



## PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI DI SMK NEGERI 2 BONE

Ulfayanti ; Ahmad Nurul Ihsan B ; Syarifnur<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Bone

### Informasi Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima 14 Juli 2024

Perbaikan 15 Juli 2024

Disetujui 17 Juli 2024

#### Kata Kunci:

*Multimedia Interaktif, Tiga Dimensi*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh dari penerapan multimedia interaktif berbasis media tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Classroom Action Research* (PTK). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI di SMK 2 Bone yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu memberikan tes yang disebut dengan *pretest* dan *posttest*, observasi dan dokumentasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari siklus I sampai siklus II terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan multimedia interaktif berbasis media tiga dimensi dengan peningkatan jumlah siswa tuntas pada siklus I terdiri atas 4 siswa sebesar 17% dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas yaitu 14 siswa sebesar 58%.

© 2024 BEGIBUNG

\*Surat elektronik penulis: [ulfayanti707@gmail.com](mailto:ulfayanti707@gmail.com)<sup>1</sup>; [ahmadnurulihсанb@gmail.com](mailto:ahmadnurulihсанb@gmail.com)<sup>2</sup>; [nursyarifnur@gmail.com](mailto:nursyarifnur@gmail.com)<sup>3</sup>.

## PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang berperan penting untuk membantu siswa meningkatkan otak dan perilakunya (Suwartini, 2017) Oleh karena itu, sejak dini, sekolah dijadikan sebagai wadah pendidikan formal yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi, bakat, dan minatnya melalui proses pembelajaran.

Arfani, (2016) menunjukkan bahwa belajar dapat diartikan sebagai kegiatan yang meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, dan

perilaku. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang membantu siswa tumbuh sebagai pribadi melalui pengalaman mereka.

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil bila seluruh peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku siswa mengalami perubahan ke arah yang positif, baik dari segi kognitif, emosional, dan psikomotorik, dibandingkan sebelum mereka memperoleh

pembelajaran. Karena belajar merupakan proses kemajuan dari tidak tahu menjadi tahu, dari buruk menjadi baik, dan dari tidak mampu menjadi mampu.

Metode atau media yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran dapat berdampak pada tinggi rendahnya tingkat hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dan media pembelajaran yang berbeda dan bermakna, dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Guru harus berhati-hati dalam memilih metode yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran dan menghindari penggunaan metode membosankan yang dapat menyebabkan kebosanan siswa. Kemampuan siswa dalam menerima informasi pelajaran dari guru kemudian menentukan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Bone ditemukan beberapa masalah yang dialami oleh siswa dalam proses belajar mengajar yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar dan mengulangi pelajaran. Kurangnya pengulangan materi oleh siswa, dapat menyebabkan daya ingat menurun, sehingga hasil belajar siswa rendah.

Kemajuan teknologi saat ini memerlukan adanya pembaharuan dalam pembelajaran agar tidak terlihat kaku dan membosankan. Dengan menggunakan teknologi diharapkan menjadi sebuah motivasi tersendiri bagi siswa untuk

meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan. Pembaharuan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan adanya keterampilan dalam menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, maka sejalan dengan hasil belajar yang diperoleh siswa akan semakin baik (Elfizon, Syamsuarnis, & Candra, 2017). Terutama di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), karena kegiatan di SMK lebih banyak bersifat praktik dibandingkan teori. Sehingga pihak sekolah terutama guru sangat perlu untuk berinovasi membuat metode atau media belajar yang efektif untuk diterapkannya di masa kegiatan belajar mengajar.

Banyak inovasi yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran. Hasil belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, dimana hasil belajar siswa adalah hasil yang diperoleh di sekolah sebagai ukuran keberhasilan siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Astutik & Wasiti 2016).

Guru dapat menggunakan hasil belajar untuk menentukan apakah siswa telah mencapai kemampuan yang diinginkan. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melalui proses belajar dan dievaluasi setelah proses belajar. Hasil belajar dapat berupa

perubahan perilaku pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Biasanya, hasil belajar dinyatakan dalam bentuk numerik. Tinggi rendahnya hasil belajar menunjukkan seberapa baik guru mengkomunikasikan informasi topik selama proses pembelajaran.

Melihat begitu pentingnya Hasil belajar siswa di sekolah Peran pendidik sebagai pengembang ilmu pengetahuan sangat penting dalam pemilihan dan pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi peserta didik. Pembelajaran yang baik dapat didukung oleh suasana belajar yang menyenangkan dan komunikasi yang lancar antara guru dan siswa. Proses pembelajaran akan efektif jika memanfaatkan berbagai ruang dan prasarana yang tersedia, termasuk berbagai sumber belajar.

Guru harus berupaya semaksimal mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan bahan pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Karena media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat berperan dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran, maka dengan menggunakan referensi atau media pembelajaran akan membuat siswa lebih aktif dan percaya diri dalam belajar.

Adapun media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Media pembelajaran Multimedia

Interaktif merupakan gabungan berbagai media (format file) berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan sebagainya yang dikemas menjadi file digital (komputerisasi) dan digunakan untuk menyampaikan pesan. kepada publik. (Manurung, 2020:3). Sedangkan berdasarkan Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hikmawati dkk (2018), penggunaan media tiga dimensi dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada siswa, menjadikan konten yang disajikan lebih menarik, dan terdapat berbagai hal ilmiah yang dapat diambil sehubungan dengan media pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu rancangan penelitian yang dirancang khusus untuk meningkatkan kualitas praktek pembelajaran di kelas. Menurut Kemmis dan Taggart menyatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang secara kolektif dilakukan peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran mempertimbangkan kesetaraan dalam aktivitas sosial dan pendidikan mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktik ini dan anak-anak yang terkena dampaknya. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah metode pembelajaran bersiklus terkontrol yang dirancang untuk mengidentifikasi dan

mengatasi tantangan pembelajaran di kelas dengan tujuan meningkatkan kualitas lingkungan dan hasil pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus diakhiri dengan tes, untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa. Adapun desain bagan pada penelitian ini dapat digambarkan, sebagai berikut:



**Gambar 1 Siklus PTK Model Kemmis & Taggart**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 2 BONE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ 1 yang berjumlah 24 siswa, terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap.

Pendekatan Kemmis & Mc Taggart terdiri dari empat bagian yang dapat dicirikan sebagai berikut: perencanaan, perlakuan, observasi, dan refleksi..

#### 1. Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas dan menerapkan tindakan pemecahan masalah alternatif. Pada fase perencanaan ini, Anda

membuat skenario kegiatan pembelajaran, rencana pembelajaran, materi pembelajaran, alat penilaian, dan indikator kinerja untuk meningkatkan hasil belajar siswa Anda.

#### 2. Pelaksanaan

Pada fase ini, guru mengambil tindakan berdasarkan rencana. Tindakan dilakukan dalam 2 siklus. Dalam pelaksanaan tindakan menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis media tiga dimensi pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintaks model pembelajaran langsung.

#### 3. Pengamatan

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan tahap perlakuan atau pelaksanaan tindakan. Data observasi dikumpulkan dengan menggunakan peralatan penelitian, catatan lapangan, dan dokumen.

#### 4. Refleksi

Pada fase ini, analisis keseluruhan dari tindakan yang diambil dilakukan. Pada fase ini, guru eksekutif merefleksikan pengalaman mereka selama tindakan terhadap pengamat. Refleksi berusaha memahami proses aktual, masalah, masalah, dan keterbatasan tindakan strategis.

### FAKTOR YANG DISELIDIKI

Faktor yang ingin diselidiki dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor Masukan (*input*) yaitu melihat bagaimana siswa paham pada materi yang disampaikan melalui media pembelajaran *Multimedia Interaktif berbasis Media Tiga Dimensi*;

2. Faktor Proses KBM yaitu melihat bagaimana aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar; dan
3. Faktor Keluaran (*output*) yaitu melihat apakah penggunaan media pembelajaran *Multimedia Interaktif berbasis Media Tiga Dimensi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### Teknik Analisis Data

Pengolahan hasil belajar dalam penelitian ini dengan teknik analisis statistik deskriptif. Statistika deskriptif adalah statistik yang mempunyai usaha untuk mengatur dan membaca data, angka, dengan maksud untuk memberikan gambaran yang teratur, singkat, dan bersih tentang suatu fenomena, kejadian atau situasi, sehingga dapat ditarik makna atau makna yang pasti.

Adapun kriteria penilaian hasil tes dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Penilaian Hasil Tes**

Huruf	Angka 0-4	Angka 0-100	Angka 0-10	Predikat
A	4	85-100	8,5-10	Sangat Baik
B	3	70-84	7,0-8,4	Baik
C	2	55-69	5,5-6,9	Cukup
D	1	40-54	4,0-5,4	Kurang
E	0	0-39	0-3,9	Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Berdasarkan informasi yang diperoleh penulis selama tes dan observasi di lapangan, serta hasil dokumentasi, maka Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Media Tiga Dimensi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Produk Kreatif dan

Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Bone dapat diuraikan sebagai berikut.

Sebelum dilaksanakannya sumber daya pendidikan yang menerapkan multimedia interaktif berbasis media tiga dimensi, kelas Produk Kreatif dan Kewirausahaan dilaksanakan dengan menggunakan metode observasi yaitu. metode ceramah, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Akibat hasil tersebut pada kelas kewirausahaan dan produk kreatif (XI) kurang memuaskan, siswa yang belajar sebanyak 24 orang, 18 orang perempuan dan 6 orang laki-laki.

Setelah dilakukan pengenalan multimedia interaktif berbasis media tiga dimensi Penerapan siklus I dan II yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sebagai berikut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.:

1. Kegiatan Pra Tindakan
  - a. Hasil Tes Awal

Hasil belajar siswa dengan materi Proses Kerja Pembuatan Prototipe Barang/Jasa sebelum menggunakan Multimedia interaktif berbasis tiga dimensi, terlebih dahulu dilakukan tes awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan tungat hasil belajar siswa terhadap materi yang akan mereka pelajari. Berdasarkan nilai peserta didik dikelompokkan kedalam kategori ketuntasan hasil belajar, maka diperoleh distribusi frekuensi ketuntasan hasil belajar siswaseperti pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Dari Tes Awal Siswa**

Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
0-74	20	83%	Tidak Tuntas
76-100	4	17%	Tuntas

Pada tabel dapat dikemukakan bahwa dari 24 siswa kelas XI terdapat 20 siswa yang tidak berhasil mencapai hasil belajar yang maksimal (Tidak Tuntas) dengan jumlah presentase 83% dan hanya 4 siswa yang mencapai kategori Tuntas dengan presentase ketuntasan 17%. Ini membuktikan bahwa KKM yang di gunakan pada mata pelajaran informatika kelas XI yaitu 75 serta jumlah peserta didik yang tidak mencapai nilai ketuntasan dari Dinas Pendidikan Nasional sebanyak 80% dari jumlah peserta didik tersebut. Sehingga proses oembelajaran berikutnya akan diterapkan multimedia interaktif berbasis tiga dimensi.

## 2. Tindakan dan Hasil siklus I

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa di kelas XI SMK Negeri 2 Bone dalam hal ini pelaksanaan pembelajaran dilakukan menggunakan konsep penelitian tindakan kelas yang terbagi dalam banyak siklus dengan empat tahapan dalam setiap siklusnya: persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.. Dan ciri-cirinya dijelaskan sebagai berikut:

### a. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti membuat:

- 1) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Mempersiapkan komputer atau laptop dan juga proyektor sebagai sarana pendukung mengajar dalam kelas.
- 3) Mempersiapkan soal evaluasi uuntuk peserta didik yang akan diberikan pada akhir siklus.
- 4) Mempersiapkan peralatan untuk dokumentasi kegiatan selama pembelajaran berlangsung, yaitu handphone.

### b. Tahap pelaksanaan

- 1) Tahap kegiatan awal

Langkah ini memakan waktu 10 menit. Pengoperasian diawali dengan persiapan segala kebutuhan yang akan dilaksanakan. Peneliti menyambut dan menuntun siswa berdoa bersama, memeriksa kehadiran siswa sebelum memulai pembelajaran. Peneliti kemudian menyampaikan materi menggunakan multimedia interaktif tiga dimensi.

### 2) Tahap penerapann multimedia interaktif berbasis tiga dimensi

Kegiatan pada tahap ini dimulai dengan penyampaian penerapan multimedia interaktif. Setelah dijlaskan kemudian peneliti menyampaikan materi yang diajarkan yaitu proses pembuatan prototype barang dan jasa. Dalam menjelaskan materi, peneliti menggunakan media pelengkap untuk menjelaskan materi didepan kelas yaitu multimedia interaktif. Saat peneliti menjelaskan siswa dapat melihat media yang ditampilkan pada layar LCD yang telah disiapkan.

Disela-selaproses pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang diajarkan apanila masih terdapat hal yang belum dipahami. Pada kaahir kegiatan siklus 1 untuk memastikan bahwa siswa telah memahami mata pelajaran yang dipelajarinya, dilakukan tes kognitif. Tes ini memiliki dua puluh soal pilihan ganda yang telah diverifikasi melalui pengujian di kelas. XI.

### 3) Tahap evaluasi

Siswa dilatih untuk menjaga ketertiban di tempat duduk dan barisannya untuk mencegah menyontek. Tes evaluasi dibagikan setiap siswa dan setiap akhir siklus.

### 4) Kegiatan penutupan

Peneliti mengarahkan kepada siswa untuk

menyimpulkan materi dan praktik yang telah dipelajari. Kemudian pembelajaran diakhiri dengan berdoa dan dilanjutkan dengan salam.

c. Tahap observasi

Observasi dilakukan pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti kesiswa dengan melalui tahapan yaitu:

1. Pembukaan
2. Kegiatan inti
3. Evaluasi
4. Penutup

d. Refleksi

Berdasarkan analisis terhadap siklus 1 sudah menunjukkan bahwa tahap yang telah dilakukan dengan pembelajaran multimedia interaktif, dengan hasil yang telah di dapat sudah ada peningkatan dari sebelumnya.

Hasil belajar pada siklus 1 pada penelitian tes akhir siklus 1 proses pembelajaran sudah diterapkan pembelajaran multimedia interaktif berbasis tiga dimensi. Adapun nilai siswa pada siklus 1 bisa dilihat dari tabel dibawah dan ketuntasan peserta didik.

**3. Analisis Deskriptif Hasil Tes Akhir Siklus 1**

Hasil belajar siklus 1 pada penelitian tes akhir siklus 1 proses pembelajaran sudah diterapkan multimedia interaktif berbasis tiga dimensi. Adapun nilai peserta didik pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 3.3

**Tabel 3**

**Hasil Belajar siswa kelas XI Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siklus I SMK Negeri 2 Bone**

Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
0-74	10	42%	Tidak Tuntas

75-100	14	58%	Tuntas
--------	----	-----	--------

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dikemukakan bahwa dari 24 siswa XI mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terdapat 10 peserta didik yang hasil belajarnya berada dalam kategori Tidak Tuntas dengan jumlah presentase 42% dan 14 peserta didik yang hasil belajarnya berada dalam kategori tuntas dengan jumlah presentase 58%. Berdasarkan tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 setelah diterapkan multimedia interaktif berbasis tiga dimensi dalam proses pembelajaran. Tetapi jumlah presentase ketuntasan belajar belum mencapai standar yang sesuai dengan ketentuan Dinas Pendidikan Nasional yaitu 80% dari jumlah peserta didik yang ada sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

**4. Tindakan dan Hasil pembelajaran Siklus II**

Tindakan dan pembelajaran siklus II, prosedur pembelajaran siklus II dilakukan dengan langkah-langkah pembelajaran yang akan diuraikan secara rinci dengan penerapan multimedia interaktif berbasis tiga dimensi sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Saat ini, sepuluh menit adalah waktu yang diberikan. Langkah pertama dalam kegiatan ini adalah menyiapkan semua perbekalan yang diperlukan. Peneliti mengucapkan salam dan memimpin siswa untuk berdoa bersama dan memeriksa kehadiran siswa sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan. Kemudian disampaikan topik terkait materi yang akan dipelajari.

2) Tahap penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Tiga Dimensi

Pada tahap ini merupakan kegiatan inti

dalam penelitian, kegiatan inti ini dimulai dengan penyampaian materi pembuatan prototype produk barang dan jasa oleh peneliti. Dalam penyampaian materi guru menampilkan media bantuan berupa multimedia interaktif berbasis tiga dimensi yang telah didesain berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Media tersebut ditampilkan melalui LCD Proyektor. Dalam keadaan tertentu siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai hal yang mereka rasa belum jelas. Kegiatan pada tahap ini dengan menerapkan pembelajaran multimedia interaktif berbasis tiga dimensi dilanjutkan oleh peneliti untuk mengarahkan siswa memaparkan kembali apa yang telah dijelaskan.

Pada tahap ini pula, saat peneliti menjelaskan materi pelajaran, peneliti tingkatkan daya tanggap dan keterampilan komunikasi Anda untuk memberdayakan siswa untuk mengajukan pertanyaan ketika mereka tidak memahami apa pun. Tes kognitif diberikan kepada siswa untuk menilai pemahaman mereka terhadap konten yang telah mereka pelajari pada akhir kegiatan siklus II. Ada dua puluh soal pilihan ganda dalam tes yang semuanya telah diuji dan diverifikasi. Ciba soal dikels XI.

3) Tahap evaluasi

Siswa dikondisikan untuk merapikan barisan dan tempat duduk, hal ini dilakukan agar siswa tidak menyontek. Tes evaluasi dibagikan s27etiap siswa dan setiap akhir siklus.

4) Tahap penutup

Peneliti dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Dan berdoa bersama dan dilanjutkan dengan salam.

## 5. Analisis Hasil Belajar Siklus II

Tes diberikan pada akhir siklus untuk mengetahui tujuan belajar siswa pada siklus II. Proses Pembelajaran telah menerapkan multimedia interaktif berbasis tiga dimensi seperti pada siklus I. Nilai hasil belajar peserta didik pada tes akhir siklus II dapat dilihat pada tabel 3.4.

**Tabel 4 Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Nilai	Frekuensi	Peresntas	Kategori
0-74	4	17%	Tidak Tuntas
75-100	20	83%	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada siklus II lebih besar jika dibandingkan dengan siklus I setelah melakukan perbaikan dengan menggunakan pembelajaran multimedia interaktif berbasis tiga dimensi dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik pada siklus II telah mencapai KKM untuk materi prosedur pembuatan prototype produk barang dan jasa yaitu 75 dan dari 20 orang peserta didik dikategori hasil belajarnya tuntas sehingga penelitian diakhiri di siklus II.

## 6. Hasil Analisis Data Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Selama Pembelajaran Berlangsung

a. Hasil observasi yang dilakukan oleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung

Hasil observasi dapat dikemukakan bahwa jumlah siswa yang ikut serta dalam pembelajaran sebesar 93%, jumlah siswa yang memperhatikan penjelasan materi sebesar 86%, jumlah

siswa yang melakukan kegiatan lain dalam proses pembelajaran sebesar 13%, siswa yang mengajukan pertanyaan sebesar 8% , jumlah siswa yang menjawab pertanyaan sebesar 7%, jumlah siswa yang menyalin penjelasan guru sebesar 90%, serta jumlah siswa yang mengumpulkan tugas sebesar 91%

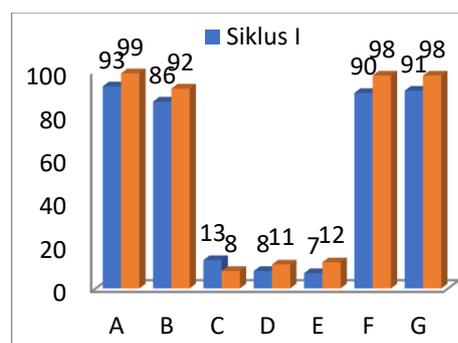
### 7. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II

Observasi siklus II menghasilkan data hasil pemantauan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Tabel tersebut memberikan rincian format observasi siklus II 54.

Berdasarkan obsevasi dapat dikemukakan bahwa jumlah siswa yang hadir pada proses pembelajaran sebesar 99%, jumlah siswa yang memperhatikan penjelasan materi sebesar 92%, jumlah siswa yang melakukan kegiatan lain dalam proses pembelajaran sebesar 8%, siswa yang mengajukan pertanyaan sebesar 11%, jumlah siswa yang menjawab pertanyaan sebesar 12%, jumlah siswa yang menyalin penjelasan guru sebesar 98%, serta jumlah siswa yang mengumpulkan tugas sebesar 98%.

### 8. Diagram Analisis Data Observasi Peserta Didik Hasil Penelitian Pada Siklus I Dan Siklus II

Hasil analisis data observasi peserta didik hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dapat diligat sebagai berikut:



**Gambar 2 hasil observasi hasil penelitian**

Keterangan:

- A = Kehadiran siswa dalam proses pembelajaran
- B = Siswa yang memperhatikan materi pelajaran
- C= Siswa yang melakukan kegiatan lain dalam proses pembelajaran
- D = Siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru
- E = Siswa yang menjawab pertanyaan pada guru
- F = Siswa yang menyalin penjelasan pada guru
- G = Siswa yang mengumpulkan tugas

Hasil observasi aktivitas yyang dilakukan pada siswa kelas XI pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh dari lembar observasi pada siklus I, dapat dikemukakan bahwa jumlah peserta didik yang hadir pada proses pembelajaran sebesar 93%, jumlah peserta didik yang memperhatikan penjelasan materi sebesar 86%, jumlah peserta didik yang melakukan kegiatan lain dalam proses pembelajaran sebesar 13%, peserta didik yang mengajukan pertanyaan sebesar 8% , jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan sebesar 7%, jumlah peserta didik yang menyalin penjelasan guru sebesar 90%, serta jumlah peserta didik yang mengumpulkan tugas sebesar 91%.

Hasil observasi aktivitas yyang dilakukan pada siswa kelas XI pada mata

pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh dari lembar observasi pada siklus I, dapat dikemukakan bahwa jumlah peserta didik yang hadir pada proses pembelajaran sebesar 99%, jumlah peserta didik yang memperhatikan penjelasan materi sebesar 92%, jumlah peserta didik yang melakukan kegiatan lain dalam proses pembelajaran sebesar 8%, peserta didik yang mengajukan pertanyaan sebesar 11%, jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan sebesar 12%, jumlah peserta didik yang menyalin penjelasan guru sebesar 98%, serta jumlah peserta didik yang mengumpulkan tugas sebesar 98%..

## 2. PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan pada hasil penelitian menunjukkan adanya hasil penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Tiga Dimensi dan hasil belajar dalam menerapkan pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Tiga Dimensi.

1. Penerapan pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Tiga Dimensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK 2 Bone. Ini terbukti dari analisis pelaksanaan Tindakan pada siklus I dan pelaksanaan siklus II melalui tes hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKM ketuntasan yaitu 75 jumlah peserta kelas XI mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang menunjukkan bahwa nilai ketuntasan peserta didik dari tes awal

adalah jumlah peserta didik tidak tuntas 20 orang dengan persentase 83% dan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 4 orang dengan persentase 17%, kemudian hasil siklus I adalah jumlah peserta didik yang tidak tuntas 10 orang dengan persentase 42% dan jumlah peserta didik yang tuntas 14 orang dengan persentase 58% kemudian hasil siklus II adalah jumlah peserta didik yang tidak tuntas 4 orang dengan persentase 17% dan jumlah peserta didik yang tuntas 20 orang dengan persentase 83%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, penerapan multimedia interaktif berbasis tiga dimensi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, jadi penerapan model pembelajaran ini sangatlah penting diterapkan dalam sebuah pembelajaran. Dikarenakan jenis pembelajaran ini diterapkan langsung oleh pendidik dalam mengajarkan serta meningkatkan keterampilan dasar serta pengetahuan siswa pada tahap terstruktur. Kondisi kelas yang efektif dan efisien dapat diciptakan oleh pendidik dengan menggunakan sebuah model atau metode pembelajaran yang inovatif. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran berlangsung, karena rasa jenuh dan bosan yang dialami peserta didik itu akan menurunkan tingkat minat belajar peserta didik.

2. Hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKM ketuntasan yaitu 75 jumlah peserta didik kelas XI yang menunjukkan bahwa nilai ketuntasan peserta didik dari tes awal adalah jumlah peserta didik tidak tuntas 20 orang dengan persentase 83% dan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 4 orang dengan persentase 17%, kemudian hasil siklus I adalah jumlah peserta didik yang tidak tuntas 10 orang dengan

persentase 42% dan jumlah peserta didik yang tuntas 14 orang dengan persentase 58% kemudian hasil siklus II adalah jumlah peserta didik yang tidak tuntas 4 orang dengan persentase 17% dan jumlah peserta didik yang tuntas 20 orang dengan persentase 83%. Berdasarkan hasil tes siklus I dan II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan karena diterapkan pembelajaran multimedia interaktif berbasis tiga dimensi yang dapat merangsang minat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga siswa mampu belajar secara aktif secara individu.

Dari uraian di atas, secara umum telah mampu menjawab rumusan masalah. Dan penelitian ini dapat dikatakan berhasil, karena semua kriteria yang ditetapkan telah terpenuhi. Jadi, dapat dinyatakan bahwa penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Tiga Dimensi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 2 Bone. Berkaitan dengan hal tersebut diharapkan sekolah tetap mampu memanfaatkan potensi yang ada untuk terus bisa melaksanakan fungsi dan tugasnya dalam membentuk karakter peserta didik sebagaimana visi dan misi sekolah tersebut

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang berlangsung selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil dari penerapan multimedia interaktif berbasis tiga dimensi dan peningkatan hasil belajar siswa yaitu dari 24 siswa terdapat nilai ketuntasan siswa dari tes awal adalah jumlah siswa yang

tidak tuntas terdapat 20 siswa dengan jumlah persentase 83% dan hanya 4 siswa yang mencapai kategori Tuntas dengan persentase ketuntasan 17%. Kemudian dari hasil tes siklus I adalah 10 peserta didik yang hasil belajarnya berada dalam kategori Tidak Tuntas dengan jumlah persentase 42% dan 14 peserta didik yang hasil belajarnya berada dalam kategori tuntas dengan jumlah persentase 58%.

Sedangkan hasil tes siklus II adalah 4 peserta didik yang hasil belajarnya berada dalam kategori Tidak Tuntas dengan jumlah persentase 17% dan 20 peserta didik yang hasil belajarnya berada dalam kategori tuntas dengan jumlah persentase 83%.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah disampaikan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

Kepala Untuk membantu instruktur melakukan perubahan berkelanjutan pada proses pembelajaran seperti memilih model, metode, dan strategi pengajaran yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan, minat, dan pemahaman siswa sekolah harus selalu memberikan dukungan dan dorongan kepada guru.

Guru diharapkan selalu mengikuti perkembangan terkait pembelajaran dan inovasi serta metode pembelajaran yang konvensional dan membosankan bagi siswa bisa diatasi dengan menerapkan model atau metode pembelajaran yang lebih inovatif agar

pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Bagi siswa, hendaknya benar-benar mengikuti pembelajaran dengan baik dan tertib tujuan pembelajaran bisa tercapai efektif karena penerapan multimedia interaktif berbasis tiga dimensi sangat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi.

## DAFTAR PUSTAKA

Arfani, L. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran. 11(2), 81–97.

Astutik, S. M., & Wasiti. (2016). Pengaruh Self Regulated Learning dan Ketersediaan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatis asi Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 2(1), 50–57

Manurung, P. 2020. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-10.

Suwartini, E. A. (2017). Supervisi Akademik Kepala Sekolah, Profesionalisme Guru Dan Mutu Pendidikan. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 24(2), 62–70