

Artikel Firsada Dwi Ramadhan_Pendahuluan dan Metode_rev gambar .docx

by Turnitin LLC

Submission date: 28-Aug-2024 09:11PM (UTC-0400)

Submission ID: 2440125960

File name: Artikel_Firsada_Dwi_Ramadhan_Pendahuluan_dan_Metode_rev_gambar_.docx (190.16K)

Word count: 3802

Character count: 25874

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Desktop Untuk Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo

[Development of Interactive Desktop-Based Learning Media for 11th-grade TKJ Students at SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo]

Ersada Dwi Ramadhan¹⁾,

¹⁾ Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Abstract: This study is motivated by the conventional learning issues in the XI TKJ class at SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo, which cause students to become bored and struggle to understand abstract material. Additionally, the limitations of learning media result in low student enthusiasm and engagement, making learning activities passive and leading to poor student performance. This study aims to address these problems by implementing the cooperative learning model type STAD (Student Teams-Achievement Divisions) and using interactive media to enhance student motivation and learning outcomes. This research employs a Pre-Experiment design with a One Group Pretest-Posttest format. Before the intervention, the average student score was 64.66. After implementing the STAD learning model with the aid of the interactive multimedia "MISTAR," the average student score increased to 81.59. These results indicate that the STAD learning model with interactive multimedia significantly improves student learning outcomes. The interactive learning media was also deemed highly suitable for use, with a feasibility rating of 93% based on student questionnaires. This study supports previous findings that the use of interactive media in learning effectively increases student participation and learning outcomes, creating a more dynamic and meaningful learning process.

Keywords: Interactive Desktop-Based Instructional Media, MISTAR (Interactive Network Administration Media), STAD (Student Teams-Achievement Divisions)

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran konvensional pada kelas XI TKJ di SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo, yang membuat siswa bosan dan kesulitan memahami materi abstrak, serta keterbatasan media pembelajaran yang menyebabkan rendahnya semangat dan keaktifan siswa. Akibatnya, pembelajaran menjadi pasif dan hasil belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams-Achievement Divisions) dan penggunaan media interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen Pre-Eksperimental dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Sebelum intervensi, rata-rata nilai siswa adalah 64,66. Setelah penerapan model pembelajaran STAD dengan bantuan multimedia interaktif berbasis desktop "MISTAR," rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 81,59. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD dengan multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif juga dinilai sangat layak digunakan dengan tingkat kelayakan sebesar 93% berdasarkan angket siswa. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran efektif meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Desktop, MISTAR (Media Interaktif Administrasi Jaringan), STAD (Student Teams-Achievement Divisions)

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah berlangsung dengan cepat. Itu berlaku karena Masyarakat ini telah sampai pada tahap informasi. Dalam era ini, informasi menjadi sangat penting dan rumit. Tak terbantahkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran yang sangat vital, terutama dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal media pembelajaran. [1]

Media pembelajaran merupakan objek fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan media belajar, proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah untuk dilakukan. [2]. Jikalau dipilih dengan cermat, alat pembelajaran bisa membuka peluang untuk komunikasi saling-menyalang. Jikalau media pembelajaran yang dipilih kurang memuaskan, pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar sesuai rencana yang telah dibuat. [3]. Dengan kemajuan teknologi Informasi dan komunikasi, alat-alat seperti buku, majalah, surat kabar, dan papan tulis semakin digantikan oleh media pembelajaran yang lebih modern seperti komputer. [4]. Belajar dengan komputer bisa mendorong murid untuk melakukan berbagai latihan karena ada animasi, gambar, dan warna yang membuatnya lebih nyata. Komputer bisa bantu pelajar yang susah tangkap pelajaran karena bisa cipta suasana belajar yang lebih efektif secara individu dan menarik. [5].

Berdasarkan permasalahan yang telah diobservasi dilakukan di kelas XI TKJ pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo, telah ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang masih konvensional membuat siswa bosan dan sulit memahami materi yang bersifat abstrak [6]. Dikarenakan media pembelajaran yang terbatas, siswa kurang termotivasi untuk belajar dengan baik. Akibatnya pelaksanaan pembelajaran menjadi pasif. Dan parasiswa kurang terlibat secara aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Padahal proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas ketika siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun secara emosional dalam pembelajaran [7]. Akibat dari kurangnya keaktifan siswa pada pembelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengimplementasikan penggunaan model pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi dan mengembangkan kemampuan berpikirnya serta penggunaan media interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan bermakna serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD [8].

Model pembelajaran STAD (Student Teams-Achievement Divisions) adalah suatu pendekatan pembelajaran kooperatif di mana siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang budaya. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang, dan siswa di dalam kelompok diharapkan saling membantu dan bekerja sama untuk mencapai keberhasilan bersama.

Penelitian ini akan fokus pada implementasi media pembelajaran interaktif berbasis desktop pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan kelas XI TKJ yang diberi nama MISTAR (Media Interaktif Administrasi Sistem Jaringan) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Media interaktif MISTAR adalah media interaktif berbasis desktop yang dikembangkan oleh Seto dkk.

Media pembelajaran yang diimplementasikan merupakan media pembelajaran berbasis komputer/desktop. Media belajar komputer ini bisa menghadirkan informasi pembelajaran lewat perangkat komputer desktop, dengan program pembelajaran yang diaplikasikan dan dijalankan di OS seperti windows atau mac OS. Dengan memanfaatkan media pembelajaran desktop, siswa dapat meningkatkan tingkat interaktivitasnya dengan berinteraksi menggunakan keyboard, mouse, dan layar sentuh. Fungsionalitas desktop media pembelajaran adalah bisa berjalan sendiri tanpa perlu koneksi internet. [9]. Keunggulan media pembelajaran berbasis desktop ialah: a) Bisa beroperasi secara mandiri tanpa perlu menggunakan bantuan browser; b) Tidak memerlukan koneksi internet karena semua file aplikasi sudah terpasang; c) Pengaturannya bisa dimodifikasi dengan mudah. d) Prosesnya lebih cepat. [9].

Media yang digunakan adalah media yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya, namun karena keterbatasannya, peneliti sebelumnya hanya mampu untuk mengembangkan media pembelajaran sampai dengan tahap Development. Sehingga saat ini peneliti akan melanjutkan penelitian tersebut dan fokus pada implementasi.

Peneliti sebelumnya telah berhasil membuat media pembelajaran sampai dengan selesai dan juga telah divalidasi pada para pakar materi dan pakar media masing-masing mendapatkan nilai validitas sebesar 91% dan 81% hasil dari nilai tersebut menunjukkan berarti media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Para peneliti juga telah melaksanakan percobaan dalam skala kecil pada 5 siswa kelas XI dipilih dengan cara acak, dan hasilnya menunjukkan bahwa persentasenya rata-rata sebesar 90,8%. Hal ini menandakan bahwa media tersebut cocok untuk digunakan dalam kegiatan belajar dalam skala terbatas. [10].

Melaksanakan kegiatan implementasi sangatlah krusial untuk mengevaluasi keberhasilan sebuah media belajar. Tujuan diadakan pelaksanaan kegiatan ini ialah untuk menjamin bahwa siswa mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dan menarik. [11]. Pelajar bisa terlibat langsung dalam penerapan media pada proses belajar mengajar, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan efisien. Dengan menerapkan metode ini, juga membantu meningkatkan kemampuan teknologi pada pelajar. [12]. Kegiatan menerapkan media pembelajaran sendiri memiliki dampak yang signifikan pada proses belajar mengajar, pendidikan dapat menggambarkan isi atau topik yang akan diajarkan kepada murid melalui penggunaan media pembelajaran. [22].

Dalam kegiatan implementasi ini, peneliti dengan paham konstruktivisme akan memadukan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan model pembelajaran yang relevan untuk mengaktifkan siswa dalam pengetahuannya [13]. Model pembelajaran yang akan diterapkan pada artikel ini adalah Model Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*), karena model pembelajaran tersebut dirasa dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih berantusias dan dapat berkompetisi dalam kegiatan pembelajaran [14]. Model pembelajaran ini sudah banyak digunakan sebab sangat mudah untuk beradaptasi, karena aturan dari model pembelajaran tersebut yaitu siswa akan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang masing – masing anggotanya 4-5 orang dengan jenis kelamin, kemampuan, [15]. Model pembelajaran STAD yang diterapkan pada implementasi penelitian ini terdiri dari 6 langkah yaitu: (1) penyampaian materi, (2) pembagian kelompok, (3) diskusi kelompok, (4) pemberian kuis, (5) kesimpulan, (6) pemberian penghargaan [16].

Selain itu peneliti juga akan fokus pada kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi merupakan proses akhir dimana akan terdapat suatu keputusan, yang selanjutnya keputusan tersebut berkaitan dengan nilai [17]. Dalam sitasi lain juga dijelaskan bahwa Penilai evaluasi merupakan langkah menilai perkembangan murid selama proses pembelajaran. [18]. Dengan melakukan evaluasi, peneliti bisa menghimpun, mendapatkan, dan menyajikan informasi yang diperlukan untuk mengambil keputusan. [19], dan juga, bisa diterapkan guna menghindari kesalahan serius dan kekurangan dalam proses belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran tersebut. [20]. Dari kegiatan evaluasi tersebut dapat dijadikan sebagai bahan atau pedoman untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran kelas berikutnya [21]. Harapan dikelas berikutnya siswa dapat berpikir lebih kreatif dan dapat meningkatkan konstruksi diri terhadap pengetahuan baru untuk meningkatkan penguasaan mata pelajaran yang dijelaskan [13]. Namun kegiatan evaluasi ini akan lebih baik dijalankan secara terus menerus agar media dan model yang diterapkan mendapatkan hasil yang baik dan objektif serta akan terus relevan dengan perkembangan zaman [13].

Terdapat penelitian sebelumnya tentang implementasi media pembelajaran interaktif dengan model STAD yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh (Bayu et al., n.d.) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif MISTAR Kelas X TK [62]. Kemudian penelitian sebelumnya oleh (Leny et al., n.d.) bahwa penerapan model STAD mempengaruhi keaktifan peserta didik dan hasil belajar [22]. Itu juga berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh. (Doyan, 2015) Model pembelajaran STAD yang menggunakan multimedia interaktif dapat berdampak pada ketrampilan siswa dalam belajar. menggabungkan berbagai pemahaman ke dalam kerangka berpikir mereka untuk memahami dan menyelesaikan masalah [23]. Kemudian penelitian oleh (Riny & Safrul, 2022) tentang pengaruh model pembelajaran STAD menggunakan media interaktif terhadap kemampuan kognitif siswa [24]. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Gresela Nakul et al., 2024) tentang penerapan model STAD dengan bantuan video interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa [25].

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan dari penelitian ini ialah guna mengetahui efektivitas implementasi media pembelajaran interaktif berbasis desktop "MISTAR" dengan metode pembelajaran STAD pada murid kelas XI TKJ pelajaran Administrasi Sistem Jaringan SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo.

II. METODE

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan bentuk Pre-Eksperimental Design. Metode penelitian yang diterapkan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Di dalam rancangan ini, terdapat ujian pra-perlakuan sebelum tindakan diberikan dan ujian pasca-perlakuan setelah tindakan diberikan. Dengan begitu, hasil dari tindakan yang diberikan dapat diketahui secara lebih tepat karena bisa disamakan dengan keadaan sebelumnya tindakan diberikan. [34].

Tujuan penelitian bertujuan untuk menunjukkan bagaimana variabel independen (X) berhubungan dengan variabel dependen (Y) menguji kebenaran teori, membuat prediksi, dan membuat pengetahuan yang dapat diterapkan secara luas. Dalam Rancangan One Group Pretest Posttest ini, tidak terdapat grup kontrol, tetapi telah dilakukan observasi awal (pretest) yang memungkinkan pengujian perubahan setelah program dilakukan. [35]. Berikut tabel desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O1 : Hasil pretest

O2 : Hasil posttes

X : Perlakuan yang diterapkan

Dalam studi ini, Peneliti menggunakan teknik sampling purposive untuk memilih sampel. Ini artinya sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu. [34]. Alasan peneliti menggunakan teknik ini adalah karena mereka ingin mengevaluasi satu kelas dengan memberikan pretest sebelum mengimplementasikan model STAD, dengan media interaktif Mistar dan akan diberi posttest setelah menggunakan model STAD dengan media interaktif Mistar. Sampel dipilih adalah sampel 44 siswa kelas XI TKJ. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes formatif dalam bentuk pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa, dan angket respon siswa untuk mengukur tingkat efektifitas media pembelajaran interaktif MISTAR.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui hasil pretest dan post kemudian Analisis dilakukan dengan Uji Paired Sample T-Test menggunakan perangkat lunak SPSS, dengan pernyataan hipotesis sebagai berikut: (1) H_0 = Tidak ada pengaruh yang terlihat dari implementasi model pembelajaran STAD, bantuan multimedia interaktif berbasis desktop "MISTAR" kepada hasil belajar murid ; (2) H_a = ada dampak model pembelajaran STAD dengan bantuan multimedia interaktif berbasis desktop "MISTAR" terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan kriteria pengambilan datanya yaitu jika Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, namun jika Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima [14]. Media pembelajaran interaktif MISTAR dalam model pembelajaran STAD telah melalui proses validasi oleh peneliti sebelum dan mendapat hasil rata-rata sebesar 90,8%. Ini menunjukkan bahwa media memiliki pengaruh yang besar. ini sangat layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran. [10]

Respon siswa ini diukur dengan menggunakan angket siswa, yang mana hasil dari angket tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas media MISTAR pada pembelajaran. Adapun kisi-kisi angket respon murid dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 kisi-kisi angket respon siswa

Aspek	Indikator
Desain media	- Tampilan media pembelajaran sudah menarik - Penggunaan gambar pada media pembelajaran sudah baik - Saya dapat dengan mudah membaca teks yang digunakan dalam media pembelajaran
Navigasi	- Media pembelajaran mudah untuk dijalankan. - Adanya tombol navigasi memudahkan saya untuk menjalankan media pembelajaran - Ketersediaan dan kejelasan petunjuk memudahkan saya dalam menjalankan media pembelajaran - Semua tombol fitur dan navigasi berfungsi dengan baik
Keterbacaan	- Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sederhana dan mudah dimengerti - Backsound music yang digunakan sudah baik dan tidak mengganggu
Kesesuaian dengan materi	- Materi pada media pembelajaran sesuai dengan apa yang telah saya pelajari. - Media pembelajaran mendukung saya untuk menguasai pelajaran. - Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan topik bahasan yang saya pelajari.
Desain pembelajaran	- Dengan menggunakan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran terasa tidak membosankan. - Pembelajaran dengan menggunakan media lebih menyenangkan dibanding dengan metode ceramah. - Media pembelajaran memberi kesempatan untuk memahami pelajaran sesuai kecepatan belajar siswa.

57

Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data yang dipakai untuk memproses data survei siswa digunakan rumus oleh Arikunto [29] berikut:

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Ket :

V = Nilai presentase

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

N = Skor tertinggi

58

Untuk mengetahui respon siswa terhadap media digunakan angket seperti yang tertera pada tabel 2.1 dan menggunakan skala likert berikut :

4 : Sangat setuju

3 : Setuju

2 : Kurang setuju

1 : Tidak setuju

Hasil angket siswa yang telah di analisis menggunakan rumus presentase, kemudian disesuaikan dengan kriteria kelayakan media. Adapun cara menentukan kriteria ini adalah dengan memperhatikan rentangan dengan jumlah kategori yang digunakan [29]. Adapun kriteria tersebut adalah :

Tabel 2.3 kriteria kelayakan media

Presentase	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil uji pretest dan posttest menunjukkan data sebagai berikut :

Tabel 3.1 Deskripsi data

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	44	45,00	85,00	64,6591	10,42123
Posttest	44	65,00	95,00	81,5909	7,98055
Valid N (listwise)	44				

Berdasarkan data yang dianalisis, ditemukan bahwa sebelum tes, nilai terendahnya 45, nilai tertinggi 85, dan rata-rata 64,66. Sedangkan setelah tes, nilai terendahnya 65, nilai tertinggi 95, dan rata-ratanya 81,59. Kemudian peneliti melakukan Uji normalitas data sebelum dan setelah penggunaan program SPSS 26 dan diperoleh hasil berikut:

Tabel 3.2 Hasil Uji *Paired Samples Test*.

		Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	df	Sig.	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			(2-tailed)	
					Lower	Upper			
Paired r 1	Pretest	-	7,48766	1,12881	-	-	-	43	,000
		16,93			19,208	14,655	15		
	Posttest	182			27	36	,000		

Berdasarkan hasil analisis Paired Samples test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran STAD dengan bantuan multimedia interaktif berbasis desktop "MISTAR" terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan untuk hasil respon siswa terhadap media menunjukkan hasil berikut ini :

Pembahasan

Media merupakan faktor utama dalam proses belajar mengajar. Media dapat berkontribusi pada keberhasilan proses pembelajaran karena membantu menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Selain itu penerapan media pada pembelajaran memiliki peran yang penting dalam meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan komunikasi pesan pendidikan. Selain membangkitkan semangat dan minat pelajar, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu pelajar meningkatkan pemahaman mereka, menyajikan informasi secara menarik dan dapat dipercaya, serta memudahkan interpretasi data dan penggabungan informasi. [30]. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menghubungkan antara siswa dengan guru dalam kegiatan pembelajaran [27].

Diluar dari media, penerapan model pembelajaran yang sesuai juga berdampak pada proses belajar mengajar. Salah satu bentuk pembelajaran yang dianggap efektif untuk pengajaran menggunakan multimedia interaktif adalah model pembelajaran kooperatif jenis STAD. STAD merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang fokus pada motivasi dan interaksi antara siswa untuk saling memberi dukungan dan bantuan dalam memahami materi pelajaran agar mencapai hasil terbaik. [31].

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan pada penelitian ini, terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa ketika sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran STAD dengan bantuan multimedia interaktif berbasis desktop "MISTAR". Sebelum menggunakan model pembelajaran STAD dengan bantuan multimedia interaktif, hasil rata-rata nilai siswa sebesar 64,66. Setelah menggunakan model pembelajaran STAD dengan bantuan multimedia interaktif hasil rata-rata nilai siswa menjadi 81,59. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD dengan bantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nyoman Tri Andia Putra et al., 2019) bahwa Media pembelajaran interaktif bisa menaikkan prestasi belajar para murid. [32]. Selain itu, Hasil penelitian ini memiliki hubungan dengan penelitian sebelumnya yang relevan. (Sepdyana, 2020) ditemukan perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan siswa yang tidak menggunakan media interaktif [33].

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar Administrasi Sistem Jaringan, siswa dapat berinteraksi dan mengontrol langsung sumber informasi, sehingga mereka dapat mengatur dan mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran dengan media interaktif memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara lebih dinamis. Ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan terfokus pada informasi yang sedang dipelajari. Media interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil angket siswa menunjukkan hasil sebesar 93% dan masuk dalam kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif MISTAR sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena bisa menaikkan efektivitas dan meningkatkan Hasil pembelajaran pelajar. Mempelajari sesuatu dengan menggunakan media

pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas belajar dibandingkan dengan metode lain. kegiatan pembelajaran tradisional⁵⁶

Penggunaan model pembelajaran STAD juga membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran, hal⁵⁴ tersebut relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Doyan, 2015) bahwa model pembelajaran STAD berbasis multimedia interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar dan keaktifan peserta didik². Hal tersebut juga relevan dengan hasil penelitian terdahulu oleh (Cahyaningrum & Abidin, 2022) Media interaktif dalam model pembelajaran STAD untuk pelajaran tentang sistem peredaran darah manusia adalah jenis bahan pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Mesti menciptakan kegiatan pengajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar pelajar. [14]. Hasil penelitian³ tersebut juga sejalan dengan penelitian oleh (Iqbal Ahadiyanto et al., n.d.) Menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran STAD (student team achievement division) dengan video tutorial berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. [35].

IV. SIMPULAN⁵²

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran, berperan signifikan dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Media ini¹⁷ tidak hanya meningkatkan efektivitas dan penyampaian materi, tetapi juga mengangkat minat dan motivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran membantu mengangkat proses pemahaman siswa, menampilkan data dengan cara yang menarik dan terpercaya, serta mempermudah interpretasi dan pemadatan informasi.⁴²

Selain media, model pembelajaran yang tepat juga memiliki pengaruh besar. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dinilai efektif, terutama bila didukung oleh multimedia interaktif. Berdasarkan penelitian, penerapan model STAD dengan bantuan multimedia interaktif berbasis³¹ skrip "MISTAR" menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, dari rata-rata nilai 64,66 menjadi 81,59. Ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Meningkatkan prestasi belajar murid.

Media interaktif dalam pembelajaran memungkinkan interaksi dinamis antara guru dan siswa, meningkatkan partisipasi, dan membuat materi lebih mudah dipahami. Angket siswa menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 93%¹¹ untuk media pembelajaran interaktif MISTAR, menegaskan keefektifan dan pengaruh positifnya terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran interaktif dan Metode pembelajaran STAD mampu meningkatkan prestasi belajar murid secara signifikan., membuat proses pembelajaran lebih efektif, menyenangkan, dan partisipatif.

REFERENSI

- [1] Kurmia, N. (2005). Perkembangan teknologi komunikasi dan media baru: Implikasi terhadap teori komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 291-296.
- [2] Gagne & Briggs. 1975. *Instructional Technology: Foundations*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates Publishers
- [3] Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- [4] Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.
- [5] Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [6] Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- [7] Mulyasa, E. (2002). *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi*.
- [8] Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
- [8] Gresela Nakul, K., Krisnandari Ekowati, C., & Blegur, I. K. S. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pendekatan open ended untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berbantuan video interaktif pada materi fungsi trigonometri Kelas XI SMA Negeri 1 Langke Rembong. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4, 157. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- [9] K. B. Nadhya Noor and M. N. Aisyah, "Development of Interactive Learning Media Based on Computer To Improve Student Learning Motivation," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 16, no. 2, 2018, doi: 10.21831/jpai.v16i2.22054.
- [10] Seto, A. B. R., & Hasanah, F. N. Development of Interactive Learning Media MISTAR Class X TKJ: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif MISTAR Kelas X TKJ.

- [11] Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... & Hamsiah, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Era Digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- [12] Suryadi, A. (2020). Teknologi dan media pembelajaran jilid i. CV Jejak (Jejak Publisher).
- [13] Ilham, M., Sari, D. D., Basrul, Z., Sundana, L., Rahman, F., & Akmal, N. Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi. Jejak Pustaka.
- [14] Cahyaningrum, N. E. O., Abidin, Z., & Wedi, A. (2022). Pengembangan Media Animasi dalam Model Pembelajaran STAD Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di SMP. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 5(2), 180-189.
- [15] Rusman. 2013. Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [16] Esminarto, E., Sukowati, S., Suryowati, N., & Anam, K. (2016). Implementasi model STAD dalam meningkatkan hasil belajar siswa. BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual, 1(1), 16-23.
- [17] Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), 159-181.
- [18] Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dan akibat memanipulasinya. Bintang, 2(2), 244-257.
- [19] Sudjana, D. (2006). Evaluasi program pendidikan luar sekolah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 176-199.
- [20] Warsita, B. (2013). Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. Jurnal Teknodik, 092-101.
- [21] Mahirah, B. (2017). Evaluasi belajar peserta didik (siswa). Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan, 1(2).
- [22] Leny, O. :, Insiyah, W., & Rukmana, D. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Plotagon Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd.
- [23] Doyan, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Stad Berbasis Multi Media Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Termodinamika. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA), Januari, 1(1).
- [24] Riny, M., & Safrul, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Menggunakan Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(5), 8666–8674. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3885>
- [25] Gresela Nakul, K., Krisnandari Ekowati, C., & Blegur, I. K. S. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pendekatan open ended untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berbantuan video interaktif pada materi fungsi trigonometri Kelas XI SMA Negeri 1 Langke Rembong. Griya Journal of Mathematics Education and Application, 4, 157. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- [26] Ajija, S. R., Sari, D. W., Setianto, R. H., & Primanti, M. R. (2011). Cara cerdas menguasai Eviews. Jakarta: Salemba Empat.
- [27] Luppy, F. M., Anwar, R. B., Linuhung, N., Agustina, R., & Rahmawati, D. (2020). The Development of Animation-Based Learning Media Using Construct 2 On Logic Material. Matematika dan Pembelajaran, 7(2), 13-21
- [28] Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. Jakarta: Rineka Cipta, 173.
- [29] Suharsimi Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- [30] Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia. JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains), 10(1), 1910-1924.
- [31] Adnyana, M. E. (2020). Implementasi model pembelajaran STAD untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Indonesian Journal of Educational Development (IJED), 1(3), 496-505
- [32] Nyoman Tri Anindia Putra, I., Sepdyana Kartini, K., & Nyoman Widiyaningsih, N. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Materi Hidrokarbon. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, 4(2), 43–52. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- [33] Sepdyana Kartini, K., & Nyoman Tri Anindia Putra, dan I. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- [34] Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- [35] Ahadiyanto, M. I., Syafi'ie, I., Kusmiyati, K., Wahjuningtyas, S., & Huda, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Stad (Student Teams Achievement Division) Dengan Bantuan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dasar-Dasar Elektronika Di SMKN 1 Tambelangan. Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP), 4(1), 260-265.

Artikel Firsada Dwi Ramadhan_Pendahuluan dan Metode_rev gambar .docx

ORIGINALITY REPORT

35%

SIMILARITY INDEX

31%

INTERNET SOURCES

22%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	4%
2	journal2.um.ac.id Internet Source	3%
3	journal.al-matani.com Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
6	zombiedoc.com Internet Source	1%
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
8	ijins.umsida.ac.id Internet Source	1%

repository.radenintan.ac.id

9	Internet Source	1 %
10	eprints.unm.ac.id Internet Source	1 %
11	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1 %
12	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
13	pta.trunojoyo.ac.id Internet Source	1 %
14	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
15	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
16	afeksi.id Internet Source	1 %
17	library.um.ac.id Internet Source	1 %
18	Nur Azizah. "PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENERAPAN MODEL SCRAMBLE PADA SISWA KELAS IIIB SDN 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO", INA-Rxiv, 2018 Publication	<1 %

digilib.iain-palangkaraya.ac.id

19

Internet Source

<1 %

20

ecampus-fip.umj.ac.id

Internet Source

<1 %

21

repository.um.ac.id

Internet Source

<1 %

22

journal.ppnijateng.org

Internet Source

<1 %

23

Rifki Nomizar, Hermansyah Amir, Salastri Rohiat. "PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATERI TERMOKIMIA DI SMA NEGERI 3 KOTA BENGKULU", ALOTROP, 2023

Publication

<1 %

24

Yanti Fitria. "PEMBELAJARAN LITERASI SAINS UNTUK LEVEL DASAR", INA-Rxiv, 2018

Publication

<1 %

25

ejournal.unkhair.ac.id

Internet Source

<1 %

26

e-journal.unmuhkupang.ac.id

Internet Source

<1 %

27

ejurnal.undana.ac.id

Internet Source

<1 %

28

repository.iainpare.ac.id

Internet Source

<1 %

29

Ahmad Fathan, Suharti Suharti, Andi Hasrianti, Nur Yuliany. "Perbandingan Media Evaluasi Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot pada Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Mamuju", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2024

Publication

<1 %

30

Semi Touwe, Mohammad Amin Lasaiba. "Enhancing Science Education Through the Student Teams Achievement Division (STAD) Learning Model: An Experimental Study on Process Skills and Learning Outcomes at Middle School", AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2024

Publication

<1 %

31

Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta

Student Paper

<1 %

32

docplayer.info

Internet Source

<1 %

33

ejournal.upi.edu

Internet Source

<1 %

34

fikreynoise.blogspot.com

Internet Source

<1 %

35

idr.uin-antasari.ac.id

Internet Source

<1 %

36	repo.stkippgri-bkl.ac.id Internet Source	<1 %
37	tipsmotivasihidup.blogspot.com Internet Source	<1 %
38	ejournal.tsb.ac.id Internet Source	<1 %
39	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
40	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
41	ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id Internet Source	<1 %
42	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
43	snpfmotogpe.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
44	www.journal.uad.ac.id Internet Source	<1 %
45	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
46	eprints.umk.ac.id Internet Source	<1 %
47	jbasic.org Internet Source	<1 %

48

publishing.oppsi.or.id

Internet Source

<1 %

49

unars.ac.id

Internet Source

<1 %

50

Ade Gafar Abdullah, Ida Hamidah, Siti Aisyah, Ari Arifin Danuwijaya, Galuh Yuliani, Heli S.H. Munawaroh. "Ideas for 21st Century Education", CRC Press, 2017

Publication

<1 %

51

Fini Rezy Enabela Novilanti, Suripah Suripah. "Alternatif Pembelajaran Geometri Berbantuan Software GeoGebra di Masa Pandemi Covid-19 Alternatif Pembelajaran Geometri Berbantuan Software GeoGebra di Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

52

Haryono. "Penggunaan media visual berbasis gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengembangkan kreativitas menulis siswa di MI Ma'arif NU Lamuk Kejobong Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024

Publication

<1 %

53

archive.umsida.ac.id

Internet Source

<1 %

eprints.uns.ac.id

54

Internet Source

<1 %

55

jppipa.unram.ac.id

Internet Source

<1 %

56

jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

57

staff.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

58

yunioktober.wordpress.com

Internet Source

<1 %

59

Fakhriyatu Zahro, I Nyoman Sudana Degeng, Alif Mudiono. "Pengaruh model pembelajaran student team achievement devision (STAD) dan mind mapping terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2018

Publication

<1 %

60

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

61

Dita Priska Pravita Sari, Murtono Murtono, Slamet Utomo. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga", Jurnal Pendidikan Edutama, 2021

Publication

<1 %

62

Ni Kedek Indri Wahyuni, Muhammad Anas, Luh Sukariasih. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik SMP", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2020

Publication

<1 %

63

journal.ikipsiliwangi.ac.id

Internet Source

<1 %

64

jurnal.unublitar.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On