

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMA NEGERI 9 CIREBON

Sri Nurhayati¹, Metta Mariam², Indra Maulana³

^{1,2,3}Institut Prima Bangsa

E-mail: ¹nurhayatisri418@gmail.com, ²metta.stkipinvada@gmail.com,

³indramaulana360@gmail.com

Article Info

ABSTRACT

Article history:

Received 30 09, 2025

Revised 7 10, 2025

Accepted 14 10, 2025

Keywords:

Media Pembelajaran

Multimedia

Minat Belajar

Informatika

Abstrak ini membahas implementasi media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 9 Cirebon, dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa di sekolah tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner dan analisis statistik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah-sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 9 Cirebon, yang terdiri dari dua kelompok: kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain pre-test dan post-test. Media pembelajaran berbasis multimedia terdiri dari animasi, dan video pembelajaran. Tes minat belajar dilakukan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis multimedia. Data dianalisis menggunakan teknik statistik Spss. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Ini menunjukkan bahwa menggunakan media ini dapat meningkatkan pendidikan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



1. PENDAHULUAN

Pada era kemajuan teknologi informasi ini, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia telah menjadi hal yang umum di sekolah-sekolah. Multimedia menawarkan berbagai keuntungan dalam proses pembelajaran, seperti visualisasi yang menarik, dan Keterampilan untuk menyatukan berbagai jenis konten dalam satu bagian, seperti teks, foto, suara, dan video. Informatika sebagai mata pelajaran di Kelas X SMA Negeri 9 Cirebon juga perlu memanfaatkan potensi yang dimiliki media pembelajaran yang

menggunakan berbagai jenis multimedia dan dirancang untuk menambah minat siswa dalam belajar. Alat pembelajaran merupakan media yang dimanfaatkan untuk mengirimkan atau mengkomunikasikan informasi pendidikan kepada siswa (Irjus et al., 2020).

SMA Negeri 9 Cirebon adalah sebuah sekolah SMA Negeri yang beralamat di Jl. Pramuka Kebon Pelok, Kota Cirebon. Jumlah rombel siswa dikelas X SMA Negeri 9 Cirebon Tahun Akademik 2023/2024 yaitu 360 dan jumlah siswa di setiap kelas X yaitu 36 Siswa. Didasarkan pada perkembangan teknologi dan kebutuhan akan metode pembelajaran inovatif. SMA Negeri 9 Cirebon memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pendidikan, termasuk ruangan Laboratorium (Lab Komputer, Lab Biologi, Lab Fisika, Lab Kimia), Ruang Seni, Ruang olahraga, Ruang kelas dan Fasilitas lainnya. SMA Negeri 9 Cirebon telah memasukkan mata pelajaran Informatika ke dalam kurikulumnya. Berdasarkan temuan dari pengamatan yang dilakukan selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) dengan narasumber yaitu guru mata pelajaran informatika didapatkan informasi bahwa terdapat sejumlah hambatan yang terjadi selama pembelajaran yaitu didalam pembelajaran informatika kelas X masalah yang sering dihadapi oleh siswa saat ini adalah kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika terutama sesi teori kurang bersemangat karena siswa merasa bosan. Siswa cenderung lebih terlibat ketika mempelajari ilmu komputer secara langsung di komputer. Oleh karena itu, Media memiliki peran yang signifikan selama aktivitas belajar, dan menggunakannya selama proses belajar termasuk bagian dari cara terbaik untuk mendorong minat siswa untuk belajar. Karena itu, seorang guru perlu mampu menggunakan media pembelajaran sebaik mungkin selama proses belajar mereka. (Hendra., 2021).

Media memiliki peran yang signifikan selama aktivitas belajar, dan menggunakannya selama proses belajar termasuk bagian dari cara terbaik untuk mendorong minat siswa untuk belajar. Karena itu, seorang guru perlu mampu menggunakan media pembelajaran sebaik mungkin selama proses belajar mereka. (Hendra., 2021). Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam mata pelajaran Informatika diidentifikasi sebagai masalah utama yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan diantara kedua metode pengajaran tradisional dan kemajuan teknologi informasi yang cepat. Seringkali, metode penyampaian yang monoton dan kurang menarik dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Beberapa guru mungkin memilih untuk hanya

membacakan materi atau mengajukan pertanyaan rutin. Hal ini membuat siswa mudah kehilangan minat dan kurang termotivasi dalam proses belajar. Proses belajar sangat dipengaruhi oleh tampilan fisik yang menarik; semakin menarik video pembelajaran, semakin bersemangat siswa untuk belajar, yang berdampak pada minat siswa dalam belajar. (Resiani., 2015)

Kreativitas dalam penyajian konten termasuk salah satu faktor utama dalam meningkatkan minat belajar siswa. Memanfaatkan beragam metode dan alat, seperti multimedia, permainan, atau proyek kolaboratif, dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih menarik. Menurut penelitian Nugroho Adi Suryandaru., (2020). Hasil penelitian tentang penerapan media selama proses aktivitas belajar telah membuktikan bahwa menggunakan media bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar. Untuk itu pada penelitian ini peneliti merancang dan membuat pembelajaran multimedia untuk membantu dan mempermudah siswa kelas X SMA Negeri 9 Cirebon agar dapat memperhatikan dan memahami materi yg guru sampaikan. Diharapkan juga bahwa media ini akan membantu guru menyampaikan materi. Dengan demikian, penulis melakukan penelitian dengan judul "Implementasi pembelajaran berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMA Negeri 9 Cirebon".

2. METODELOGI

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif; hal ini memungkinkan perbandingan efek setelah dan sebelum penerapan media pembelajaran yang berbasis multimedia, sehingga hasilnya akan lebih akurat. Pada penelitian ini, kelas kontrol akan digunakan pada kelas X7 dengan jumlah 30 siswa di SMA Negeri 9 Cirebon yaitu media pembelajaran berbasis multimedia tidak digunakan selama pelajaran Informatika. Kelas kontrol akan mengikuti pelajaran seperti biasa menggunakan metode konvensional yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan, Siswa di kelas eksperimen akan digunakan Dalam pelajaran Informatika, kelas X8 yang terdiri dari 30 siswa di SMA Negeri 9 Cirebon yaitu penerapan media pembelajaran berbasis multimedia.

Fokus penelitian ini yaitu untuk menilai apakah pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis multimedia berdampak pada minat belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam situasi ini, kedua kelas akan mendapatkan materi yang identik, hanya saja menggunakan metode pembelajaran yang berbeda. Kelas kontrol akan menerima pelajaran biasa tanpa menggunakan media berbasis multimedia, sedangkan kelas eksperimen akan menerima pembelajaran menggunakan media berbasis multimedia. Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk menilai apakah penerapan media

pembelajaran yang berbasis multimedia dapat memperbaiki minat siswa dalam pelajaran. dalam mata pelajaran informatika di SMA Negeri 9 Cirebon dengan membandingkan minat belajar siswa di kedua kelompok tersebut.. Metode-metode yang digunakan dalam penyelesaian penelitian dituliskan di bagian ini. Adapun analisis data yang digunakan yaitu sebagai berikut :

a) Uji Validitas

Instrumen dengan validitas tinggi memiliki validitas yang rendah, sedangkan instrumen dengan validitas rendah memiliki validitas yang tinggi. Kemampuan Validitas alat pengukur ditentukan oleh ukuran yang ingin diukur (Sari, 2018). Berikut ini metode yang digunakan untuk mengevaluasi validitas survei :

- a. Mendefinisikan konsep operasional yang akan diukur.
- b. membuat tabel tabulasi untuk jawaban
- c. menggunakan persamaan korelasi "product moment" untuk mengetahui bagaimana masing-masing pernyataan berkorelasi dengan skor total. Persamaannya adalah sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

N = Jumlah partisipan

X = Hasil nilai variabel

Y = Total nilai variabel untuk responden ke-n

b) Uji Reliabilitas

- a. Kuisisioner penelitian dianggap berkualitas jika validitas dan reliabilitasnya telah terbukti.
- b. Setelah item kuisisioner dinyatakan valid, selanjutnya akan dilakukan uji keandalan atau reliabilitas.
- c. Tahapan ini dilakukan guna menentukan konsistensi kuisisioner apabila dilakukan pengukuran secara berulang.
- d. Uji reliabilitas dilakukan secara bersamaan untuk setiap kuisisioner yang terlibat dalam suatu variabel penelitian.
- e. Analisis reliabilitas dapat dilakukan dengan memeriksa nilai Koefisien Alfa Cronbach pada keluaran perangkat lunak statistik SPSS, jika nilainya lebih dari 0,60, maka output spss dianggap reliabel (Ghozali, 2016).

c) Uji Normalitas Data

Menurut Rinjani, pengujian normalitas data berkaitan erat dengan pola distribusi data.. ujian dari tahapan ini adalah untuk memastikan apakah data yang telah dikumpulkan terdistribusi secara normal. Data yang didistribusikan dengan distribusi normal diharapkan akan mengikuti bentuk kurva normal, dengan pemusatan pada nilai median dan rata-rata. Rumus chi kuadrat, juga dikenal sebagai kai kuadrat χ^2

Proses evaluasi normalitas data dapat dilakukan melalui beberapa tahapan berikut :

- a. Menyusun rumusan hipotesis.

H_0 = distribusi data yang normal

H_a = distribusi data yang tidak normal.

- b. Menemukan nilai uji statistik

$$\chi^2_{hitung} = \sum \left(\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \right)$$

Keterangan : χ^2 = chi kuadrat

O_i = frekuensi hasil observasi untuk klasifikasi ke-i

E_i = frekuensi harapan pada klasifikasi ke-i

- c. Menetapkan taraf nyata (α)

Untuk memperoleh nilai chi kuadrat dari tabel :

$$\chi^2_{tabel} = \chi^2(1 - \alpha)(dk) = ?$$

Keterangan : dk = derajat kebebasan = $k - 3$

k = kebanyakan kelas interval

- d. Menyusun standar untuk pengujian hipotesis

H_0 ditolak jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$

H_0 diterima jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$

- e. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas ini untuk memastikan bahwa varian kedua sampel adalah homogen. Uji F digunakan dalam langkah-langkah berikut untuk menentukan hal ini :

Hitung varian masing-masing kelompok data, lalu gunakan rumus untuk menghitung harga F :

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Setelah mendapatkan harga F (F_{hit}), selanjutnya, homegenitas diuji Proses ini melibatkan perbedaan diantara F_{hitung} dan F_{tabel} pada tingkat signifikansi 5%. Jika $F_{hitung} (F_h) \geq F_{tabel} (F_t)$, berarti dikedua Varian

dalam kelas sampel tidak homogen dan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti varian tersebut homogen.

f. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengevaluasi apakah kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih baik daripada kelas kontrol. Selain itu, analisis juga bertujuan untuk mengidentifikasi apakah Minat siswa dalam belajar mengalami perbandingan yang signifikan di antara kedua kelompok tersebut. Menurut sudjana dalam syaiful dan surfa (2016) pemilihan rumus uji-t yang sesuai bergantung pada hasil pengujian normalitas dan homogenitas data. Jika minat belajar siswa terdistribusi Jika varian homogen dan normal, rumus uji t ini akan digunakan :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$ = nilai rerata kelas eksperimen

$\bar{X}_2$ = nilai rerata kelas kontrol

S_1^2 = varians kelas eksperimen

S_2^2 = varians kelas kontrol

S^2 = varians gabungan

n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelas kontrol

Sebagai syarat untuk penerimaan hipotesis penelitian, syarat-syaratnya adalah Nilai t tabel dan hasil perhitungan dibandingkan.

H_0 diterima apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_a ditolak

H_0 ditolak apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan H_a diterima

g. Analisis Korelasi

Menurut Siregar (2017) menyatakan bahwa jenis analisis data yang dikenal sebagai analisis korelasi Untuk menentukan berapa besar dampak variabel bebas, maupun variabel terikat, terhadap variabel terikat serta kekuatan atau keeratan hubungan di antara dua variabel tersebut.

Tabel 1 Level korelasi dan intensitas hubungan

No	Nilai Korelasi (<i>r</i>)	Tingkat Hubungan
1	0,00 – 0,1	Sangat lemah
2	0,20 – 0,39	Lemah
3	0,40 – 0,59	Cukup
4	0,60 – 0,79	Kuat
5	0,80 – 0,100	Sangat Kuat

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

N = jumlah sampel

r = nilai korelasi

x = variabel bebas

y = variabel terikat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bab ini akan menjelaskan temuan penelitian berdasarkan topik penelitian, teori-teori yang mendukungnya, dan metode yang digunakan. Pengumpulan informasi melalui penyebaran kuesioner dan dokumentasi yang diperlukan untuk penelitian menghasilkan pembahasan dalam bab ini.

1. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	No Butir	Ahli	Jawaban	Rata-Rata
1	Tampilan	1	1	3	3
		2	1	4	4
		3	1	4	4
		4	1	3	3
		5	1	3	3
		6	1	3	3
	Rata-Rata Indikator Tampilan			=	3,3
2	Penyajian	7	1	3	3
		8	1	3	3
		9	1	3	3
		10	1	4	4
	Rata-Rata Indikator Penyajian			=	3,3

Setelah mendapatkan skor rata-rata untuk setiap indikator, dapat menafsirkannya berdasarkan skala yang digunakan adalah 1-4 :

Tabel 4.2 Skala Ahli Media

No	Skala	Keterangan
1	1 – 1,9	Sangat Tidak Setuju
2	2 – 2,9	Tidak Setuju
3	3 – 3,9	Setuju
4	4	Sangat Setuju

Pada tabel hasil uji validasi ahli media diatas keefektifan media berdasarkan skor rata-rata setiap indikator sebagian besar skor berada diatas 3, Dengan demikian, kesimpulannya adalah bahwa pendekatan pembelajaran menggunakan multimedia telah berhasil.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	No Butir	Ahli	Jawaban	Rata-Rata
3	Kelayakan Materi	1	1	4	4
		2	1	4	4
		3	1	4	4
		4	1	3	3
		5	1	4	4
		6	1	3	3
	Rata-Rata Indikator Kelayakan Materi			=	3,6
4	Isi Materi	7	1	3	3
		8	1	3	3
		9	1	4	4
		10	1	3	3
	Rata-Rata Indikator Isi Materi			=	3,3

Setelah mendapatkan skor rata-rata untuk setiap indikator, dapat menafsirkannya berdasarkan skala yang digunakan adalah 1-4 :

Tabel 4.4 Skala Ahli Materi

No	Skala	Keterangan
1	1 – 1,9	Sangat Tidak Setuju
2	2 – 2,9	Tidak Setuju
3	3 – 3,9	Setuju
4	4	Sangat Setuju

Pada tabel hasil uji validasi ahli media diatas keefektifan media berdasarkan skor rata-rata setiap indikator sebagian besar skor berada diatas 3, Dengan demikian, kesimpulannya adalah bahwa pendekatan pembelajaran menggunakan multimedia telah berhasil.

1. Uji Validitas

Rumus korelasi digunakan untuk menghitung uji validitas instrumen. Data yang diperiksa dikumpulkan dari hasil uji instrument yang terdiri dari 17 responden dan 15 pernyataan. Perhitungan data penelitian ini dihitung manual dengan menggunakan microsoft excel, yang menyatakan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Diketahui bahwa taraf signifikan digunakan dalam r_{tabel} $\alpha = 0,05$ dengan $n = 17$, maka diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,456. Adapun butir pernyataan instrument, keterangan untuk uji validitas yaitu V = Valid, dan TV = Tidak Valid, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel Hasil Uji Validasi Kuisisioner

No.	Rhitung	Rtabel	Ket
Butir			
1	0,779	0,355	Valid
2	0,689	0,355	Valid
3	0,707	0,355	Valid
4	0,794	0,355	Valid
5	0,372	0,355	Valid
6	0,416	0,355	Valid
7	0,789	0,355	Valid
8	0,783	0,355	Valid
9	0,840	0,355	Valid
10	0,752	0,355	Valid

Hasil tabel uji validitas kuisioner menunjukkan bahwa dari total 10 pernyataan yang disajikan, sebanyak 10 pernyataan dinyatakan valid. Validitas pernyataan tersebut diukur berdasarkan kriteria pengembangan tes yang telah ditentukan sebelumnya, dan hasil uji validitas ini memberikan gambaran yang cukup jelas tentang kualitas tes yang telah digunakan pada penelitian. Jadi, dapat disimpulkan bahwa uji validitas kuisioner telah dilakukan dengan baik yang dapat dipercaya dalam mengukur kemampuan siswa.

2. Uji Reliabilitas

Analisis reliabilitas dapat dilakukan dengan memeriksa nilai Koefisien *Alfa Cronbach* pada keluaran perangkat lunak statistik SPSS, jika nilainya lebih dari 0,60, maka output SPSS dianggap reliabel (Ghozali, 2016).

Tabel 4.20 Hasil uji reliabel kuisioner

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,874	10

Pada tabel output SPSS menunjukkan bahwa kuisioner yang digunakan reliabel karena hasil yang didapatkan yaitu nilai *Cronbach Alpha* > 0,60.

3. Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas, dasar pengambilan keputusan bahwa data homogen, yaitu ketika nilai signifikansi (sig) pada Based On Mean lebih besar dari 0,05, membuktikan bahwa data homogen. Berikut tabel uji homogenitas pada penelitian ini.

Tabel 4.14 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	.069	1	32	.794
Based on Median	.105	1	32	.748
Based on Median and with adjusted df	.105	1	31.693	.748
Based on trimmed mean	.074	1	32	.787

Karena nilai signifikansi (sig) pada hasil tabel yang tertera nilai yang didapat adalah 0,79, yang lebih tinggi dari 0,05, maka bisa dikatakan untuk hasil penelitian ini homogen, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pada tabel homogenitas di atas.

4. Uji Normalitas Data

Pada tahap uji asumsi normalitas, penelitian ini memanfaatkan metode Shapiro-Wilk karena jumlah responden tidak melebihi lima puluh; untuk data dengan lebih dari lima puluh responden, menggunakan Pengujian normalitas Kolmogorov-Smirnov, yaitu salah satu aspek dari pengujian asumsi dasar. Uji ini dimaksudkan untuk memverifikasi bahwa sebaran nilai residual mengikuti distribusi normal. Ketika nilai signifikansi melebihi 0,05, maka, bisa dikatakan bahwa data terdistribusi secara normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka sebaran data dianggap tidak normal. Tabel berikut menyajikan hasil pengujian normalitas *Shapiro-Wilk*.

Tabel 4.15 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest eksperimen	,165	17	,200*	,941	17	,335
pretest kontrol	,166	17	,200*	,904	17	,078
posttest kontrol	,129	17	,200*	,979	17	,945
pretest eksperimen new	,164	17	,200*	,918	17	,134

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Merujuk pada hasil tabulasi data yang disajikan, diperoleh indikasi bahwa data penelitian memiliki sebaran normal, yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi pada uji *Shapiro-Wilk* > 0,05.

5. Uji Paired Sampel T Test

Tabel 4.16 Uji Paired Sample Statistik

Paired Samples Statistics		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	preekssperimen	42.94	17	3.848	.933
	proeksperimen	47.41	17	4.302	1.043
Pair 2	prekontrol	40.06	17	3.614	.876
	postkontrol	46.88	17	4.211	1.021

Angka-angka yang menggambarkan data dari dua kelompok sampel yang diamati, yakni skor sebelum uji dan sesudah uji kelas eksperimen, pada output Pair 1 ini. Hasil rata-rata, atau mean, 42,94 diperoleh untuk nilai pretest, dan hasil rata-rata, atau mean, 47,41 diperoleh untuk nilai posttest. Pada penelitian ini, 17 siswa digunakan sebagai responden, dengan nilai deviasi standar sebesar 3,848 pada pretest dan 4,302 pada posttest. Karena nilai rerata hasil belajar pada pretest (42.94) < posttest (47,41) pada kelompok eksperimen, Jadi, secara deskriptif, ada perbedaan rerata nilai antara kelas eksperimen pretest dan posttest.

Pada output Pair 2 ini menunjukkan hasil statistik deskriptif untuk kedua sampel penelitian: nilai tengah pretest dan nilai tengah posttest pada kelas kontrol. Nilai tengah (*mean*) pre-test adalah 40,06, Sementara itu, nilai tengah (*mean*) dari post-test adalah 46,88. Pada penelitian ini, 17 siswa digunakan sebagai responden. Nilai deviasi standar pretest adalah 3.614, dan nilai deviasi posttest adalah 4,211. Dikarenakan skor rata-rata pada tes awal atau pre-test 3.614 < post-test 4,211 pada kelas kontrol, Jadi, secara deskriptif, nilai pre dan post-test berbeda rata-rata pada kelas kontrol.

Selanjutnya, untuk membuktikan perbedaan tersebut benar-benar ada (sig), Untuk menafsirkan hasil pengujian paired sampel t antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, lihat tabel output “*Paired Sample Correlations*”

Tabel 4.17 Uji Paired Sample Correlation

Paired Samples Correlations		N	Correlation	Sig.
Pair 1	preekssperimen & proeksperimen	17	.149	.569
	prekontrol & postkontrol	17	-.156	.551

Pada tabel uji *Paired Sample Correlation* menampilkan hasilnya uji korelasi antara kedua variabel, atau hubungan antara keduanya, atau ikatan antara keduanya pre-test dan post-test. Pada baris output pair 1, ditemukan nilai signifikansi (sig) sebesar $0,56 > 0,05$, serta koefisien korelasi yaitu sebesar 0,149. Dengan demikian, mengindikasikan adanya hubungan antara pre-test dan post-test.

Tabel 4.18 Uji Paired Sample Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	preeksperimen - proeksperimen	-4.471	5.328	1.292	-7.210	-1.731	-3.459	16	.003
Pair 2	prekontrol - postkontrol	-6.824	5.961	1.446	-9.888	-3.759	-4.720	16	.000

Pada output ketiga ini yang merupakan output paling terpenting, karena jawaban atas pertanyaan akan diberikan pada bagian ini dan dalam penelitian ini, fokusnya adalah untuk mengidentifikasi apakah terdapat efek. Untuk mengidentifikasi apakah penerapan media edukasi yang berbasis multimedia mempengaruhi terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran multimedia, dapat dibuktikan bahwa ada perbedaan rerata nilai belajar siswa pada pre-test dan post-test di kelas eksperimen. Pada output pasangan 1, nilai sig. (2-tailed) adalah 0,03 yang artinya kurang dari 0,05.

6. Uji Korelasi

Dalam uji korelasi, jenis hubungan yang ditunjukkan oleh Huruf X dan Y dapat berfungsi sebagai positif atau negatif. Tujuan uji ini adalah untuk mengetahui seberapa erat hubungan mereka dengan satu sama lain atau masing-masing variabel yang diukur dengan koefisien korelasi.

Metode yang digunakan untuk membuat keputusan Apabila,

Nilai signifikan $< 0,05$, maka kesimpulannya adalah adanya hubungan atau korelasi.

Nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga tidak ditemukan korelasi yang signifikan.

Tabel 4.19 Uji Korelasi

Correlations		Media	Minat
Media	Pearson Correlation	1	,422*
	Sig. (2-tailed)		,018
	N	31	31
Minat	Pearson Correlation	,422*	1
	Sig. (2-tailed)	,018	
	N	31	31

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil yang didapati menunjukkan hubungan signifikan antara dua variabel yang diukur. Ini membuktikan bahwa ada korelasi diantara dua variabel, dengan hasil nilai signifikansi 2-tailed kurang dari 0,05. Selain itu, korelasi Pearson sebesar 0,422 melampaui nilai rtabel sebesar 0,355. Ini membuktikan bahwa korelasi antara kedua variabel ini adalah positif. Dengan kata lain, nilai satu variabel cenderung meningkat seiring dengan nilai variabel lainnya. Hasilnya adalah bahwa variabel-variabel tersebut saling cukup berhubungan secara positif dan memiliki hubungan yang signifikan satu sama lain. Adapun hasil uji reliabilitas pada out pus spss berikut ini.

Pembahasan

Hasil dari tes uji validitas, reliabilitas, homogenitas, normalitas, dan hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini terbukti mendukung dan membuktikan bahwa siswa mungkin menunjukkan minat yang lebih besar dalam belajar melalui media pembelajaran berbasis multimedia. Oleh sebab itu, bisa dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran yang berbasis multimedia adalah tindakan yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMA Negeri 9 Cirebon, terutama dalam hal mata pelajaran kelas X. Pada pengujian validasi yang telah dilakukan oleh pakar media dan materi membuktikan keefektifan media berdasarkan skor rata-rata setiap indikator sebagian besar skor berada diatas 3, karena itu, bisa dikatakan bahwa media pembelajaran multimedia tersebut berhasil dan efektif. Hasil pengujian validitas untuk kuisisioner membuktikan dari total 10 pernyataan yang disajikan, sebanyak 10 pernyataan dinyatakan valid. Validitas pernyataan tersebut diukur berdasarkan kriteria pengembangan tes yang telah ditentukan sebelumnya, dan hasil uji validitas

ini memberikan penjelasan yang cukup lengkap tentang kualitas tes yang dapat digunakan dalam penelitian. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa uji validitas kuisioner telah dilaksanakan dengan baik dan memberikan hasil yang dapat dipercaya dalam mengukur kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas pada kuisioner membuktikan bahwa pernyataan dapat dianggap reliabel karena nilainya lebih tinggi dari standar reliabilitas umum sebesar 0,60, menunjukkan bahwa data yang diperoleh dapat diandalkan dan konsisten dalam mengukur konstruk yang diukur. Oleh sebab itu, bisa dikatakan bahwa memiliki tingkat keandalan (reliabilitas) yang baik. Untuk hasil uji homogenitas pada pretest dan psttes dikelas kontrol dan kelas eksperimen Karena nilai signifikansi (sig) pada tabel diatas nilai yang diperoleh adalah 0,79, yang lebih tinggi dari 0,05, maka bisa dikatakan untuk hasil penelitian ini homogen, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pada tabel homogenitas di atas, sedangkan pada hasil uji normalitas mengetahui pada hasil tabel output diatas, menunjukkan hasil tabulasi data yang disajikan, diperoleh indikasi bahwa data penelitian memiliki sebaran normal, yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi pada uji *Shapiro-Wilk* > 0,05.

Ada perbedaan nilai belajar siswa di kelas eksperimen antara hasil tes awal dan tes akhir setelah melakukan pengujian t-test berpasangan dengan model pembelajaran berbasis multimedia. Adanya korelasi positif yang signifikan antara kedua variabel ditunjukkan oleh nilai yang dihasilkan signifikan 2-tailed pada pair 1 mencapai 0,03, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) tidak diterima, sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa minat siswa dalam mata pelajaran informatika di kelas X dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Hasil penelitian ini sudah dibuktikan oleh Irmansyah, Umar, dan Rodianto dengan judul penelitian “Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Bidang Studi TIK di SMKN 3 Kota Bima” yang dapat disimpulkan Pembelajaran berbasis multimedia dapat sangat efektif dan meningkatkan minat siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai variabel media pembelajaran yang mempengaruhi minat belajar siswa

1. Pada kesimpulan yang pertama peneliti melakukan observasi bahwa dibutuhkan media pembelajaran berbasis multimedia di sekolah SMA Negeri 9 Cirebon, lalu peneliti membuat desain, dari beberapa desain dapat disimpulkan dari semua itu ada 3 desain yaitu tampilan awal, isi, dan penutup. Setelah itu peneliti berdiskusi dengan guru pamong untuk memasukkan materi yang sesuai dengan mata pelajaran informatika, kemudian mengimplementasikannya kepada siswa
2. Ada perbedaan nilai belajar siswa di kelas eksperimen antara hasil tes awal dan tes akhir setelah melakukan pengujian t-test berpasangan dengan model pembelajaran berbasis multimedia. Adanya korelasi positif yang signifikan antara kedua variabel ditunjukkan oleh nilai yang dihasilkan signifikan 2-tailed pada pair 1 mencapai 0,03, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) tidak diterima, sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa minat siswa dalam mata pelajaran informatika di kelas X dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarbeni, H. P. (2021). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA 3 SMA Islam Sudirman Ambarawa Pada Materi Matriks Tahun Pelajaran 2020/2021*. Salatiga.
- Ghozali, Imam. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. A., & Wardani, E. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. by Editor: and M.Pd Prof. Dr. H. Mukhtar Latif. Pertama. Jawa Tengah: CV.
- Islami, S., & Yondri, S. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Konvensional. *National Conference of Applied Sciences, Engineering, Business and*
- Pebriawan. R. *Uji Normalitas Data*. Diakses pada Kamis, 8 Februari 2024, dari <https://id.scribd.com/document/390900062/Uji-Normalitas-Data-docx>.
- Resiani, Ni Kadek, Anak Agung Gede Agung, I Nyoman Jampel. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan* 3(1).

-
- Sari, N. I. (2018). *Pengaruh Media Gambar Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Siregar, Syofian. 2017. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (jppGuseda)*, 88-91.