

PENGUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Muh Masri Sari

Habib Husnial Pardi

Habibi Ratu Perwira Negara

Pascasarjana Unindra

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of interactive learning media in mathematics learning on student learning outcomes. The main material in this research is the material of SMP Class VIII even semester, namely building a flat side room. This type of research is a Quasi Experimental Design using a post-test control group design. Methods of data collection are carried out by observation and test methods. The instrument is a test in the form of an essay consisting of 5 questions. The data analysis technique used the t-test, Separated variance, which was previously tested for normality and homogeneity using the SPSS program as a prerequisite test. The results of calculations using the SPSS application obtained the sig value. (2-tailed) = 0.00 < α = 0.05, so it is clear that the two classes have significant differences and sig values. $t = 0.00 < 0.05$, so it can be concluded that there is a significant difference in the improvement of learning outcomes between the Control and Experimental Classes. This shows that there is a significant influence in the use of interactive learning media in Mathematics subjects.

Key Words: *Interactive learning media, learning outcomes.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa. Materi pokok dalam penelitian ini adalah materi SMP Kelas VIII semester genap yaitu bangun ruang sisi datar. Jenis penelitian adalah Quasi Experimental Design menggunakan post-test control group design. Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan test. Instrumennya berupa tes dalam bentuk esai terdiri dari 5 soal. Teknik analisis data menggunakan uji-t test Separated varians yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan program SPSS sebagai uji prasyarat. Hasil perhitungan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai sig. (2-tailed) = 0,00 < α = 0,05, sehingga jelas bahwa kedua kelas memiliki perbedaan yang signifikan dan nilai sig. $t = 0,00 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara Kelas Kontrol dan Eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Matematika.

Kata Kunci: *Media pembelajaran interaktif, hasil belajar.*

PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, baik ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. Mutu pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain kurikulum, tenaga pendidik, proses pembelajaran, metode pembelajaran, media yang digunakan, sarana prasarana,

manajemen sekolah, lingkungan sekolah dan lapangan latihan kerja siswa, serta beberapa faktor yang mempengaruhi lainnya. Supaya pendidikan mengikuti perkembangan IPTEK maka perlu adanya kesesuaian, terutama berkaitan dengan faktor-faktor dalam belajar mengajar di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh calon guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pembelajaran secara baik.

Hasil *survey* yang dilakukan oleh *Computer Technology Resarch* (CTR) menjelaskan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Munir, 2015:6). Hasil penelitian di atas menegaskan bahwa media sangat berperan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

Media dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar dan bahkan memberi pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar (Azhar Arsyad, 2000:15). Penggunaan media dalam pembelajaran telah digunakan pada semua mata pelajaran, termasuk matematika. Matematika sebagai mata pelajaran yang mengedepankan konsep abstrak tidak cukup melalui komunikasi verbal, melainkan dibutuhkan suatu media dalam pembelajarannya. Sebagaimana pendapat Piaget, bahwa dalam belajar matematika diperlukan media pembelajaran (Zulfan, 2017).

Media pembelajaran seperti audio visual lebih mengaktifkan banyak indera yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad yang menyatakan, "Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi sehingga semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan". Untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran, maka diperlukan media pengajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, khususnya pembelajaran matematika. Media yang digunakan harus disesuaikan dengan materi pelajaran dan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran ialah "seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya" (Wina Sanjaya, 2008:163). Nova Dwi Rosalina menjelaskan bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Fungsi media dalam kegiatan belajar tidak lagi sekadar sebagai alat peraga bagi guru melainkan sebagai pembawa informasi pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Secara umum media atau alat peraga memiliki fungsi yaitu: (1) Memperjelas penyajian informasi agar tidak terpaku pada verbalistis (kata-kata dalam tertulis atau lisan), (2) tidak terbatas ruang, waktu dan indera seperti: penggunaan gambar, film, video, diagram dan lain-lain, (3) Dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik sehingga menimbulkan kegairahan belajar (Joni, 20015). Sedangkan menurut (Suwardi, 2007:76) Fungsi media pembelajaran yaitu: (1) Media sebagai sumber belajar Media sebagai sumber belajar maksudnya media yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai tempat dimana bahan pembelajaran itu berada. Wujud media

pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, benda, peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh bahan pembelajarannya. (2) Media sebagai alat bantu Media sebagai alat bantu maksudnya media mempunyai fungsi untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi lebih menarik. Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari

Manfaat media pembelajaran menurut Hujair AH. Sanaky dalam bukunya yaitu: (1) bagi pengajar/Guru: (a) sebagai pedoman, arah dalam mencapai tujuan pengajaran, (b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik, (c) Membuat kerangka pembelajaran yang baik dan sistematis, (d) sebagai pengendali materi saat mengajar, (e) Membantu guru agar lebih cermat, teliti dalam menyajikan materi pembelajaran, (f) menambah rasa percaya diri seorang pengajar, (g) Meningkatkan kualitas pembelajaran, (h) Memberikan variasi dalam belajar, (i) Menyajikan inti pesan pokok secara sistematis yang dapat memudahkan penyampaian, dan (j) Menciptakan kondisi dan situasi belajar efektif dan efisien. (2) bagi peserta didik: (a) Motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat, (b) Memberikan suasana belajar yang berbeda untuk peserta didik, (c) Memudahkan peserta didik dalam belajar, (d) membuat peserta didik untuk berfikir lebih kritis dan mampu menganalisis, (e) menjadika suasana pembelajaran yang lebih efektif, dan (f) peserta didik dapat memahami bahan ajar secara sistematis yang disajikan.

Belajar merupakan suatu usaha sadar individu untuk mncapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan-latihan dan pengulangan-pengulangan dan perubahan terjadi bukan karena hal kebetulan (Muliati, 2005:5). Yang terpenting dalam belajar adalah peroses belajarnya bukan terpaku pada hasil. Belajar hendaknya diperoleh melalui usaha sendiri, dan orang lain hanya sebagai perantara atau penunjang pembelajaran sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Ketika seorang anak mendapatkan hasil test yang bagus tidakbisa dikatakan sebagai belajar apabila hasil tesnya itu didapatkan dengan cara yang tidak benar, misalnya hasil menyontek.

Hasil Belajar menurut Sudjana merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah Ia menerima pengalaman belajar. Sementara itu menurut Yohanes, hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi proses pembelajaran yang dapat ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. sedangkan menurut Lufri hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, kemampuan (ability), dan keterampilan (Desma, 2016).

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma *post positivist* dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi serta pengujian teori), menggunakan strategi penelitian eksperimen dan survey yang memerlukan data statistik (Emzir, 2014: 28). Sedangkan jenis penelitian yang digunakan berupa eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua atau lebih faktor yang ditimbulkan secara sengaja oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor

lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.

Populasi dan sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa MTs Al-Madaniyah Jempong-Mataram tahun pelajaran 2017/2018. Sedangkan sampel penelitian adalah kelas VIII yang terdiri dari 2 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik *Clauster random sampling* (sampling berkelompok) dan yang terpilih menjadi kelas Eksperimen adalah kelas VIIIB sedangkan yang menjadi kelas Kontrol adalah kelas VIIIA.

Tabel 3.1 Rincian Jumlah Siswa/i Kelas VIII MTs. Al-Madaniyah Jempong-Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah siswa	Keterangan
1	VIII-A	23	Kontrol
2	VIII-B	23	Eksperimen
3	Jumlah	46	

Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu: 1) Variabel bebas (independent variable): penggunaan media pembelajaran interaktif, 2) variable terikat (dependent variable): hasil belajar.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang di gunakan adalah *Quasy Experimental design*. Adapun desain atau rencana penelitian disajikan dalam table berikut:

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
VIII A	-	Y ₁
VIII B	X	Y ₂

Keterangan:

VIII B = kelas Eksperiment (Y₂)

VIII A = kelas Kontrol (Y₁)

X = Perlakuan

Y₁ = Nilai Post-Test kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan

Y₂ = Nilai Post-Test kelompok eksperiment yang diberi perlakuan

Hipotesis Penelitian

H₀= Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang tidak

H_a= Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang tidak

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Kriteria Pengambilan Keputusan

- 1) Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- 2) Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

HASIL PENELITIAN

Pengujian Prasyarat

Uji Validitas

Pada penelitian ini, Instrumen yang digunakan berupa tes essay yang berjumlah 5 soal. Adapun hasil analisis uji validitas instrumen penelitian tersebut disajikan pada Tabel 4.1 berikut.

Tabel 1. Rangkuman Analisis Uji Validitas

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan	Kesimpulan
1	0,783	0,413	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0,715	0,413	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0,618	0,413	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0,805	0,413	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0,669	0,413	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0,795	0,413	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Uji Reliabilitas

Berdasarkan uji validitas di atas, selanjutnya dilakukan uji Reliabilitas terhadap butir-butir soal yang telah dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,721, nilai koefisien lebih besar dari 0,70 yang merupakan nilai koefisien reliabilitas sehingga disimpulkan bahwa soal reliabilitas.

Uji Deskriptif

Hasil Uji Nilai *Pre-test*

Hasil Uji *Pre-test* 23 siswa kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji *Pre-test*

Descriptives

		Kelas	Statistic	Std. Error
Hasil Belajar Matematika	Kelas Kontrol (Y_1)	Mean	50.00	1.663
		5% Trimmed Mean	50.04	
		Median	50.00	
		Variance	63.636	
		Std. Deviation	7.977	
		Minimum	35	
		Maximum	65	

Kelas Eksperimen (Y ₂)	Mean	72.39	1.718
	5% Trimmed Mean	72.38	
	Median	70.00	
	Variance	67.885	
	Std. Deviation	8.239	
	Minimum	60	
	Maximum	85	

Hasil Uji Nilai *Post-test*

Hasil belajar *post-test* 23 siswa kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji *Pre-test*

Descriptives

		Kelas	Statistic	Std. Error
Hasil Belajar Matematika	Kelas Eksperimen (Y ₂)	Mean	69.39	1.048
		5% Trimmed Mean	69.38	
		Median	69.00	
		Variance	25.249	
		Std. Deviation	5.025	
		Minimum	61	
		Maximum	78	
	Kelas Kontrol (Y ₁)	Mean	85.09	.722
		5% Trimmed Mean	85.00	
		Median	85.00	
		Variance	11.992	
		Std. Deviation	3.463	
		Minimum	80	
		Maximum	92	

Uji Normalitas

Hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen maupun kelas Kontrol (Y₁) dengan interval kepercayaan 5% dan kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut: Jika *nilai sig.* > $\alpha = 0,05$ berarti hipotesis nihil (H_0) ditolak, artinya data berdistribusi tidak normal. Jika *nilai sig.* < $\alpha = 0,05$ berarti hipotesis nihil (H_0) diterima, artinya data yang diperoleh berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Kontrol (Y₁) dan kelas Eksperimen (Y₂)

Tests of Normality

Hasil Belajar Matematika	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
	Kelas Kontrol (Y ₁)	.152	23	.180
	Kelas Eksperimen (Y ₂)	.136	23	.200*

Uji Normalitas terhadap Hasil belajar Matematika Siswa menunjukkan nilai signifikansi pada tabel Kolmogorov-Smirnov Kelas Kontrol (Y₁) dan Kelas Eksperimen (Y₂) didapatkan sebesar 0,180 untuk kelas Kontrol (Y₁) dan 0,200 untuk kelas Eksperimen (Y₂) lebih besar dari taraf signifikan 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa (Y₁) dan (Y₂) berdistribusi Normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Post-test* Kelas Kontrol (Y₁) dan kelas Eksperimen (Y₂)

Tests of Normality

Hasil Belajar Matematika	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
	Kelas Kontrol (Y ₁)	.104	23	.200*
	Kelas Eksperimen (Y ₂)	.118	23	.200*

Uji Normalitas terhadap Hasil belajar Matematika Siswa menunjukkan nilai signifikansi pada tabel Kolmogorov-Smirnov Kelas Kontrol (Y₁) dan Kelas Eksperimen (Y₂) didapatkan sebesar 0,200 lebih besar dari taraf signifikan 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa (Y₁) dan (Y₂) berdistribusi Normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok adalah sama (Priyatno, 2009). Untuk menguji datanya menggunakan SPSS.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* Kelas Kontrol (Y₁) dan kelas Eksperimen (Y₂)

Test of Homogeneity of Variance

Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
			.300	1	44

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai signifikansi 0,587 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki variansi yang sama atau homogen.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas *Post-test* Kelas Kontrol (Y_1) dan kelas Eksperimen (Y_2)

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	3.115	1	44	.084

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai signifikansi $0,084 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki variansi yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Uji (2-tailed) Nilai Kelas Kontrol (Y_1) dan kelas Eksperimen (Y_2)

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan tingkat signifikansi antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang tidak. Dengan tingkat signifikan sebesar 5% nilai sig. (2-tailed) kemudian dibandingkan dengan nilai taraf signifikan $0,05$. Jika sig. (2-tailed) $< \alpha = 0,05$ berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan.

Tabel 8. Hasil Uji (2-tailed) Nilai Kelas Kontrol (Y_1) dan kelas Eksperimen (Y_2)

		Independent Samples Test			
		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Hasil Belajar Matematika	Equal variances assumed	.000	-15.696	1.272	-18.260

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai sig. (2-tailed) $= 0,00 < \alpha = 0,05$, hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki perbedaan yang signifikan.

Uji Kenaikan Nilai Kelas Kontrol (Y_1) dan Eksperimen (Y_2)

Uji kenaikan nilai kelas Kontrol (Y_1) dan Eksperimen (Y_2) bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kenaikan skor hasil belajar siswa Kelas Kontrol (Y_1) dan Eksperimen (Y_2). Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan nilai sig. $t < 0,05$. Berikut merupakan ringkasan uji t kenaikan skor kelas Kontrol (Y_1) dan Eksperimen (Y_2).

Tabel 7. Hasil Uji Kenaikan Nilai Kelas Kontrol (Y_1) dan Eksperimen (Y_2)

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	53.696	2.012		26.688	.000
	Kelas	15.696	1.272	.881	12.335	.000

Berdasarkan hasil perhitungan Menggunakan SPSS diketahui nilai sig. $t = 0,000$. maka nilai sig. $t = 0,00 < 0,05$, sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang

signifikan dalam peningkatan hasil belajar pada kelompok Kelas Kontrol (Y_1) dan Eksperimen (Y_2).

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran akan memberikan dampak positif kepada siswa dalam mengikuti setiap proses pembelajaran, dengan demikian akan menimbulkan minat belajar peserta didik, sehingga hasil belajar yang dicapai peserta didik sesuai dengan harapan guru.

Pengumpulan data penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu Kelas Kontrol (Y_1) dan Eksperimen (Y_2). Sebelum melakukan proses pembelajaran peneliti memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru akan dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan ditempuh nanti. Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas Eksperimen (Y_2) yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Dalam pelaksanaannya waktu yang peneliti gunakan adalah 5 kali pertemuan. Pada proses pembelajaran peneliti menggunakan media yang sudah disiapkan berupa Adobe Flash. Dalam pembelajaran tersebut membahas materi bangun ruang sisi datar. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dilihat ketika proses pembelajaran, adanya timbal balik dari siswa dan siswa aktif menerima materi.

Sedangkan pada Kelas Kontrol (Y_1) peneliti menyiapkan bahan pembelajaran supaya siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang diterapkan pada kelas Kontrol (Y_1) adalah pembelajaran konvensional, dimana guru akan menjelaskan materi yang dibawakan melalui tulisan dan peserta didik duduk mendengarkan. Dalam proses pembelajaran ini guru juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya dan mencatat. Pada akhir pembelajaran sebagai evaluasi akhir kedua kelas tersebut diberikan *post-test* dengan jumlah dan bentuk soal yang sama guna untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Hasil *post-test* ini akan diolah dan dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang telah dilakukan sehingga akan diketahui seberapa jauh efek atau pengaruh dari pengajaran yang telah dilakukan.

Hasil uji Hipotesis yang pertama dilakukan uji beda tingkat signifikansi antara kelas Eksperimen (Y_2) dan kelas Kontrol (Y_1), Berdasarkan hasil pengolahan data statistik menggunakan SPSS, diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol (X_1) = 69,39, nilai rata-rata kelas eksperimen (X_2) = 85,09 dimana $X_1 = 69,39 < X_2 = 85,09$ dan nilai sig. (2-tailed) = 0,00 < $\alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki perbedaan yang signifikan. Selanjutnya dilakukan uji t kenaikan nilai kelas Kontrol (Y_1) dan kelas eksperimen untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kenaikan skor hasil belajar siswa kelas Eksperimen (Y_2) dan kelas Kontrol (Y_1). Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan nilai sig. $t < 0,05$. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan SPSS didapatkan nilai sig. $t = 0,000$. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai sig. $t = 0,00 < 0,05$, sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar pada kelompok kelas Kontrol (Y_1) dan kelas Eksperimen (Y_2).

Hasil penelitian ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nova Dwi Rosalina, "Pengaruh Software Adobe Flash CS6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Matriks Di Kelas X SMK N 2 Karang Baru Aceh". Berdasarkan penelitian tersebut,

diperoleh perbedaan yang signifikan antara minat belajar matematika antara kelas yang belajar menggunakan Adobe Flash dan kelas yang belajar dengan pembelajaran langsung.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan SPSS dapat disimpulkan: 1) hasil belajar matematika siswa pada pokok materi bangun ruang sisi datar memiliki perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif. 2) Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran matematika siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pokok materi bangun ruang sisi datar.

SARAN

Adapun saran dari peneliti 1) Bagi Guru Hendaknya dalam Ketika mengajar, guru khususnya guru matematika diharapkan lebih teliti dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, guru harus menyiapkan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, supaya informasi/pesan dapat tersampaikan secara maksimal, termasuk pemilihan metode, teknik dan model yang dipakai dalam proses pembelajaran. 2) Untuk Peneliti selanjutnya yang berkenan ingin melakukan penelitian yang sama, hendaknya artikel ini menjadi referensi dan bahan bacaan serta dapat membantu peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian, dan diharapkan dapat mengembangkannya dengan baik pada materi yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

Buku

- Arif Sadiman, (2014), *media Pendidikan*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad (2014), "*Media Pembelajaran*", Jakarta: Rajawali Pers.
- Emzir, (2004), *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Hujair AH Sanaky, (2005), "*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*", Yogyakarta: Kaukaba Dopantara.
- Muliati, (2005), *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: C.V. ANDI OFSET.
- Munir. (2015), "*Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*". Bandung: CV. Alfabeta,
- Priyatno, Duwi. 2009. 5 Jam Belajar Olah Data dengan SPSS. Yogyakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian*, Bandung: ALFABET.
- Suharsimi Arikunto, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suwardi. (2007) *Manajemen Pembelajaran*, Surabaya: PT STAIN Salatiga Press

Syofian Siregar, (2014), *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wina Sanjaya. (2008), *"Strategi Pembelajaran"*. Jakarta: Kencana

Artikel

Desma Yulia, Muhammad Arifin, (2016), "*Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dalam Pembelajaran IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Kartini 1 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014*", *Jurnal: Historia*, Vol.10. No.1.

Joni, (2015), "*Hubungan Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa SMA Negeri 3 Lumajang*", *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* Vol. 9 No. 2.

Khusnul Safrina, M. Ikhsan, Anizar Ahmad. (2014), "*Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teori Van Hiele*". *Jurnal Didaktik Matematika*. Vol. 1, No. 1.

Nova Dwi Rosalina, (2015) "*Pengaruh Software Adobe Flash CS6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Matriks Di Kelas X SMK N 2 Karang Baru Aceh*", Skripsi, STAIN Zawiyah Cot Kala Langsa, Aceh.

Zulfan Rhamdany, Syamsul Arifin, Samsul Irgan. (2017), "*Kombinasi Delphi dan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Dimensi Tiga*", *Beta Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.1, No.1.

