimental) digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen (penggunaan media pembelajaran interaktif) terhadap variabel dependen (hasil belajar siswa).

### **Populasi dan Sampel**

- a. Populasi: Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X di MAN 1 Garut.
- b. Sampel: Sampel diambil menggunakan teknik "random sampling dari jurusan IPA, IPS, dan AGAMA

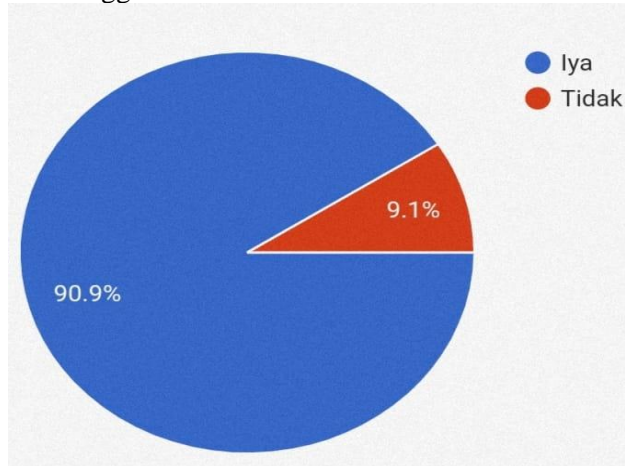
### **Instrumen Penelitian**

#### **Instrumen:**

1. Pre-test dan Post-test: Digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran interaktif.
2. Angket/Kuisisioner: Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif.
3. Validitas dan Reliabilitas: Instrumen yang digunakan akan diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa data yang diperoleh akurat dan konsisten.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Garut. Data yang dikumpulkan melalui Quissioner dengan sempel sebanyak 50 siswa yang terdiri dari 3 jurusan yaitu : Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Ilmu Agama Islam menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif memiliki skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

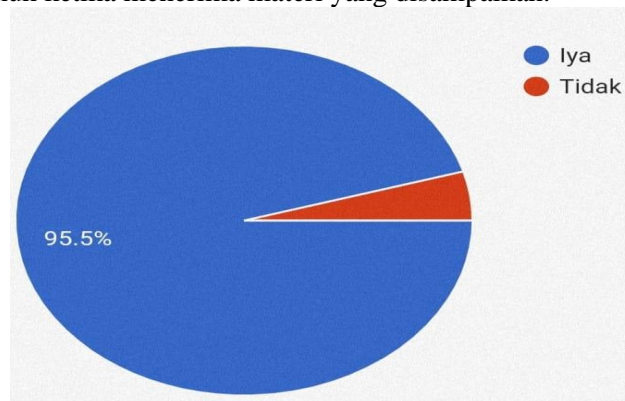


**Gambar 1.** Grafik lingkaran hasil Pembelajaran Interaktif

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena dari grafik di atas bisa dilihat bahwasanya 90% lebih siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara signifikan ketika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, terutama dalam mata pelajaran yang berhubungan dengan teknologi.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena beberapa alasan. Pertama, media pembelajaran interaktif dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Kedua, media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik melalui interaksi visual dan interaktif. Ketiga, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif yang membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar.

Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran interaktif juga meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk belajar sebesar 95,5% hal itu dikarenakan siswa merasakan dengan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Guru juga dalam penggunaan media pembelajaran interaktif selalu memberikan inovasi baru dalam menyampaikan matrynya sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh ketika menerima materi yang disampaikan.



**Gambar 2.** Grafik lingkaran Mingkatnya Motivasi dan semangat

Data ini di dapatkan setelah para siswa belajar selama 1 tahun dengan metode pembelajaran interaktif semasa kelas 10 dan mereka mengisi kuisioner sewaktu kelas 11, mereka merasa belajar dengan metode pembelajaran interaktif meningkatkan hasil mereka belajar jika di bandingkan dengan belajar dengan menggunakan metode konvensional karena mereka dapat memahami materi yang di sampaikan dengan baik karena materinya dikemas dengan uni yang membuat mereka semangat untuk belajar dan semangat ketika mengikuti pembelajaran di kelas.

Dari hasil di atas sesuai dengan yang di katakan oleh Dick dan Carey (1990, dalam Sanjaya, 2007) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan pembelajaran interaktif, yang meliputi:

1. Materi Pembelajaran: Materi pembelajaran adalah isi kurikulum yang disajikan kepada siswa. Materi ini harus relevan dengan tujuan pembelajaran dan disajikan dalam bentuk yang sesuai dengan kemampuan siswa. Materi pembelajaran dapat berupa teks, gambar, video, atau media lainnya yang dapat membantu siswa memahami konsep yang diajarkan.
2. Prosedur Pembelajaran Interaktif : Proses pembelajaran interaktif melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Proses ini meliputi tahapan-tahapan yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan hasil belajar. Beberapa contoh prosedur pembelajaran interaktif adalah diskusi kelompok, permainan edukasi, atau studi kasus.

Dalam strategi pembelajaran interaktif, guru harus mempertimbangkan faktor-faktor seperti tujuan, materi, siswa, fasilitas, waktu, dan guru sendiri untuk memilih strategi yang tepat. Strategi yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan siswa. Dengan demikian, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka.

## KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Garut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan partisipatif dalam proses belajar, serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MAN 1 Garut dan di lain tempat.

Kesimpulan ini didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Komaro (2014) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lain oleh Purwanto (2016) juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

## SARAN

Saran setelah adanya jurnal "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di MAN 1 Garut" adalah :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang Lebih Spesifik  
Setelah adanya penelitian ini, sebaiknya dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih spesifik untuk subjek yang diteliti, yaitu siswa di MAN 1 Garut. Hal ini dapat meningkatkan kualitas dan relevansi hasil penelitian.
2. Penggunaan Instrumen Tes yang Lebih Akurat

- Setelah adanya penelitian ini, sebaiknya dilakukan tes yang lebih akurat dan valid untuk mengukur hasil belajar siswa. Hal ini dapat meningkatkan reliabilitas hasil penelitian.
3. Pengukuran Hasil Belajar yang Lebih Detil  
Setelah adanya penelitian ini, sebaiknya dilakukan pengukuran hasil belajar yang lebih detil dan spesifik, seperti kemampuan siswa dalam menerapkan teori, analisis, dan sintesis. Hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa.
  4. Penggunaan Sampel yang Lebih Luas  
Setelah adanya penelitian ini, sebaiknya dites ulang dengan sampel yang lebih luas dan representatif, seperti siswa dari berbagai jurusan dan kelas. Hal ini dapat meningkatkan generalisasi hasil penelitian.
  5. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang Lebih Interaktif  
Setelah adanya penelitian ini, sebaiknya dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih interaktif dan menarik, seperti penggunaan gamifikasi, simulasi, dan permainan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar.
  6. Pengukuran Faktor-Faktor Lain yang Mempengaruhi Hasil Belajar  
Setelah adanya penelitian ini, sebaiknya dilakukan pengukuran faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar, seperti kemampuan guru, kualitas materi, dan lingkungan belajar. Hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa.
  7. Penggunaan Analisis Regresi untuk Menganalisis Pengaruh  
Setelah adanya penelitian ini, sebaiknya digunakan analisis regresi untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hubungan antara variabel-variabel yang diteliti.
  8. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang Lebih Efisien  
Setelah adanya penelitian ini, sebaiknya dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih efisien dan efektif, seperti penggunaan teknologi yang lebih canggih dan lebih mudah digunakan. Hal ini dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi proses belajar.
  9. Pengukuran Hasil Belajar yang Lebih Jangka Panjang  
Setelah adanya penelitian ini, sebaiknya dilakukan pengukuran hasil belajar yang lebih jangka panjang, seperti hasil belajar siswa setelah beberapa bulan atau tahun. Hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam jangka panjang.
  10. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang Lebih Inovatif  
Setelah adanya penelitian ini, sebaiknya dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih inovatif dan unik, seperti penggunaan teknologi augmented reality atau virtual reality. Hal ini dapat meningkatkan kualitas dan inovasi proses belajar.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya yaitu Bapak Udin Syamsuddin dan Ibu Yeni Rohaeni yang telah memberi dukungan financial terhadap penelitian ini, ucapan terima kasih banyak pula kepada pihak sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Garut yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian ini, dan tak lupa ucapan terima kasih juga kepada Teman dekat saya Neng Sholiya Nur Wawa Sobirin yang selalu mensupport dan ngasih semangat agar saya bisa menyelesaikan penelitian ini serta ucapan terima kasih kepada teman-teman saya yang selalu mensupport dan memberikan motivasi agar saya bisa menyelesaikan penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2001). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada
- Djamarah, S, B. Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Rineka Cipta.
- Jurnal Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar siswa* oleh : Ketut Sepdyana, I.Putra (2020)  
<https://www.semanticscholar.org/paper/c49283b910e5572d39afaabc436fd93a112c0860>
- Jurnal Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar KBGT di SMKN 1 Padang* oleh : Syiful Bahri, Yasinul Huda  
<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/105083>
- Jurnal Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar dan sikap cinta tanah air peserta didik* oleh : Yayah Suhayah  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/view/3307>
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112.  
<https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>