

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DAN MOTIVASI TERHADAP PEMAHAMAN SISWA KELAS XI TKJ PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI JARINGAN KABEL DAN NIRKABEL DI SMK NEGERI 2 PADANG

Yolda Melta Dutiva, Faiza Rini, Adlia Alfriani

Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas PGRI Sumatera Barat
faizarini201104@gmail.com

Abstrak

Dalam proses yang lebih sederhana berdasarkan metode tradisional, dimana ada sesuatu yang perlu dipelajari siswa dan apa yang diajarkan kepadanya bukanlah materi untuk siswa, melainkan dengan kata lain. Ini adalah abad XI dalam teknologi jaringan kabel dan nirkabel. Ini adalah kata yang digunakan secara efektif oleh siswa kelas TKJ pada multimedia interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen pendahuluan pada kelompok voortoets-natoets (voorlopige toets-finale toets) dengan dua jenis metode. Di perguruan tinggi, hal ini berada di bawah kendali kelas gebruik ini. Pekerjaan ini adalah keahlian serbaguna tentang apa yang harus dilakukan untuk pekerjaan pemeliharaan. Ini adalah pengalaman eksperimental klasik untuk memberikan interaksi interaktif dengan multimedia dan oleh karena itu, hasilnya akan tercapai. Efektif dalam memotivasi siswa dan N-gains dicapai melalui kegiatan multimedia interaktif dan hasilnya efektivitas tersebut ditemukan melalui pembelajaran siswa di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Padang. Hal ini ternyata merupakan hasil yang lebih efektif dengan perolehan N sebesar 97,95%. Efektif dalam memotivasi siswa dan N-gains dicapai melalui kegiatan multimedia interaktif dan hasilnya efektivitas tersebut ditemukan melalui pembelajaran siswa di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Padang. Ini adalah peristiwa yang sangat bagus dalam hal hasil akhir dengan rasio N-gain sebesar 97,95%. Hal ini menciptakan efek motivasi pada pemahaman siswa dan N-gain dengan efek interaktif multimedia interaktif dan sebagai hasilnya, efektivitas ini ditemukan dicapai dengan pelatihan siswa di kelas X TKJ 1 oleh SMK Negeri 2 Padang. Ini adalah peristiwa yang sangat bagus dalam hal hasil dengan tingkat N-gain sebesar 97,95%.

Kata kunci: Efektivitas, Multimedia Interaktif, Motivasi.

Abstract

In a simpler process based on traditional methods, where there is something the student needs to learn and what is taught to him is not material for the student, but in other words. This is the XI century in wired and wireless network technology. This is a word used effectively by TKJ class students on interactive multimedia. The method used in this study was a preliminary experiment on the voortoets-natoets group (voorlopige toets-finale toets) with two types of methods. In college, this matter is under the control of this gebruik class. This job is a versatile skill set on what to do for maintenance work. It is a classic experimental experience to provide interactive interaction with multimedia and therefore, the result will be achieved. Effective in motivating students and N-gains are achieved through interactive multimedia activities and the results of this effectiveness are found through student learning in class X TKJ 1 SMK Negeri 2 Padang. This turned out to be a more effective result with an N gain of 97.95%. Effective in motivating students and N-gains are achieved through interactive multimedia activities and the results of this effectiveness are found through student learning in class X TKJ 1 SMK Negeri 2 Padang. This is a very good event in terms of final results with an N-gain ratio of 97.95%. This creates a motivational effect on students' comprehension and N-gain with interactive multimedia interactive effects and as a result, this effectiveness was found to be achieved by training students in class X TKJ 1 by SMK Negeri 2 Padang. This is a very good event in terms of results with an N-gain rate of 97.95%.

Keywords: Effectiveness, Interactive Multimedia, Motivation.

PENDAHULUAN

Motivasi siswa berpengaruh terhadap keberhasilan akademik. Ketika kita bisa melakukan ini, lunaritas inilah yang memotivasinya secara internal dan memotivasinya secara eksternal (Cahyani dkk, 2020).

Hasil gelombang multimedia interaktif dan dokumentasi pemrograman dasar(Della dkk)Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE dan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang terdiri dari banyak tahapan seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian di atas memperbaiki media pembelajaran, namun peneliti belum melihat apakah media efektif dalam memajukan dan memahami pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, media pendidikan layak digunakan karena rata-rata memuat 0,93 kalimat dengan kategori “valid” untuk media tersebut. Berdasarkan kategori “sangat praktis” dengan persentase 84,95%.

Sekolah Vokasi Negeri Tingkat 2 terletak di Padang, Jalan. Dr. Sutomo n. 5, Simpang Haru Kota Padang. Ini memiliki spesialisasi sertifikat B: Bisnis dan Manajemen, Teknologi Informasi, Komunikasi dan Pariwisata. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan cara tradisional yang menyebabkan siswa bosan karena proses pembelajaran tidak menyenangkan dan siswa kurang memahami materi guru.

Dari apa yang telah diuraikan di atas, peneliti perlu mempertimbangkan efektivitas konten multimedia interaktif. Sehingga dia bisa melakukan sendiri apa yang terjadi pada muridnya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan desain awal dan termasuk dalam *enkelgroep voortoets na-verhoor*. Pada penelitian ini tidak digunakan kelas kontrol sebelum dan sesudah penelitian. Tujuan dari desain penelitian sebelum-sesudah adalah untuk mendeteksi perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Secara umum ini merupakan objek penelitian; Monster merupakan bagian objek penelitian yang dipilih dengan menggunakan teknik pengambilan monster dari sumber data penelitian (*steekproefneming*). Ada berbagai macam teknik mengumpulkan monster untuk menentukan monster mana yang akan digunakan dalam penelitian. Hanya 1 kelas yaitu Kelas XI TKJ yang digunakan dalam penelitian ini yang berjumlah 36 siswa. Pada penelitian kali ini penulis memilih menggunakan monster jenuh dengan teknik pencarian monster yang menganggap seluruh anggota populasi adalah monster.

Alat ini digunakan untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan survei. Survei digunakan untuk mengumpulkan data melalui rumus-rumus yang memuat pertanyaan tertulis yang dikirimkan kepada individu atau kelompok untuk memperoleh jawaban atau jawaban dan informasi yang dibutuhkan peneliti. Analisis data penelitian digunakan untuk memperoleh hasil dan kesimpulan yang akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengolah hasil sebelum dan sesudah yang dipenuhi oleh kelas eksperimen, statistik yang dikumpulkan

dengan program SPSS meliputi gemidelde, median, modal, dan sum. Penelitian kelas eksperimen dengan jumlah siswa 36 orang.

Total nilai 1971, nilai post-test 3233, rata-rata nilai pre-test 54,75, rata-rata nilai post-test 89,81, rata-rata nilai pre-test 57,00 dan rata-rata nilai pre-test. Nilai rata-rata post-test adalah

91,00, nilai pre-test adalah 61, dan nilai post-test adalah 83.

Motivasi Belajar Gegewen, XI. Hal ini diperoleh dari survei terhadap 22 item pola yang menjangkau hingga 36 individu di kelas peserta TKJ. Berdasarkan variabel yang diolah dengan program SPSS diperoleh nilai 85,19, median 85,00, modus 85 dan nilai total 3067.

Tabel 1. Motivasi Belajar Gegewen

Statistik		
Motivasi belajar		
Satu	hukum	36
	kehilangan	0
tanah		85.19
Sekarang		85.00
Putih		85
Jumlah		3067

Uji analisis hipotesis disini membahas tentang uji normalitas. Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Dari hasil uji normalitas diatas diketahui hasil Kolmogrov-Smirnov memperoleh nilai perspektif dinamis sebesar 0,060, nilai perspektif pre-test sebesar 0,561 dan perspektif sesudah jari kaki sebesar 0,253. Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan nilai sig

sebelum dan sesudah tes ditinjau dari motivasi $> 0,05$, sehingga data penelitian motivasi pre-test dan post-test di atas berdistribusi normal.

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif. Tes N-Gain sangat penting. Dengan menghitung selisih skor sebelum dan sesudah tes atau menyesuaikan perolehannya. Belum diketahui apakah multimedia interaktif akan efektif. Anda dapat melihat hasil pengujiannya pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Uji N-Gain

	Statistik tambahan			
	Satu.	Minimum	Maksimum	standar. kehilangan
Pendapatan_Skor	36	77.62	99,46	87.9527
Ngai_persen	36	7761.54	9946.15	8795.2729
N saat ini (terdaftar)	36			606.24379

Berdasarkan hasil perhitungan tes N win berdasarkan kategori interpretasi kinerja N win terlihat rata-rata nilai N win sebesar 87,95 dan termasuk dalam kategori kinerja. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan konten multimedia interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X TKJ di SMK Negeri 2 Padang.

Pada bagian pilihan ganda, peneliti menguji 30 soal terkait

teknologi jaringan kabel dan nirkabel untuk siswa XI TKJ SMK Negeri 2 Padang. Hasil soal tes kemudian dianalisis dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji perbedaan soal, dan penilaian kesukaran soal. Hasil analisis yang diperoleh adalah 23 soal pilihan ganda yang dapat digunakan sebagai soal pra dan pasca tes pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, peneliti menggunakan Kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Padang yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, peneliti mengadakan 3 kali pertemuan; Pertama-tama, sebelum memulai pengobatan, proses pembelajaran dilanjutkan dengan bantuan konten multimedia interaktif sebelum dan sesudah bayi. Nanti pada pertemuan kedua

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dampak penggunaan multimedia interaktif yang bersifat motivasional di rumah terhadap pemahaman perilaku kelas dapat dilihat dari hasil post-toe. Oleh karena itu, motivasi belajar tidak berdampak terhadap pemahaman siswa, dan uji N-win diterapkan untuk mengukur efektivitas konten multimedia interaktif. Hasil belajar kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Padang efektif ditinjau dari keberhasilan akademik. Mengingat hasil tes N-Win sebesar 97,95% nampaknya cukup efektif dalam kasus ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arwanda, Priankalia dan lain-lain. "4. Menciptakan lingkungan pembelajaran narasi yang jelas untuk Kurikulum Berbasis Keterampilan Siswa Abad 21 2013 untuk SD Kelas 7." Al-

Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, vol. 4, sukses. 2 Februari 2020, halaman 193, <https://Doi.Org/10.35931/Am.V4i2.331>.

Cahyani, Adhetya dan lainnya. "Motivasi akademik siswa SMA berasal dari belajar di masa pandemi COVID-19." IK (Ilmu Al-Quran): Jurnal Pendidikan Islam, vol. 3, sukses. 1 Januari 2020, hal. 123–40, <https://Doi.Org/10.37542/Iq.V3i01.57>.

Damopolii, Vemsi dkk. "Efektivitas lingkungan pembelajaran berbasis multimedia pada materi persegi panjang." Algoritma: Jurnal Pendidikan Matematika, vol. 1, tyd. 2, 2020, hal. 74–85, <https://Doi.Org/10.15408/Ajme.V1i2.14069>.

Dela, Asmarita dkk. "Pengembangan materi interaktif multimedia tentang dasar-dasar pemrograman." Jurnal Pendidikan Seni dan Kejuruan, Vol. 1, td. 2, 2023, hal. 66-76.

Deriyan, Luvita Fariska dan Nurmairina. "Membangun alat video pembelajaran IPA menggunakan aplikasi Capcut untuk Kelas V." Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan IPA (JP2MIPA), Vol. Juli 2022, hal. 1–10, <https://Jurnal-Lp2m.Umnaw.Ac.Id/Index.Php/JP2MIPA/Article/View/1332>.

Fatimah, 2019. Analisis tingkat kesukaran soal, kemampuan membedakan dan fungsi ilusi. Di bawah. 37-64.

Fauziah, Fatmah dkk. "Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA pada mata pelajaran IPS". Jurnal Teknologi

- Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 1, td. Inggris, Januari 2016, hal. 26-37.
- Hidayat, Fachrul dan Ima Mulyawati. "Kembangkan alat pembelajaran interaktif untuk pecahan matematika kelas 4 dengan Smart App Builder." JPD: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 13, tidak. Bahasa Inggris, 1, 2022, hal. 111–20, <http://Journal.Unj.Ac.Id/Unj/Index.Php/Jpd/Article/View/28297>.
- Hikmah, Sofia Nurul dkk. GUNAKAN APLIKASI MICROSOFT POWERPOINT. MEREKA TIDAK. 1 Januari 2020, hal. 15.00-19.00 menang
- Himmah, Faiqotul dan Martini. "Pengembangan Konten Media Interaktif Menggunakan Ispring Suite 8 pada Materi Tambahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah." Pikirkan: Jurnal Pendidikan, Vol. 5, sukses. Februari 2017, halaman. 73-82.
- Husna, Fita Farita dan Tiflatul. "Pembelajaran Online Berbasis Edmodo dan Analisis Keterampilan Bahasa Indonesia di SMK Multi Karya Medan." Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 8, baiklah. 1 Januari 2019, hal. 104–15, <https://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jpbsi/Article/View/24018>.
- Mahardika, I.Ketut; Subiki; Putri Aurelya AW; Syahdilla Muhammad Ivan; Nisa Rohmi Khoirun. "Dampak Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites Terhadap Sastra Hukum Newton di SMA Islam Al-Hidayah Jember." Jurnal Diklat Khazanah (JIK), Vol. 16, tyd. Bahasa Inggris, 2, 2022, hal. 80-85.
- Nasution, M.Friantona dan Umar Darwin. "068074 Pengembangan Alat Peraga Berbasis Komputer dan Live Stories Siswa Kelas IV SDN Medan Denai 3 vir." Eduglobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 01, selalu sama. 1 Januari 2022, hal. 45-54.