



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 8 No. 3 (2025) | 909-915

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i3.909-915>

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN MODEL TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN TJKT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 6 PADANG

Abdul Hanif Novryanli*, Ade Pratama, Haris Kurniawan

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatra Barat, Indonesia.

*e-mail: abdulhanifnovri@gmail.com

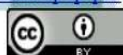


Abstrak. Penelitian ini didasari oleh tingginya tingkat ketidakpuasan terhadap layanan pencapaian mencari ilmu minimnya Penggunaan alat ajar yang interaktif dengan pendekatan tertentu tutorial, serta kurangnya variasi dalam tahap pra pembelajaran X sesuai dengan TJKT. Tujuan adalah menilai dampak penggunaan metode pengajaran interaktif melalui media pencapaian belajar siswa kelas X dalam pelajaran TJKT di SMKN 6 Padang. Sampel dalam penelitian ini ditentukan melalui pengambilan sampel acak. Hasil pembelajaran pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang memperoleh nilai tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai pretest untuk kelas eksperimen adalah 41,14, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 36,57. Nilai posttest di kelas eksperimen mencapai 85,77, sementara di kelas kontrol hanya 52,68. Dengan hasil ini, hipotesis H_a diterima dan hipotesis H_o ditolak. Dari analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif melalui tutorial terhadap hasil belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran TJKT di SMK Negeri 6 Padang.

Kata Kunci: Model Tutorial, Hasil Belajar Siswa.

Abstract. This study was motivated by the low learning achievement of students and the minimal use of interactive learning media with tutorial models, as well as the lack of variation in the. The purpose of study was evaluate the effect of the use of interactive learning media with tutorial models achievement. The method used in this study was quantitative with an experimental type that applied. The samples in this study was determined through random sampling. Learnings outcomes in the experimentail clasas showeid thatt moere studentis achieved hihg scorse compared to the contrle classe. The average pretest score for the experimental class was 41.14, while for the control class it was 36.57. The posttest score in the experimental class reached 85.77, while in the only 52.68. Based on these results, the H_a hypothesis is accepted and the H_o rejected. From the analysis carried out, it can be concluded that there is an effect of the use of interactive learning media achievement of class X students in TJKT lessons at SMK Negeri 6 Padang.

Keywords: Model Tutorial, Student Learning Outcomes.



PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya arus globalisasi, pendidikan menjadi elemen yang sangat vital dalam membangun kemajuan suatu negara. Pendidikan memegang peran sentral karena menjadi fondasi utama dalam mencetak dilepaskan dari kontribusi para pendidik yang mampu menghasilkan lulusan dengan kompetensi tinggi, tangguh dalam menghadapi tantangan, kreatif, mandiri, profesional, serta memiliki pengalaman luas yang dapat ditularkan kepada peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan teknologi dan informasi agar dapat terus berinovasi dalam memperkaya pengalaman belajar siswa. Dalam konteks ini, pemilihan metode dan pendekatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan dinamika zaman agar mampu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif bagi siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga menjadi hal yang krusial, karena media dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna (Hamriani, 2021:4). Di era digital saat ini, ragam media pembelajaran yang tersedia secara daring, seperti internet, telah banyak dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar secara efektif. Pembelajaran akan berjalan dengan baik dan hasilnya maksimal yang tepat, proses belajar mengajar seharusnya tidak lagi berjalan secara konvensional seperti di masa lalu (Purba, 2020:2). Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dioptimalkan di lingkungan sekolah adalah media video. Media ini merupakan alat bantu yang mampu menyajikan tampilan visual dan audio secara bersamaan dalam satu waktu (Yunita & Wijayanti, 2020:155). Pengintegrasian video dalam

pembelajaran merupakan strategi yang efektif untuk mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan minat siswa, khususnya dalam mata pelajaran Informatika.

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap Guru dan siswa di SMKN 6 Padang menemukan berbagai masalah yang dialami siswa saat mengikuti pelajaran Informatika. Beberapa di antaranya adalah rendahnya capaian nilai siswa akibat kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan, belum digunakannya media video dalam proses pembelajaran, serta metode pengajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Hal ini berdampak pada rendahnya situasi di mana guru lebih dominan (teacher-centered). Terlebih lagi, pembelajaran Informatika yang bersifat teoretis cenderung dilakukan secara satu arah, yaitu guru hanya menjelaskan di depan kelas tanpa dukungan media pendukung.

Pengamatan langsung yang dilakukan peneliti yang dirasa terlalu cepat. Hal ini berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti presentasi PowerPoint yang digunakan oleh guru belum mampu menarik perhatian siswa untuk perhatian pada penjelasan materi. Akibatnya, keterlibatan siswa menyeluruh.

Melihat yang telah diuraikan, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar siswa, baik saat kegiatan berlangsung di kelas maupun ketika belajar secara mandiri di luar kelas. Tujuannya adalah agar siswa keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi lebih partisipatif. Adanya media pembelajaran juga memberikankesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan multimedia interaktif.

Dengan kondisi tersebut, dibutuhkan sebuah produk pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis terdorong untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Model Tutorial pada Mata Pelajaran TJKT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 6 Padang.”

METODE

Penelitian dilakukan di SMK N 6 Padang, Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian dipilih penelitian dengan ketersediaan data yang diperlukan untuk Studi ini membahas mengenai dampak penggunaan media ajar interaktif yang berlandaskan

model tutorial berpengaruh terhadap capaian hasil belajar siswa di bidang studi (TJKT). Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif sendiri merupakan salah satu bentuk penelitian yang digunakan untuk mengukur dan menganalisis data numerik secara sistematis. Penelitian ini disusun secara sistematis, dengan perencanaan yang matang dan struktur yang jelas sejak tahap awal hingga pada perancangan desain penelitian. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengendalikan variabel luar yang berpotensi memengaruhi hasil eksperimen. Selain itu, pendekatan ini bertujuan untuk menguji pengaruh perlakuan tertentu terhadap hasil penelitian, dengan tetap mempertimbangkan adanya faktor lain yang mungkin turut memengaruhi hasil tersebut (Jayantika & Payadnya, 2018:9).

Tabel 1. Skema Posttest Only Control Group Design

Kelas	Tes Awal (Pretest)	Treatment (Perlakuan)	Tes Akhir (Posstest)
Eksperimen	λ_1	X	λ_1
Kontrol	λ_2	-	λ_2

Metode pengumpulan informasi adalah langkah yang diambil oleh peneliti untuk memperoleh data. Untuk mengumpulkan data, terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan sebagai berikut:

- Langkah awal
- Tahapan Pelaksanaan
- Tahapan akhir

A. Teknik Analisis Data

1) Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan salah satu metode dalam pengolahan data pada penelitian kuantitatif. Teknik ini digunakan dengan cara mengolah data yang telah diperoleh, lalu

menggambarkannya secara sistematis. Menurut Sugiyono (2021:207), analisis deskriptif sangat tepat diterapkan pada penelitian yang menggunakan sampel, namun tidak bertujuan untuk menarik generalisasi terhadap seluruh populasi.

2) Uji Normalitas

Dilaksanakan untuk menentukan apakah data yang diambil dari populasi dalam penelitian ini memiliki distribusi yang normal atau kah tidak. Proses pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov Test melalui program SPSS, dengan ketentuan

bahwa data dianggap berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh melebihi batas tertentu

3) Linearitas

Pengujian bertujuan menentukan terdapat hubungan yang linier antara variabel X dan variabel Y. Uji ini umumnya dilakukan sebagai salah satu syarat sebelum melanjutkan ke analisis korelasi atau regresi linear.

4) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari sampel-sampel yang digunakan memiliki kesamaan. Peneliti melakukan pengujian untuk menilai apakah varians dari beberapa sampel yang diambil dari populasi menunjukkan keseragaman. Pengujian ini didasarkan pada asumsi bahwa jika perbedaan varians antar sampel tidak signifikan, maka sampel tersebut dapat dikatakan homogen.

5) Uji Hipotesis

Pengujian mengetahui adanya perbedaan rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen setelah pelaksanaan posttest, yang dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung di kelas X SMKN 6 Padang dalam mata pelajaran Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT). Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

6) Uji t Tes

Untuk mengetahui tingkat signifikansi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dihitung dengan menggunakan rumus yang diambil dari Novita et al. (2020:68).

Rincian variabel yang terdapat dalam rumus tersebut adalah sebagai berikut:

A1 : rata-rata nilai yang dicapai oleh kelompok eksperimen

A2 : rata-rata nilai dari kelompok kontrol

B1 : total peserta didik di kelompok eksperimen

B2 : total peserta didik di kelompok Kontrol

$A1^2$: kuadrat dari deviasi standar kelompok eksperimen

$A2^2$: kuadrat dari deviasi standar kelompok kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dan pembahasan hasil penelitian yang disusun berdasarkan data serta temuan empiris yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung. Data diperoleh dari hasil penyebaran soal kepada 35 siswa di kelas eksperimen dan 35 siswa di kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa soal terkait materi dampak sosial informatika dalam mata pelajaran TJKT di SMK Negeri 6 Padang. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab tujuan utama, yaitu mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dilakukan serangkaian analisis mulai dari uji prasyarat (uji normalitas dan linearitas), pengujian hipotesis, hingga pembahasan temuan berdasarkan data yang terkumpul.

Tujuan dari analisis data ini adalah untuk menyajikan gambaran nyata dari kondisi data yang diperoleh dari kedua kelompok sampel.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Data Prestasi Belajar Sebelum Pembelajaran (Pretest)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretetst Eksperimen	35	25,00	60,00	42,1286	11,46721
Pretetst Kontrol	35	25,00	60,00	37,4531	9,79245
Valid N (listwise)	35				

Berdasarkan 42,1286 Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 60,00, sedangkan nilai terendah sebesar 25,00. Pada kelas kontrol yang terdiri dari 35 siswa, rata-rata kemampuan awal tercatat sebesar 37,4531, dengan

rentang nilai yang sama, yaitu antara 25,00 hingga 60,00. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Data Belajar Setelah Pembelajaran (Posttest)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	35	55,00	100,00	86,6614	12,78954
Posttest Kontrol	35	35,00	85,00	52,3245	16,32457
Valid N (listwise)	35				

Dari penelitian diatas didapatkan hasil kelas eksperimen dengan rata-rata pretasi belajar 86,66 sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata pretasi belajar

55,00, dengan standar deviasi kelas eksperimen 12,78 dan kelas kontrol 16,32. Hasi uji paired sample t-test diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis
Paired Samples Test

Paired Differences							Sig. (2-tailed)
Mean			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower	Upper	
Pair	posttest	33,085	20,08712	3,39534	26,185	39,98588	
1	eksperimen - posttest kontrol	71			55		

Hasil analisis. Karena nilai tersebut maka. Dengan demikian, hasil belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Analisis Prestasi Kenaikan Nilai

Kelas	Rata-rata Nilai Pretest	Rata-rata Nilai Posttest	Kenaikan
Eksperimen	41,14	85,77	44,63
Kontrol	36,57	52,68	16,11

Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan media

video mencapai hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan model.

SIMPULAN

Berdasarkan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Penggunaan media video dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X. (2) Hitungan analisis deskriptif terhadap data pasca pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan di antara kedua kelompok. (3) Siswa di kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran berbasis media memperoleh rata-rata nilai akhir sebesar 85,77, sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran hanya mencapai rata-rata 52,68.

DAFTAR PUSTAKA

- Aas Aliana Futriani Hidayah, Robiah Al Adawiyah, P. A. R. M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19: (Studi Komparasi Pembelajaran Luring Dan Daring Pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi Di Universitas Tjut Nyak Dhien). 4(1), 1–23.
- Alfiriani, A., & Ellbert. (2016). Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. Jurnal Kependidikan, Volume 1(August). Bataubara, Hamdan Husein. 2020. Media Pembelajaran Efektif, Semarang : Fatawa Publishing
- Fatimah, 2019. (n.d.). analisis kesukaran soal, daya pembeda dan fungsi distraktor. 8, 37–64.
- G.Dukalang, H., & Lestari, D. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII), 3(1), 1.
- H.Hamriani. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Sdn 213
- I.Lagoci Kecamatan Liliraja Kabupaten Soppeng the Influence Effect of Media Power Point on Students Motivation in Learning Social Science C.
- J.Hutauruk & Simbolon, 2018. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn Nomor 14 Simbolon Purba. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Swasta Xaverius Padang Sidimpuan, 8(2), 112.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains, 3(2), 198–214.
- Muis, A., Pawero, D., Agama, I., Negeri, I., & Manado, I. (2021). Arah Baru Perencanaan Pendidikan dan Implikasinya Terhadap Kebijakan Pendidikan. 4(1).
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yulistira Pratama, M. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 64–72.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Dasar-Dasar Statistik Penelitian. Yogyakarta: Sibuku Media.

- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346.
- Payadnya & Jayantika. (2018) Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisi Statistik Dengan SPSS. Yogyakarta: Deepublish.
- Purba, A Ramen, Dkk. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. Medan : Yayasan Kita Menulis
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.
- Rohani, 2018. (n.d.). manfaat media dalam pembelajaran. 91–96.
- Sahade, S., Rijal, H. A., & Nur, A. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Internet terhadap Motivasi Belajar Siswa Program Keahlian Akuntansi di SMK Negeri 1 Makassar. *Klasikal: Journal ...*, 3(2), 61–70.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31571/sainte.k.v8i1.1105>
- Winata, H. (2017). Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Learning media has an influence on motivation to learn). 2(1), 27–33.
- Yendrita, Y., & Syafitri, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Biologi. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1), 26–32.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160.
- Yusup, 2018. (2017). uji validitas dan reabilitas instrumen penelitian kuantitatif.
- Jorpres (*Jurnal Olahraga Prestasi*), 13(1), 53–59.