

The Influence of Multimedia on Student Learning Outcomes at SMKN 1 Sinjai

Merrisa¹, Pattaufi², Usman³

^{1,2} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

³ Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Makassar

Abstract. The problems in this study stem from the effect of the use of multimedia-based presentation media on vocational learning outcomes, the condition of multimedia equipment available in schools and the ability of teachers to use multimedia equipment. The purpose of this study was to determine the effect of the use of multimedia presentation media on vocational learning outcomes, to determine the condition of the multimedia equipment available in schools, and to determine the level of teacher ability in using multimedia applications. The theories related to this research are presentation media, learning outcomes, and learning media. The type of research used in this research is quantitative research methods that can identify a population, prove hypotheses and research models. This research instrument is a questionnaire used to measure students' perceptions about the subject. The data analysis technique used in this study is the validity test which is measured to determine the feasibility of the items in a questionnaire, the reliability test if the instrument is reliable enough to be used as a data collection tool because the instrument is good, the classical assumption test consists of a normality test that tests whether in a regression model, the dependent and independent variables have a normal distribution or not, then the linearity test aims to find out whether two variables have a linear relationship or not, and uses simple linear regression which is used to determine how much influence the subject has on student learning interest in SMK . The results of this study indicate that there is an effect of the use of multimedia on student learning outcomes of SMKN 1 Sinjai. The implementation of this multimedia learning can be carried out well because the facilities and infrastructure that support it, such as the availability of electricity, laptops, screens, LCDs, cables and terminals, and multimedia laboratories are in good condition.

Keywords: Media, Learning, Multimedia

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dari seni dan budaya manusia yang dinamis dan syarat akan perkembangan. Karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Pendidikan merupakan posisi yang strategis dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia, baik dalam aspek spiritual, intelektual maupun kemampuan profesional terutama dikaitkan dengan tuntutan pembangunan bangsa.

Tujuan pendidikan yaitu menghantarkan para siswa menuju pada perubahan tingkah laku, perubahan itu tercemin baik dari segi intelek, moral maupun hubungannya dalam

lingkungan sosial untuk mencapai tujuan tersebut siswa dalam lingkungan sekolah akan dibimbing dan diarahkan oleh guru. Sehingga dapat di katakan bahwa pendidikan bertumpu pada proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Adapun tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan pembangunan suatu bangsa, maka diharapkan pendidikan dapat dijadikan sarana atau alat pemberdayaan masyarakat menuju sumber daya manusia yang lebih produktif, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi tantangan yang beragam. Hal tersebut tertuang di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Penggunaan teknologi komunikasi dan informasi ini lebih dikhususkan pada penggunaan komputer yang merupakan alat bantu yang kegunaannya sudah sangat diperlukan pada berbagai kegiatan khususnya dibidang pendidikan. Dalam hal ini komputer dapat dimanfaatkan untuk menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif dengan digunakannya media presentasi yang berbasis multimedia. Media presentasi merupakan salah satu bagian dari media pembelajaran, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang tidak membuat jenuh para siswa ketika melaksanakannya, maka dari itu dibuatlah model pembelajaran dengan memanfaatkan komputer sebagai alat bantu agar pembelajaran menjadi sesuatu yang menyenangkan, membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan tidak membosankan/jenuh.

Ketersediaan lapangan kerja yang tidak sebanding dengan jumlah lulusan SMK yang dari tahun ke tahun semakin meningkat. Ada indikasi yang memperlihatkan lulusan sekolah kejuruan harus bersaing dengan ahli madya ataupun sarjana dari berbagai perguruan tinggi yang menyebabkan kesempatan mereka untuk bekerja di perusahaan semakin sedikit. Oleh karena itu lulusan dari SMK diharapkan tidak hanya bekerja sebagai pegawai dalam sector industri saja, tetapi dapat juga mengembangkan potensi dalam dirinya untuk bekerja mandiri (wirausaha) sehingga dapat menciptakan lapangan kerja baru. Dengan wirausaha, lulusan sekolah menengah kejuruan tidak bergantung pada lapangan pekerjaan di sector industri dan perusahaan saja tetapi dapat membuka lapangan kerja sendiri.

Berdasarkan teori timbale balik prestasi dan minat, terdapat hubungan signifikan antara minat dan prestasi belajar siswa. Keberhasilan guru salah satunya bisa dilihat dalam kaitannya mengembangkan minat siswa pada mata pelajaran yang diajarkannya sehingga siswa memiliki prestasi yang baik dalam mata pelajaran tersebut.

Proses pendidikan adalah sebuah upaya perubahan ke arah yang lebih baik dan dapat dicapai dengan kerjasama yang baik antara komponen-komponen yang terdapat di dalamnya. Proses pembelajaran sebagai sebuah komponen merupakan sebuah kegiatan edukatif berupa interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Proses pendidikan ini harus selalu dicermati dan diperbaiki untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Guru sebagai pimpinan dan penanggung jawab dalam pengelolaan kelas sangat menentukan pembelajaran. Kreativitas seorang guru harus dapat mengubah strategi belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan mampu mengembangkan semua dimensi seperti watak, kepribadian, intelektual, emosional dan sosial peserta didik.

Untuk merealisasikan tujuan tersebut, perlu diupayakan pengembangan kemampuan guru dalam bidang berbagai bidang terutama teknologi implementasinya dalam dunia pendidikan, guru harus menguasai teknologi pembelajaran terutama yang berbasis informatika dan dapat mengembangkannya dalam proses pembelajaran sehari-hari. Kemampuan dalam teknologi ini diharapkan bisa menumbuhkan rasa percaya diri sendiri rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya minat belajar dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda, tidak semua siswa dapat memahami setiap pelajaran dengan cepat, adakalanya seorang siswa itu dapat memahami suatu pelajaran bila apa yang dijelaskan oleh gurunya disertai dengan penjelasan secara visual/bergambar. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin meneliti."Pengaruh Media Presentasi Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa SMKN 1 Sinjai".

METODE PENELITIAN

Penelitian yang di lakukan adalah penelitian Kuantitatif. Menurut Andreas Budihardjo (2012: 18) Penelitian Kuantitatif adalah pada dasarnya "menuntut" pengukuran variabel penelitian. Penelitian kuantitatif dapat bersasaran pada identifikasi suatu populasi, pembuktian hipotesis dan model penelitian. Pada metode kuantitatif yang lazim dikenal sebagai pendekatan etic, pertanyaan penelitian pada umumnya dirumuskan berdasarkan dari suatu teori atau kesenjangan hasil penelitian-penelitian terdahulu. Analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana karena dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Subjek penelitian ini adalah siswa SMKN 1 Sinjai.

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipakai peneliti sebagai kisi kisi berupa item – item pernyataan. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang di teliti. Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa kuisisioner yang digunakan untuk mengukur persepsi siswa tentang mata pelajaran. Uji validitas adalah ukuran yang sejauh mana instrumen pengukur mampu mengukur apa yang ingin di ukur

(Mariono, 2010:7). Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir – butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkapkan data dari variabel yang akan diteliti secara tepat.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 221) uji reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali akan menghasilkan data yang sama. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut dapat digunakan lebih dari satu kali dalam waktu yang berbeda, namun menunjukkan hasil yang relatif konsisten. Sehingga pengujian reliabilitas merupakan proses pengujian butir – butir pertanyaan yang ada dalam sebuah kuisioner, untuk membuktikan reliabel atau tidak isi dari butir soal dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan tingkat reliabilitas adalah dengan menggunakan Alpha Cronbach yang diukur berdasarkan skala Alpha 0 sampai 1. Apabila jika item-to-total correlation signifikan dan cronbach alpha diatas 0,6 maka instrumen penelitian ini telah lolos dalam uji coba.

Analisis Regresi Linear Sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh mata pelajaran kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI SMKN 1 Sinjai, Regresi Linear Sederhana adalah metode statistik yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara Variabel Faktor Penyebab (X) terhadap Variabel Akibatnya. Faktor Penyebab pada umumnya dilambangkan dengan X atau disebut juga dengan *Predictor* sedangkan Variabel Akibat dilambangkan dengan Y atau disebut juga dengan *Response*. Regresi Linear Sederhana atau sering disingkat dengan SLR (*Simple Linear Regression*) juga merupakan salah satu metode statistik yang dipergunakan dalam produksi untuk melakukan peramalan ataupun prediksi tentang karakteristik kualitas maupun kuantitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan menciptakan tiga tujuan penelitian yang dilakukan, yaitu pertama untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media presentasi berbasis multimedia terhadap hasil belajar SMK. Kedua, kondisi peralatan multimedia yang tersedia di sekolah, dan ketiga, mengetahui kemampuan guru dalam menggunakan peralatan multimedia. Tujuan penelitian tersebut akan dijelaskan pada bab ini.

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa SMKN 1 Sinjai. Data penelitian diperoleh melalui penggunaan instrumen berupa kuisioner yang digunakan untuk mengukur persepsi siswa tentang mata pelajaran, dan instrument yang digunakan dalam observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi peralatan multimedia yang tersedia di sekolah.

Serta, untuk mengetahui kemampuan guru dalam menggunakan peralatan multimedia, yaitu dengan menggunakan instrument kuisioner dan wawancara. Proses pelaksanaan penelitian ini dilakukan kurang lebih selama 8 bulan.

1. Penyajian Data Hasil Penelitian

a. Analisis Statistik Deskriptif

1) Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Media Presentasi Berbasis Multimedia

Berdasarkan observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia, didukung oleh beberapa indikator yang menunjukkan siswa semangat mengikuti proses pembelajaran kewirausahaan menggunakan multimedia. Pada saat penggunaan multimedia, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan tertarik dengan materi yang disajikan dalam bentuk multimedia. Hal ini dibuktikan dengan kejelasan tulisan atau materi multimedia dapat dilihat oleh semua siswa, dan desain multimedia menarik bagi siswa. Kemudian dengan menggunakan media presentasi berbasis multimedia, guru terlihat menguasai materi yang akan diajarkan, dan dapat mengoprasikan multimedia dengan baik. Adapun hasil observasi suasana pembelajaran menggunakan multimedia sebagai berikut:

Table 1. Suasana pembelajaran menggunakan multimedia

No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Siswa semangat mengikuti proses pembelajaran kewirausahaan menggunakan multimedia	✓	-
2.	Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran	✓	-
3.	Siswa tertarik dengan materi yang disajikan dalam bentuk multimedia	✓	-
4.	Kejelasan tulisan atau materi multimedia dapat dilihat oleh semua.	✓	-
5.	Desian multimedia menarik bagi siswa	✓	-
6.	Guru menguasai materi yang diajarkan dalam bentuk multimedia	✓	-
7.	Guru dapat mengoprasikan multimedia dengan baik	✓	-

Pelaksanaan pembelajaran media presentasi berbasis multimedia ini dapat terlaksana dengan baik karena sarana dan prasarana yang mendukung, seperti

ketersediaan listrik, laptop, layar, LCD, kabel dan terminal, dan laboratorium multimedia. Adapun hasil observasi sarana dan prasarana sebagai berikut:

Table 2. Sarana dan Prasarana

No	Ketersediaan Alat/Media	Tersedia	Tidak Tersedia
1.	Listrik	✓	-
2.	Laptop	✓	-
3.	Layar	✓	-
4.	LCD	✓	-
5.	Kabel dan Terminal	✓	-
6.	Laboratorium Multimedia	✓	-

2) Hasil Angket dan Wawancara Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Peralatan Multimedia

a) Narasumber I

Narasumber : St. Nurhaerati, S.Pd (Kepala Jurusan Otomatisasi Tata kelola Perkantoran/OTP)

Tabel 3. Hasil Angket Narasumber 1

No	Butir Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KK	TS	STS
1.	Menggunakan perangkat multimedia didalam pembelajaran	✓				
2.	Menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi kewirausahaan.	✓				
3.	Kesulitan dalam merancang multimedia yang sesuai dengan karakter siswa.			✓		
4.	Sulit menyusun materi kewirausahaan untuk dituangkan dalam bentuk multimedia.			✓		
5.	Pemberian materi lebih mudah jika menggunakan multimedia.	✓				

Adapun hasil wawancaranya yaitu, pada saat proses pembelajaran sangat penting menggunakan multimedia, dikarenakan dengan penggunaan multimedia menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, serta pembelajaran lebih efisien dibanding manual seperti ceramah. Adapun hambatan yang dihadapi adalah ketika listrik padam. Penggunaan multimedia memberi pengaruh besar terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa dikarenakan lebih antusiasnya siswa mengikuti pembelajaran dan fokus siswa terhadap materi yang disajikan lebih meningkat dengan penggunaan multimedia pembelajaran. Hasil akhirnya siswa tentu lebih memahami materi yang telah disampaikan.

b) Narasumber II

Narasumber : Mahriani. Am, S.Pd (Guru Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XI)

Tabel 4. Hasil Angket Narasumber 2

No	Butir Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KK	TS	STS
1.	Menggunakan perangkat multimedia didalam pembelajaran	✓				
2.	Menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi kewirausahaan.	✓				
3.	Kesulitan dalam merancang multimedia yang sesuai dengan karakter siswa.				✓	
4.	Sulit menyusun materi kewirausahaan untuk dituangkan dalam bentuk multimedia.				✓	
5.	Pemberian materi lebih mudah jika menggunakan multimedia.	✓				

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan multimedia dalam pembelajaran memberi 95% pengaruh positif terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa. Terutama dalam pembelajaran kewirausahaan, pengaruhnya sangat dirasakan karena pembelajaran menjadi lebih efisien, siswa lebih tertarik, mudah memahami materi karena dilengkapi dengan gambar sebagai contoh, serta penggunaan multimedia berperan penting terhadap tugas akhir siswa dalam mata pelajaran kewirausahaan karena sebagian besar tugas berkaitan dengan dokumentasi. Untuk hambatan sendiri dapat dikatakan tidak ada karena fasilitas penunjang multimedia sudah sangat mencukupi.

Peran penting penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh besar selama pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Classroom*, *Live PJJ Youtube*, dan *Whatsapp*. Guru dituntut kreatif didalam menyajikan materi sehingga mudah dipahami siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Dengan menggunakan slide *powerpoint*, gambar serta video terbukti mampu memberi dampak positif didalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dibandingkan metode menjelaskan/ceramah.

c) Narasumber III

Narasumber : Roswati, S.Pd (Guru Mata Pelajaran Kewirausahaan)

Tabel 5. Hasil Angket Narasumber 3

No	Butir Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		S S	S	KK	TS	STS
1.	Menggunakan perangkat multimedia didalam pembelajaran	✓				
2.	Menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi kewirausahaan.		✓			
3.	Kesulitan dalam merancang multimedia yang sesuai dengan karakter siswa.			✓		
4.	Sulit menyusun materi kewirausahaan untuk dituangkan dalam bentuk multimedia.			✓		
5.	Pemberian materi lebih mudah jika menggunakan multimedia.	✓				

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan multimedia sangat memudahkan proses pembelajaran dengan melatih tenaga pendidik untuk meningkatkan kreatifitas yang tentunya akan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Penggunaannya sangat penting terutama disaat pembelajaran jarak jauh, dengan penggunaan multimedia ini pembelajaran dikemas lebih mudah untuk dipahami siswa sehingga materi dapat tersampaikan dan lebih siswa pahami dibandingkan hanya mempelajari lewat buku paket saja. Hambatan yang dihadapi dengan multimedia adalah faktor jaringan. Dengan penggunaan multimedia memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa dilihat dari

tingkat pemahaman siswa dan ketertarikan siswa ketika mata pelajaran disajikan menggunakan bantuan multimedia.

Hasil Uji Coba Instrumen

1) Uji Validitas

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi (*content validity*) adalah pengujian validitas berdasarkan isinya untuk memastikan apakah butir tes hasil belajar mengajar secara tepat dengan keadaan yang ingin diukur. Adapun analisis validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25, yaitu **lampiran 2**. Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, didapatkan 10 butir item soal dinyatakan valid.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah item soal tersebut reliabel secara konsisten memberikan hasil ukur yang sama. Pengujian reliabilitas ini dengan menggunakan SPSS 25, yaitu dengan rumus *alpha cronbach*. Berdasarkan jumlah data sebanyak 24 orang (N=24). Menurut r Tabel, untuk N=24 dan taraf signifikan 5%, nilai r adalah 0,388. Soal dinyatakan reliabel apabila r hasil perhitungan > r tabel. Dibawah ini adalah hasil perhitungan instrumen kemampuan representasi matematis dengan SPSS 25, yaitu:

Tabel 6. Hasil Pengujian Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	24	100.0
	Exclude d ^a	0	.0
	Total	24	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.809
		N of Items	5 ^a
	Part 2	Value	.809
		N of Items	5 ^b

	Total N of Items	10
Correlation Between Forms		.592
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length	.744
	Unequal Length	.744
Guttman Split-Half Coefficient		.744
a. The items are: soal1, soal2, soal3, soal4, soal5.		
b. The items are: soal6, soal7, soal8, soal9, soal10.		

Berdasarkan tabel diatas, *Case Prossesing Summary* menunjukkan bahwa N = 24 (banyaknya responden) dan persen 100% (semua teridentifikasi). Berdasarkan tabel *Reliability Statistics*, nilai *cronbach's Alpha* sebesar 0,809 dan nilai *Guttman Split-Half Coefficient* yaitu 0,744 yang berarti bahwa item pada instrument hasil belajar tersebut adalah sangat reliabel. Jadi responden menunjukkan bahwa responden memiliki konsistensi.

b. Uji Asumsi

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari lapangan berdistribusi normal atau tidak. Data dapat dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05 dan dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi < 0,05. Uji normalitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Rumus yang digunakan dalam uji normalitas pada penelitian ini adalah menggunakan *Kolmogorov Smirnov*. Adapun hasilnya, diperoleh data berdistribusi, sebagai berikut:

Table 7. Uji Normalitas Data
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		24
Normal Parameter s ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.15475441
Most Extreme Difference s	Absolute	.171
	Positive	.171
	Negative	-.152
Test Statistic		.171
Asymp. Sig. (2-tailed)		.069 ^c

a. Test distribution is Normal.

- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Dari data pada tabel di atas, hasil perhitungan uji normalitas pada disimpulkan bahwa uji normalitas diketahui nilai signifikan $0.069 > 0.05$, maka nilai residual berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua variable mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Dalam penelitian ini uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel penggunaan media presentasi berbasis multimedia berhubungan secara linier dengan variabel hasil belajar. Perhitungan uji linieritas data dibantu dengan aplikasi SPSS 22.0. Data dapat dinyatakan linier apabila nilai signifikansi lebih besar ($>$) dibandingkan 0,05, maka dapat dinyatakan terjadi hubungan yang linier (linieritas) di antara variabel dependen dan variabel independen.

Table 8. Uji Linieritas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar *	Betwe (Combined) en	2195.833	15	146.389	1.757	.213
Penggunaan Media	Group Linearity	.643	1	.643	.008	.932
	Deviation from Linearity	2195.190	14	156.799	1.882	.186
	Within Groups	666.667	8	83.333		
Total		2862.500	23			

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,186 lebih ($>$) dari 0,05 yang berarti terdapat hubungan yang linier di antara variabel dependen dan variabel independen. Dengan demikian, adanya hubungan yang bersifat linier antara variabel penggunaan media presentasi berbasis multimedia dengan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa syarat uji prasyarat analisis korelasi telah terpenuhi.

c. Uji Hipotesis

Table 9. Regresi Linear Sederhana
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	545.866	1	545.866	7.565	.012 ^b
Residual	1587.467	22	72.158		
Total	2133.333	23			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Media

Berdasarkan hasil analisis data pada table 6.5. Nilai F hitung 7.565 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.012 < 0.05$. Hal ini berarti signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh multimedia terhadap hasil belajar siswa SMKN 1 Sinjai.

Penelitian ini menelaah tentang pengaruh multimedia terhadap hasil belajar siswa SMKN 1 Sinjai. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif. Adapun jenis penelitian ini adalah *ex post facto* artinya, peneliti tidak memberikan perlakuan dalam proses penelitian. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 32 orang siswa. Dalam menentukan besarnya sampel, peneliti menggunakan teknik *purposive random sampling* sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 24 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan memperhatikan hasil belajar siswa.

Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti kemudian melakukan analisis data. Analisis data penelitian ini diolah dengan bantuan SPSS 25.0. Teknik analisis data dengan dua cara yaitu dengan analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Penelitian ini menggunakan media presentasi dalam pembelajaran. Dimana media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa belajar. Adapun bentuk media yang digunakan yaitu media presentasi merupakan salah satu media pembelajaran yang penggunaannya yang menempati frekuensi paling tinggi dibandingkan dengan media lainnya.

Berdasarkan hasil analisis uji persamaan regresi linear sederhana, dapat disimpulkan bahwa nilai F hitung 7.565 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.012 < 0.05$. Hal ini berarti signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh multimedia terhadap hasil belajar siswa SMKN 2 Sinjai.

Pelaksanaan pembelajaran media multimedia ini dapat terlaksana dengan baik karena sarana dan prasarana yang mendukung, seperti ketersediaan listrik, laptop, layar, LCD, kabel dan terminal, dan laboratorium multimedia dengan kondisi baik. Selain itu berdasarkan wawancara dengan beberapa narasumber diketahui bahwa kemampuan guru dalam menggunakan peralatan multimedia mendukung keterlaksanaan pembelajaran siswa kearah positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari tingkat ketertarikan, pemahaman dan antusias siswa ketika pembelajaran dikemas dengan memadukan multimedia seperti gambar, suara, maupun video.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Pengaruh Pemanfaatan Media Presentasi Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar di SMK

Berdasarkan hasil analisis uji persamaan regresi linear sederhana, dapat disimpulkan bahwa nilai F hitung 7.565 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.012 < 0.05$. Hal ini berarti signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh multimedia terhadap hasil belajar siswa SMKN 1 Sinjai.

2. Bagaimana Kondisi Peralatan Multimedia Yang Tersedia Di Sekolah

Pelaksanaan pembelajaran media multimedia ini dapat terlaksana dengan baik karena sarana dan prasarana yang mendukung, seperti ketersediaan listrik, laptop, layar, LCD, kabel dan terminal, dan laboratorium multimedia, dengan kondisi baik.

3. Bagaimana Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Peralatan Multimedia

Kemampuan guru dalam menggunakan peralatan multimedia mendukung keterlaksanaan pembelajaran siswa kearah positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari tingkat ketertarikan, pemahaman dan antusias siswa ketika pembelajaran dikemas dengan memadukan multimedia seperti gambar, suara, maupun video.

B. Saran

1. Bagi Dosen, pemanfaatan media presentasi berbasis multimedia berpengaruh terhadap siswa, terlebih lagi didukung dengan ketersediaan kondisi peralatan yang baik agar siswa dapat mengalami peningkatan terhadap hasil belajarnya.

2. Bagi Mahasiswa, ketertarikan, pemahaman dan antusias yang ada pada dirinya dapat memaksimalkan dan meningkatkan hasil belajarnya terhadap pelajaran melalui media presentasi berbasis multimedia.
3. Bagi peneliti selanjutnya, untuk melanjutkan penelitian ini dengan populasi dan sampel yang lebih besar untuk memperoleh data hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung pramuja, Indra. 2014. *Pengaruh media powerpoint dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar bidang studi geografi KD 3.2 menganalisis atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi kelas x SMA negeri 1 lamongan.* Jurnal Penelitian 1-10. (<http://ejournal.unesa.ac.id/article/11863/40/article.pdf>), diakses 25 Februari 2020.
- Arikunto. 2013. Teknik analisis data. Bumi aksara. Jakarta.
- Daria noprianti, Izza. 2015. *Pengaruh pemanfaatan media slide powerpoint terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPADI Madrasah Ibtidaiyah Ahliyah 2 Palembang.* Jurnal Penelitian 1-30. (<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/download/515/465>). Diakses 24 Februari 2020.
- Hermawan. 2007. *Meningkatkan hasil belajar.* Upi Press. Bandung.
- Permatasari, A. A. 2014. *Pengaruh penggunaan multimedia powerpoint terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita pendek pada pembelajaran bahasaindonesia.*JurnalPenelitian:1-5 (<http://eprints.ums.ac.id/32118/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>), diakses 25 Februari 2020.
- Maryatun.2015. *Pengaruh penggunaan media program Microsoft powerpoint terhadap hasil belajar strategi pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi universitas muhammadiyah metro tahun ajaran 2014/2015.*JurnalPenelitian:1-13 (<http://fkip.ummetro.ac.id/journal/index.php/ekonomi/article/download/139/110>), diakses 25 Februari 2020.
- Mardhiyah. Atik. 2013. *Penerapan multimedia powerpoint untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PKN siswa kelas IV SD Islam PK Muhammadiyah delangguKlaten.*Jurnalpeneltian1-16. (http://eprints.ums.ac.id/23722/13/NASKAH_PUBLIKASI_ILMIAH.pdf). Diakses 25 Februari 2020.

- Oktavia, Rati. 2015. *Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Negeri lubuk linggau*. Jurnal Penelitian1-12 (<http://mahasiswa.mipastkipllg.com/repository/Jurnal%20skripsi.pdf>), diakses 25 Februari 2020.
- . Permatasari, A. A. 2014. *Pengaruh penggunaan multimedia powerpoint terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita pendek pada pembelajaran bahasaindonesia*. Jurnal Penelitian:1-5 (<http://eprints.ums.ac.id/32118/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>), diakses 25 Februari 2020.
- Setiawan, Ahadi. 2013. *Pengaruh media ohp dan powerpoint terhadap hasil belajar matematika pada materi persamaan garis lurus ditinjau dari kreatifitasbelajar*. Jurnal Penelitian1-14. (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=131417&val=4047>). Diakses 25 Februari 2020.
- Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kencana. Jakarta
- .Yanti, Sofyanti. 2012. *Pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint berbasis google translate terhadap pemahaman kosakata Bahasa Inggris*. Jurnal Penelitian1-10. (<http://jurnal.amikgarut.ac.id/index.php/jwi/article/download/8/7>). Diakses 26 Februari 2020.
- .
- .