

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTI MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL
BELAJAR EKONOMI BISNIS PADA MATERI MASALAH EKONOMI
DI KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 1 LUMUT**

YOSAFATI TELAUMBANUA
NPM. 14050111
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan (IPTS)

Abstract

This study aims to look at the effect of the use of Interactive Multimedia on learning outcomes of business economics in the material of economic problems in accounting class X SMK Negeri 1 Lumut. "This study was used by using the experimental method of the author using the experimental method that is research methods that try to find the influence of certain variables on variables others in directed conditions. The population in this study was class X SMK Negeri 1 Lumut which consisted of 30 students. The sampling technique was the total sampling technique, or the entire population that was sampled was as many as 30 students. Based on the results of the calculation of the answer sheet recapitulation of the application of the effect of the use of interactive multimedia on economic learning outcomes obtained a value of 80.83. If consulted with the criteria in chapter III, enter the "Good" category. While student learning outcomes in the material economic problem before using interactive Multimedia is 46.3. If consulted with the criteria in chapter III, enter the "fail" category. In order to know that the hypothesis enforced in this study was accepted or rejected. Then inferential statistical analysis was carried out using the t-test formula (t-test). Based on the results of SPSS output 22 paired sample test tables for hypothesis testing obtained t test index -12,866 sig. (2-tailed) with a significant value of 0,000. Then it can be seen that the significant value of sig (2-tailed) is smaller than α (0,000 < 0,05) or $t_{count} > t_{table}$ (15,442 > 1,695) with the standard deviation value 9,158 and the degree of freedom (df) 31. Then there are differences significant between students' economic learning outcomes before interactive Multi media use and after the use of interactive Multimedia. (Provisions for accepting the rejection of the hypothesis if the significance is below or equal to 0.05, then the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected). Based on these results it can be concluded that the alternative hypothesis can be accepted or approved the truth, meaning that there is a significant effect between the influence of the use of interactive Multimedia on learning outcomes Business economics on the material of economic problems in class X SMK Negeri 1 Lumut.

Keywords: Interactive Multimedia, results of learning Economics, Economic problems

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan

jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Semua ini dimaksudkan untuk pencapaian hasil belajar semaksimal mungkin. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar yakni adanya suatu perubahan tingkah laku dalam dirinya baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan

(psikomotorik), dan yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Akhir-akhir ini banyak permasalahan yang sering muncul dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor diantaranya adalah kurangnya motivasi dari guru dan orang tua, kurangnya minat atau rasa ingin tahu siswa dalam belajar Ekonomi Bisnis, sehingga materi yang sudah dijelaskan sulit untuk dipahami dan dimengerti, serta metode mengajar guru yang monoton membuat siswa bosan dalam belajar dan tidak mau mendengarkan guru ketika menjelaskan pelajaran, tertidur di bangkunya sendiri, bahkan sering melakukan pekerjaan lain, sehingga pengetahuan siswa berkurang tentang materi masalah ekonomi dan dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Seperti halnya pada hasil belajar Ekonomi Bisnis kelas X SMK Negeri 1 Lumut yang masih rendah, terutama pada materi Masalah ekonomi. Menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi bisnis tergolong rendah atau kurang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan awal yang dilakukan berdasarkan nilai harian pada pelajaran ekonomi di SMK Negeri 1 Lumut. “nilai rata-rata pada materi masalah Ekonomi di kelas X SMK Negeri 1 Lumut hanya 60. berada pada kategori ‘Cukup’” Sedangkan kriteria dan ketuntasan minimal yang ditetapkan adalah 75. berada pada kategori “Baik” Hal ini menunjukkan hasil belajar yang diraih siswa belum maksimal, untuk itu perlu ditingkatkan kearah yang lebih baik.

Berbagai upaya yang dilakukan oleh pemerintah mengadakan sertifikasi guru, pembaharuan kurikulum dengan kebutuhannya, menyediakan buku pelajaran yang relevan dengan Ekonomi bisnis. Sedangkan upaya yang dilakukan sekolah mengadakan studi banding dengan sekolah lain, mengadakan kegiatan cerdas cermat dan mengadakan pembentukan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) untuk meningkatkan proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah di atas maka perlu digunakan sebuah media pembelajaran yang menitik beratkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi masalah ekonomi. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah

Multimedia Interaktif. Multimedia Interaktif merupakan pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan sebagainya yang kesemuanya bersinergi untuk mencapai pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Sehubungan dengan masalah tersebut, maka penulis telah melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil belajar Ekonomi Bisnis Pada materi masalah Ekonomi di Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Lumut”**.

1. Hakikat Hasil Belajar Ekonomi Bisnis Pada Materi Masalah Ekonomi

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan proses dari perkembangan hidup manusia. Manusia melakukan perubahan-perubahan sehingga tingkah lakunya berkembang. Para ahli psikologi pendidikan mengemukakan rumusan-rumusan yang berbeda tentang belajar sesuai dengan keahliannya masing-masing. Menurut Soemanto (2006:104) “belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang.

Ketika membahas belajar tentunya dibutuhkan evaluasi dan mendapatkan hasil yang diperoleh siswa dan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Rusman mengatakan (2017:129) bahwa. “Hasil Belajar adalah sejumlah pengalaman yang di peroleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”. Sedangkan menurut Dimiyati (2009:3) mengatakan, “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tidak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar” dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhir dari proses belajar pembelajaran”.

Usaha dan keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut dapat bersumber pada dirinya atau lingkungannya. Begitu juga halnya dalam

proses kegiatan belajar dan beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2012:124) antara lain meliputi 1) faktor internal, 2) faktor eksternal.

1. Faktor faktor dari dalam diri individu

Faktor Psikologis, secara umum kondisi psikologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2. Faktor Eksternal

Faktor Lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini dapat meliputi Lingkungan Fisik dan lingkungan Sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain – lain. faktor–faktor instrumental adalah faktor yang Keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Jadi, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi bisnis materi masalah ekonomi adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi masalah ekonomi yang dilihat dari siswa bisa mendeskripsikan manfaat penggunaan media interaktif, Mengetahui pokok permasalahan ekonomi, yang terbagi dalam tiga bagian utama yaitu: 1.) Apa yang di produksi. (*what*) 2.) Bagaimana cara memproduksi. (*how*) 3.) Untuk siapa barang di produksi (*for whom*) dengan bantuan penggunaan berbagai media belajar misalnya infokus. video gambar. audio visual dan lain-lain ketiga bagian di atas akan di jelaskan di bawah ini.

1) Apa yang akan diproduksi (*what*)

Dalam setiap proses produksi produsen harus menetapkan skala prioritas pemenuhan kebutuhan masyarakat. Penentuan berbagai jenis barang yang akan diproduksi sangat penting. Seorang produsen harus mampu menguraikan pertanyaan ”*what*”. Pertanyaan ini menyangkut tentang barang apa yang akan dihasilkan dan berapa banyak jumlah yang akan diproduksi. Jadi, pertanyaan ”*what*” untuk menentukan penggunaan satu sumber daya tertentu dan apa yang akan dihasilkan.

Sebagai contoh adalah penggunaan sebidang tanah. Apakah tanah tersebut akan

digunakan sebagai lokasi pabrik, perumahan, atau lahan pertanian? Manakah yang lebih penting dan lebih dibutuhkan? Seandainya kebutuhan utama adalah pengadaan bahan makanan, maka tanah tersebut akan digunakan sebagai lahan pertanian. Selanjutnya muncul pertanyaan, tanaman apa yang akan ditanam, padi, jagung, atau singkong? Berapa banyak hasil yang diperlukan?

Bila telah diketahui jenis barang yang dibutuhkan, maka perlu diketahui seberapa banyak. Hal ini berhubungan dengan seberapa besar daya serap dan daya beli masyarakat akan kebutuhan barang tersebut. Karena meskipun barang tersebut dibutuhkan dalam jumlah banyak, namun bila daya beli rendah, maka produksi banyak juga akan dan akan merugikan produsen.

2) Bagaimana cara memproduksi (*how*)

Setelah Anda menjawab pertanyaan pertama, pertanyaan selanjutnya yaitu bagaimana cara memperoleh atau memproduksi barang yang diinginkan tersebut. ya, pertanyaan ”*how*” untuk menentukan bagaimana sumber daya disediakan, dialokasikan, dan dikombinasikan agar mendapat hasil yang maksimal. Artinya, hasil yang diinginkan lebih banyak daripada biaya yang dikeluarkan.

Mengapa pertanyaan ”*how*” juga harus dijawab untuk memecahkan masalah ekonomi? Jawaban pertanyaan ini sangat berkaitan dengan penggunaan teknik yang tepat dalam memproduksi suatu barang, sehingga mampu menghasilkan produk yang paling efisien. Berbagai faktor yang terlibat dalam pengambilan keputusan mengenai hal ini antara lain:

- Pilihan kombinasi sumber daya yang digunakan, yaitu sumber daya alam, manusia, dan modal.
- Perencanaan proses produksi untuk mendapatkan keuntungan maksimum dengan biaya tertentu.
- Penentuan teknologi yang digunakan. Kemungkinan pilihannya adalah dengan intensifikasi tenaga kerja (padat karya) atau intensifikasi modal (padat modal). Pada proses produksi padat karya, jumlah tenaga kerja yang digunakan sangat banyak sehingga ada perluasan kesempatan

kerja dan mengurangi pengangguran. Proses produksi padat modal menggunakan peralatan, mesin, dan teknologi canggih. Manfaatnya, produksi menjadi cepat, murah, dan efisien. Dampak negatifnya adalah tenaga kerja menjadi tergantikan sehingga menyebabkan pengangguran.

- d. Pertimbangan faktor-faktor eksternal seperti harga, perekonomian nasional dan internasional, tingkat suku bunga, biaya produksi, inflasi, kurs valuta asing, dan sebagainya. Penggunaan teknik yang tepat dalam menggabungkan penggunaan faktor produksi yang ada.

- 3) Untuk siapa barang diproduksi (for whom)
Tidak hanya memproduksi/menumpuk produknya untuk kelangsungan hidup perusahaan, produsen perlu mempertimbangkan kepada siapa produknya akan dipasarkan/dijual. Kita ketahui bersama bahwa dalam kenyataannya tingkat perekonomian masyarakat tidaklah sama. Untuk itu produsen perlu menyesuaikan produksinya yang disesuaikan dengan masing-masing status. Agar individu yang berpenghasilan tinggi tidak seenaknya menguasai hasil produksi, maka produsen harus mendistribusikan produksinya sesuai dengan tingkat kemampuan individu yang dimaksud.

2. Hakikat Multimedia Interaktif

Pembelajaran berbasis multimedia menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara berpikir baik siswa maupun tenaga pengajar untuk belajar dan mengajar, dan memperoleh informasi. Guru harus mampu menentukan media pembelajaran yang tepat pada saat menyajikan bahan pelajaran agar terjadi proses belajar yang efektif dan dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan, dimana media pembelajaran merupakan cara guru untuk menyampaikan materi ajar. Multimedia berasal dari kata Multi dan Media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau macam-macam, sedangkan kata Media berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan,

menyampaikan, atau membawa pesan (Munir 2012:2). Menurut Sanjaya (2012:225) menyatakan: “Multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linear, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan.” Adapun indikator yang dibahas dari Multimedia Interaktif adalah: a. Tutorial, b. Praktik dan latihan, c. Simulasi, d. Percobaan atau eksperimen, e. Permainan. Untuk lebih jelas akan diuraikan sebagai berikut:

a. Tutorial

Multimedia pembelajaran yang satu ini merupakan pembelajaran yang simpel dan mudah dipahami oleh para peserta. Ariani (2010:28) menyatakan: “Pembelajaran sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafis.”

b. *Drill and Practice* (praktek dan latihan)

Seorang guru harus merencanakan kebutuhan peserta didik untuk berlatih secara berkesinambungan. Daryanto (2013:54-55) menyatakan: “Program ini menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang ditampilkan berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.”

c. Simulasi

Pada tahap simulasi. Munir (2012:62) menyatakan: “Model pembelajaran simulasi adalah situasi buatan (*artificial*) yang menyerupai kondisi dan situasi yang sesungguhnya atau melakukan latihan nyata tanpa harus menghadapi resiko yang sebenarnya. Simulasi dilengkapi dengan petunjuk tentang cara penggunaannya berupa bahan penyerta.”

d. Percobaan atau Eksperimen

Pembelajaran ini sebenarnya tidak jauh berbeda dengan simulasi, tapi eksperimen ini lebih ditujukan untuk kegiatan yang sifatnya percobaan. Setiawan (2009:7.26) menyatakan: “Dalam program yang berbentuk penemuan, siswa dapat mencari informasi dan membuat kesimpulan dari sejumlah informasi yang telah dipelajarinya. Berdasarkan proses

belajar siswa dapat menemukan konsep dan pengetahuan baru yang belum pernah dipelajari sebelumnya.”

e. Permainan

Dalam proses belajar mengajar, guru harus mampu memecahkan kejenuhan belajar siswa dan menarik perhatian peserta didik kembali dalam belajar. Daryanto (2013:56) menyatakan: “Tentu saja permainan yang disajikan harus tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain.”

Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Pal, Sana dan Gosh yang dikutip oleh Yolida (2015:42) menyatakan “Belajar dengan Multimedia Interaktif memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan belajar dengan papan tulis dan kapur.”

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lumut. beralamat di Desa Aek patik kecamatan Lumut yang dipimpin oleh Drs. M. Rusdin Rambe, dengan guru bidang studi Akuntansi yaitu: Satriani Uli Gultom S.Pd. Penelitian ini telah dilaksanakan selama 3 (Tiga) bulan, mulai bulan Agustus 2018 sampai dengan Oktober 2018. Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk melakukan penelitian untuk mencapai suatu kebenaran. Sugiyono (2008:3) menyatakan: “Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen. Populasi adalah keseluruhan dari subjek yang akan dijadikan sebagai objek. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Lumut yang terdiri atas 1 kelas yang berjumlah 30 siswa. Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti. Penulis menggunakan *Sampling Jenuh* dengan mengambil sampel seluruh siswa kelas X Akuntansi yang terdiri 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi pada variabel X dengan menggunakan skala

Guttman (ya = 1, tidak = 0) dan tes pada variabel Y dengan 20 soal. Selanjutnya dilakukan analisis data secara deskriptif yaitu mean, median, modus dan secara analisis inferensial yaitu menggunakan t_{hitung} .

HASIL ANALISIS

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lembar observasi tentang Multimedia Interaktif pada materi Masalah ekonomi di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Lumut diperoleh rata-rata 79,4 berada pada kategori “Baik”.

Berdasarkan Hasil Belajar Materi masalah ekonomi Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif diperoleh nilai terendah 15 dan nilai tertinggi 60. Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata 46,3 berada pada kategori “Kurang”

Hasil Belajar Materi Masalah Ekonomi Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60. Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata 79,4 berada pada kategori “Baik”

Penulis menyimpulkan bahwa setelah menggunakan Multimedia Interaktif meningkatkan hasil belajar Ekonomi Bisnis Pada materi masalah ekonomi. Setelah melakukan pengolahan data dan pengujian hipotesis, maka hasil pengujian hipotesisnya yakni diperoleh t_{hitung} lebih besar dibanding t_{tabel} ($12,26 > 1,67$) sehingga peneliti memperoleh temuan yaitu Terdapat Pengaruh yang Signifikan Antara Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ekonomi bisnis Pada materi Masalah Ekonomi di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Lumut.

DISKUSI ATAU PEMBAHASAN

Pelaksanaan di lapangan dengan menggunakan Multimedia Interaktif telah dilakukan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi Bisnis pada materi Masalah ekonomi. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dengan adanya perubahan dalam diri siswa maka akan ada

manfaat yang diperolehnya. Manfaat hasil belajar yaitu sebagai dasar untuk membuat dan mengetahui penilaian terhadap peserta didik apakah telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru, begitu juga bagi guru dengan adanya penilaian maka, guru dapat mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah tepat bagi siswa dan mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan sudah tepat atau belum, serta bagi pihak sekolah dapat mengetahui apakah kondisi belajar yang diciptakan oleh sekolah sesuai dengan harapan atau belum.

Berdasarkan tabel hasil penelitian mengenai penggunaan Multimedia Interaktif diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,83 dan berada pada kategori “Sangat Baik”. Jika dibandingkan dengan penelitian Yolida Berti (2015) dengan nilai rata-rata penggunaan Multimedia Interaktif sebesar 3,15. Dengan begitu, nilai yang diperoleh pada penelitian ini jauh lebih tinggi dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Walaupun sama-sama berada pada kategori Sangat Baik.

Multimedia Interaktif merupakan pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan sebagainya yang kesemuanya bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Multimedia Interaktif dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan karena tersedianya beberapa program, dan kendali berada pada siswa sehingga kecepatan belajar dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa masing-masing. Pada proses pembelajaran Biologi menggunakan Multimedia Interaktif siswa terlihat lebih aktif untuk menggali informasi sesuai dengan tingkat kemampuannya. Hal ini didukung oleh Pal, Sana dan Gosh yang dikutip oleh Yolida Berti (2015:42) bahwa “Belajar dengan Multimedia Interaktif memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan belajar dengan papan tulis dan kapur.”

Selanjutnya diperkuat oleh Teoh dan Neo yang dikutip oleh Yolida Berti (2015:28) menyatakan bahwa “Kemampuan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pemberian Multimedia Interaktif saat proses pembelajaran. Dengan Multimedia Interaktif,

kemampuan siswa dalam mempelajari materi lebih mudah dan dengan waktu yang lebih singkat dibandingkan dengan pembelajaran tanpa Multimedia Interaktif.

Pada penggunaan Multimedia Interaktif dilakukan oleh para guru sebagai alat bantu untuk menjelaskan suatu pelajaran atau permasalahan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Walaupun dengan penggunaan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan nilai tertinggi Multimedia Interaktif pada indikator tutorial diperoleh skor 100, dan nilai terendah berada pada indikator simulasi diperoleh skor 66,67. Hal ini merupakan salah satu kendala yang dihadapi oleh peneliti. Dimana simulasi ini merupakan situasi buatan yang menyerupai kondisi dan situasi yang sesungguhnya atau melakukan latihan nyata tanpa harus menghadapi resiko yang sebenarnya. Menurut Setiawan (2009:7.26) menyatakan, “Interaksi pembelajaran dalam bentuk simulasi dapat dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi tujuan pembelajaran”. Oleh karena itu, untuk peneliti lebih lanjut maka dibutuhkan proses persiapan yang lebih baik sehingga tidak mengalami hal yang sama dengan peneliti.

Pembuktian di lapangan dengan penggunaan media pembelajaran tersebut dapat dilihat pada awal penelitian *pretest* diberikan pada kelas X sebagai sampel peneliti, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 46,3. Dari hasil *pretest* terlihat bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan Multimedia Interaktif berada pada kategori “Cukup”. Sedangkan pada tahap akhir peneliti memberikan *posttest* kepada kelas X sebagai sampel sesudah penggunaan Multimedia Interaktif dengan nilai rata-rata sebesar 74,3. Dari hasil *posttest* terlihat bahwa hasil belajar Ekonomi bisnis berada pada kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Multimedia Interaktif.

Setelah melakukan pengolahan data dan pengujian hipotesis, maka hasil pengujian hipotesisnya yakni diperoleh t_{hitung} lebih besar dibanding t_{tabel} ($12,26 > 1,67$) sehingga peneliti memperoleh temuan yaitu Terdapat Pengaruh yang Signifikan Antara Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Bisnis Pada Materi Masalah Ekonomi di

Kelas X SMK Negeri 1 Lumut, sehingga hipotesis yang dirumuskan dapat diterima atau disetujui kebenarannya. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar Ekonomi Bisnis Pada materi Masalah Ekonomi di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Lumut Sebelum dan Sesudah diberi perlakuan. Dengan kata lain semakin baik penggunaan Multimedia Interaktif maka semakin baik pula hasil belajar Ekonomi bisnis Pada materi Masalah ekonomi di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Lumut sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($12,26 > 1,67$) yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar Ekonomi Bisnis Pada materi Masalah ekonomi di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Lumut.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan peneliti sebelumnya, Yolida Berti (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Aktivitas Hasil Belajar Pada Materi Pokok Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas VIII SMP Budaya Lampung”. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan diperoleh $t_{hitung} = 1,69$ dan $t_{tabel} = 1,67$. Jadi kesimpulannya t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($1,69 > 1,67$). Berarti hipotesis diterima atau disetujui artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar Ekonomi Bisnis Pada materi masalah ekonomi di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Lumut.

Nilai t_{hitung} tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai t_{hitung} dari penelitian Yolida Berti (2015) sebesar 1,69. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi bisnis baik pada materi Masalah ekonomi maupun sistem peredaran darah pada manusia.

Dalam kenyataannya materi Masalah ekonomi bisnis sangat kompleks sehingga memerlukan media yang mampu menyederhanakan materi tersebut sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan menyerap materi. Multimedia Interaktif

mampu berperan sebagai media pembelajaran yang mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri dan menguasai teknologi secara kompeten, selain itu Multimedia Interaktif juga lebih menyenangkan bagi siswa dan penggunaannya.

Multimedia Interaktif selalu menghasilkan belajar yang positif bagi siswa khususnya belajar sistem gerak pada manusia, oleh karena melalui Multimedia Interaktif, siswa lebih terdorong untuk belajar, sehingga materi yang diberikan akan lebih bermakna dan akan meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa semakin baik media pembelajaran yang digunakan maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan di atas, maka penulis membuat beberapa kesimpulan:

1. Penggunaan Multimedia Interaktif pada materi Masalah ekonomi di Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Lumut berdasarkan hasil observasi diperoleh skor rata-rata 80,83 yang berada pada kategori “Sangat Baik”.
2. Hasil belajar Ekonomi bisnis pada materi Masalah Ekonomi sebelum penggunaan Multimedia Interaktif di Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1, Lumut, diperoleh nilai rata-rata 46,3 yang berada pada kategori “Kurang”. Hasil belajar Ekonomi Bisnis sesudah penggunaan Multimedia Interaktif di Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Lumut diperoleh nilai rata-rata 74,3 dan berada pada kategori “Baik”.
3. Berdasarkan perhitungan data yang telah dilakukan diperoleh $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} pada taraf signifikan 95% dengan $dk = 58$ adalah 1,67. Apabila harga t_{hitung} sebesar 12,26 dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 1,67 maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($12,26 > 1,67$). Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut nilai tersebut, maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini dapat diterima atau disetujui kebenarannya, artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan antara Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar Ekonomi Bisnis Pada Materi

Masalah Ekonomi di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Lumut”.

IMPLIKASI HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar materi Masalah ekonomi dapat menghasilkan siswa mampu memperoleh hasil belajar yang maksimal, serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh sebab itu, apabila guru mampu menggunakan Multimedia Interaktif dengan baik, maka siswa akan lebih mampu memahami dan menguasai materi Masalah Ekonomi sesuai dengan yang diharapkan. Pengaruh langsung bagi guru ialah sebagai dorongan motivasi untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan berbagai media yang ada. dengan tujuan supaya siswa mudah memahami materi yang di ajarkan. Sedangkan pengaruh langsung bagi siswa ialah siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran karena metode belajar yang bervariasi. artinya tidak hanya berpatokan pada buku paket. melainkan dapat melihat secara nyata dengan memberikan contoh Alat bantu menggunakan media belajar seperti halnya. Infokus, buat gambar. video. dan lain-lain

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris., Tarwoto., dan Wartonah 2008. *Fisiologi Tubuh Manusia*. Jakarta: Trans Info Media.
- Berti, Yolida. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa..*
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- .Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
2010. *Belajar dan Pembelajaran*.
- Irianto, Agus. 2014. *Statistik: Konsep Dasar, Aplikasi, Dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Murni, Asfia. 2013. *Ekonomika Mikro*. Bandung: Refika Aditama..
- Dr. Rusman, 2012. *Model model pembelajaran*. Bandung
- Sanjaya, Wina. 2013. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto, 2010 *Buku Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta
- Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers..
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukirno, Sadono. 2010. *Makroekonomi: Teori Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata N. Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Alfabeta.