

**English Based Smart Innovation Di SMK BHINA KARYA
dan SATYA KARYA Karanganyar****Erma Nurhayati Firdaus¹, Rahaju Muljo Wulandari², Liss Dyah Dewi Arini³**^{1,2} Universitas Duta Bangsa Surakarta / Prodi D3 Rekam Medik dan Informasi
Kesehatane-mail: ¹firdaus.erma@gmail.com ² rm_wulandari78@yahoo.co.id³ Universitas Duta Bangsa Surakarta / Prodi D3 Rekam Medik dan Informasi
Kesehatan

e-mail: liss_dyah@udb.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai sarana dalam menyampaikan materi. Media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media konvensional dan video interaktif. Tahapan metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan pretest dan posttest design. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X di SMK Bhina Karya Karanganyar dan SMK Satya Karya Karanganyar. Pengambilan kelas penelitian melalui teknik random sampling berdasarkan penyesuaian materi dengan kurikulum kelas. Kegiatan dalam analisis data meliputi kegiatan pengolahan data dan analisis statistik. Uji ini dilakukan terhadap data pre test dan posttest, perubahan skor posttest dari skor pre test terhadap kelompok eksperimen. Kesimpulan penelitian ini adalah model pembelajaran melalui video interaktif mampu memotivasi siswa sehingga prestasi belajar meningkat.

Kata Kunci: Pembelajaran interaktif, bahasa Inggris, video interaktif, hasil belajar**ABSTRACT**

Learning media is a very important learning component as a means of delivering material. Media in learning can have a positive impact and extraordinary benefits in facilitating the student learning process. The purpose of this study was to analyze the differences in learning outcomes between students who used conventional media and interactive videos. The stages of this research method are quasi-experimental research with pretest and posttest designs. The subjects of this study were students of class X at SMK Bhina Karya Karanganyar and SMK Satya Karya Karanganyar. Taking the research class through random sampling technique based on the adjustment of the material to the class curriculum. Activities in data analysis include data processing and statistical analysis activities. This test was carried out on pre-test and post-test data, changes in post-test scores from pre-test scores on the experimental group. The conclusion of this study is that the learning model through interactive video is able to motivate students so that learning achievement increases.

Key Word: Interactive learning, English, interactive videos, learning outcomes

Pendahuluan

Latar belakang penelitian ini adalah kualitas pendidikan di Indonesia semakin terus meningkat agar dapat mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat. Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan manfaat sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Berdasarkan penelitian Kurniawati dan Nita (2018:3-4), media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep (Ferawati, 2011:2), prestasi belajar (Prastika, 2015) dan kemampuan berpikir kritis (Wiyono, 2009:5).

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa dan sebaliknya (Arda dan Darsikin, 2015:12). Karakteristik paling penting pada media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti kegiatan belajar mengajar (Zulhelmi, Adlim dan Mahidin. 2017:6). Hasil penelitian dari Zulhelmi, Adlim dan Mahidin (2017:8) pengaruh media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Hasil penelitian Aisyah (2018:6) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media alat peraga dalam pembelajaran menunjukkan pengaruh yang cukup baik terhadap hasil belajar siswa.

Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk video interaktif dalam pelajaran Bahasa Inggris tema *descriptive* dan *procedure*, aktivitas siswa selama proses pembelajaran materi *descriptive* dan *procedure*, metode pembelajaran materi *descriptive* dan *procedure* yang dilakukan tenaga pengajar dan peran tenaga pengajar selama kegiatan belajar mengajar materi *descriptive* dan *procedure* di SMK Bhina Karya dan SMK Satya Karya Karanganyar. Tujuan Khusus penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif; (2) menganalisis perbedaan motivasi antara siswa yang menggunakan media video interaktif dan konvensional; (3) menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media video interaktif dan konvensional; (4) menganalisis perbedaan motivasi dan hasil belajar antara siswa yang belajar Bahasa Inggris menggunakan media video interaktif dan konvensional di SMK Bhina Karya dan SMK Satya Karya Karanganyar.

Studi kelayakan (*feasibility study*) penelitian ini adalah penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh video interaktif dan pembelajarannya menggunakan cara cerdas melalui media pembelajaran interaktif di SMK Bhina Karya dan SMK Satya Karya Karanganyar dengan tujuan untuk mencapai sasaran pembelajaran secara efektif dan efisien serta peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris dari siswa dan siswi SMK Bhina Karya dan SMK Satya Karya Karanganyar serta tenaga pengajar memperoleh media dan metode yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa selama pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan rancangan *pre test* dan *post test design*. Eksperimen penelitian ini akan dilakukan secara luring di setiap sekolah (SMK Bhina Karya dan SMK Satya Karya Karanganyar) dengan tetap menjaga protokol kesehatan secara ketat. Eksperimen yang dilaksanakan disini adalah dengan berkomunikasi dengan kepala sekolah dan guru wali kelas di masing-masing sekolah, selanjutnya peneliti melaksanakan penelitian secara luring dengan bantuan guru wali kelas X.

Populasi dan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sekolah SMK Bhina Karya dan SMK Satya Karya Karanganyar. Alasan pemilihan SMK Bhina Karya dan SMK Satya Karya Karanganyar digunakan sebagai populasi dan sampel adalah dikarenakan berdasarkan survei awal peneliti di kedua SMK tersebut prestasi dalam mata pelajaran Bahasa Inggris masih minim, hal ini disebabkan karena motivasi belajar siswa-siswi masih sangat kurang akibat model pembelajaran yang masih konvensional yang menyebabkan nilai pada mata pelajaran bahasa Inggris harus ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang lain.

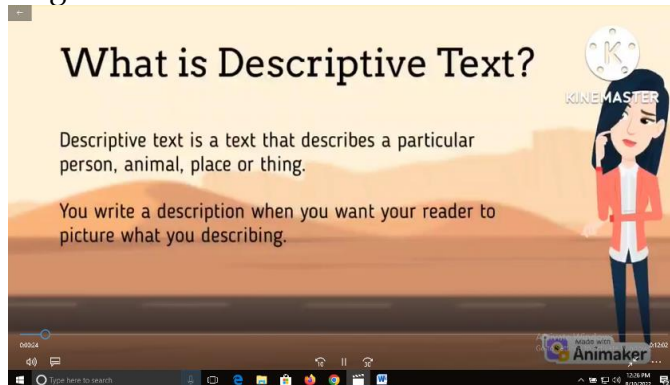
Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Bhina Karya dan SMK Satya Karya Karanganyar yang dikelompokkan dalam dua kelas. Masing-masing kelas terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang sampai rendah. Pengambilan sampel pada penelitian ini dengan teknik random sampling. Untuk lebih meyakinkan kedua kelompok yang menjadi sampel tidak berbeda secara signifikan, maka diambil nilai tes sumatif. Hasil tes sumatif tersebut kemudian dianalisis dengan uji-t SPSS 16.00 for windows menggunakan Independent Sample's T-Test signifikansi 5%. Jika angka signifikansi hitung kurang dari 0,05 maka kelas tersebut tidak setara. Sedangkan jika angka signifikansi hitung lebih besar dari 0,05 maka kelas tersebut setara. Dari hasil pengundian diperoleh SMK Satya Karya Karanganyar, Karanganyar sebagai kelas eksperimen dan SMK Bhina Karya Karanganyar sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian yaitu hasil belajar Bahasa Inggris tema *descriptive* dan *procedure*. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar dari pembelajaran konvensional dan penggunaan video interaktif. Data pada penelitian ini ada dua yaitu hasil belajar menggunakan media konvensional dan video interaktif.

Hasil dan Pembahasan

1. Tampilan Media Video Interaktif *English Based Smart Innovation* Tema *Descriptive* dan *Procedure*

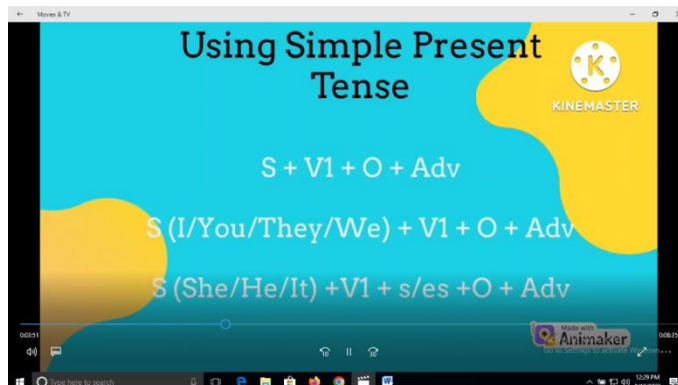
Secara umum, ada tiga hasil utama dari penelitian ini. Ketiga hasil penelitian tersebut meliputi : hasil validasi guru Bahasa Inggris, model video interaktif dan analisa data. Hasil validasi video interaktif ini dilihat dari instrumen validitas guru Bahasa Inggris. Hasil validitas ini digunakan untuk menentukan kelayakan video interaktif dan pedoman dalam merevisi produk. Desain video interaktif meliputi : materi, video dan quiz. Tampilan halaman utama dan masing-masing menu di

halaman utama media pembelajaran interaktif diperlihatkan pada Gambar 1, 2, 3 dan 4 sebagai berikut :



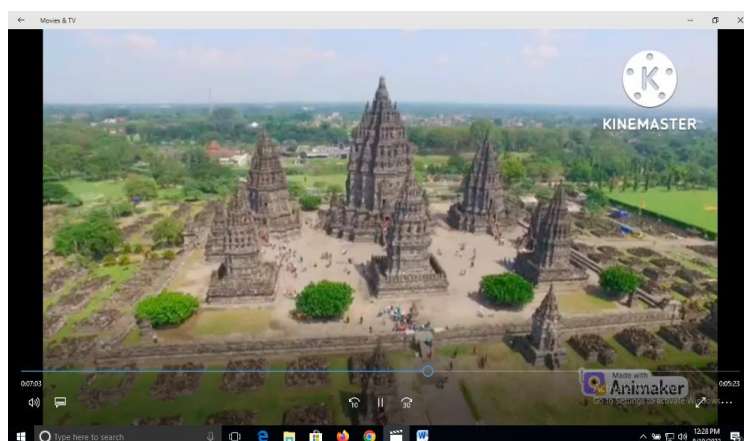
Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Video Interaktif

Halaman utama memberikan gambaran umum berupa menu-menu utama video interaktif yang terdiri dari menu materi dan menu video. Masing-masing menu tersebut berisi materi bahasa Inggris tema *Descriptive* dan *Procedure*, video pembelajaran bahasa Inggris tema *Descriptive* dan *Procedure* yang mendukung kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa-siswi serta quis yang dapat dikerjakan dan siswa.



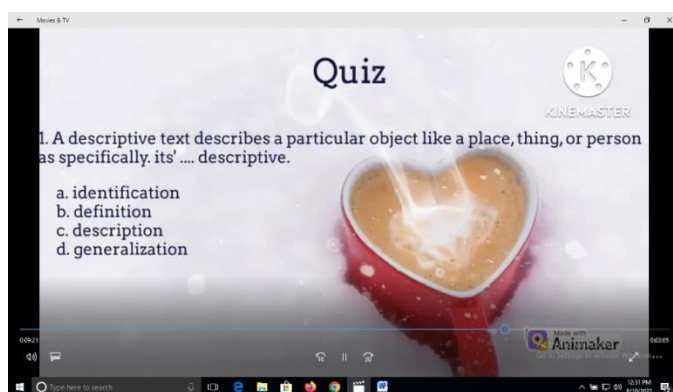
Gambar 2. Menu Pertama di Halaman Utama Video Interaktif

Menu pertama di halaman utama media pembelajaran interaktif terdiri dari beberapa sub menu materi *Descriptive* dan *Procedure* yaitu di mana di masing-masing sub menu ini berisi materi-materi terkait materi *Descriptive* dan *Procedure* yang meliputi definisi, *generic structure*, *language feature*, *tenses*, *adjective*, *noun*, *pronoun*, dan contoh soal-soal.



Gambar 3. Menu Kedua di Video Interaktif

Menu kedua di halaman utama media pembelajaran interaktif berisi video pembelajaran materi *Descriptive* dan *Procedure*.



Gambar 4. Menu Ketiga di Video Interaktif

Menu ketiga di halaman utama media pembelajaran interaktif ini berupa quiz latihan soal yang dapat langsung dikerjakan.

2. Hasil Belajar Sampel Dua SMK (Siswa Kelas X di SMK Bhina Karya Karanganyar dan SMK Satya Karya Karanganyar)

a. Hasil Pre Test dan Post Test SMK Bhina Karya Karanganyar

Tabel 1. Hasil Pre Test dan Post Test SMK Bhina Karya Karanganyar

No	Nama	Nilai		Keterangan
		Pre	Post	
1	Alief Wahyu Nugroho	100	100	Stabil

2	Boby Jaya Kartika	50	80	meningkat
3	Heskia Magda Mulia	90	100	meningkat
4	Nico Fitri Setiawan	70	100	meningkat
5	Novandra Setio	70	90	meningkat
6	Geonama Tri Handoko	60	90	meningkat
7	Fikri Afreza Saputra	70	100	meningkat
8	Nendra Ridho Wibowo	40	70	meningkat
9	Jok Suki Exna Bara	70	100	meningkat
10	Fernando Gibran Adi	50	90	meningkat
11	Bakhrul Anas	80	100	meningkat
12	Hendra Karisna	70	100	meningkat
13	Ferry Setiawan	60	90	meningkat
14	Nesananda Permana	80	100	meningkat
15	Radhita Prasetyo	70	100	meningkat
16	Raditya Setyawan	60	90	meningkat
17	Yofan Exel Pratama	60	80	meningkat
18	Rengga Wibowo	50	90	meningkat
19	Yusuf Saputro	60	100	meningkat
20	Rama Dwi Ardian	60	100	meningkat
21	Yovanka Kesya Dodik	50	90	meningkat
22	Ezar Juliandro Irawan	80	100	meningkat
23	Abdillah Rahman Nova	70	100	meningkat
24	Ady Nugroho Widodo	80	100	meningkat
25	Muhammad Rizki	60	90	meningkat
26	Nova Dwi Utomo	70	100	meningkat
27	An Nas Fahmi Irawan	60	90	meningkat
28	Aditya Dwi Ramadhani	60	100	meningkat
29	Rendy Mitsy Donava	50	90	meningkat
30	Ida Budi Hartati	70	100	meningkat
31	Reska Tria Tama	60	90	meningkat

b. Hasil Pre Test dan Post Test SMK Satya Karya Karanganyar

Tabel 2. Hasil Pre Test dan Post Test SMK Satya Karya Karanganyar

No	Nama	Nilai		Keterangan
		Pre	Post	
1	Bektiar Dwi Nugroho	70	90	meningkat
2	Abdullah Arief Asi	90	100	meningkat
3	Ardhian Praditya	80	100	meningkat
4	Bryllian Kalingga Putra	70	100	meningkat
5	Diki Cahyo Prasetyo	60	90	meningkat
6	Dimas Putra Perdana	80	100	meningkat
7	Fadillah Rifan Adin	50	70	meningkat
8	Farid Muhammad Riski	70	100	meningkat
9	Fransiscus Teddy	60	90	meningkat
10	Indra Dwi Raharja	80	100	meningkat
11	Panji Zuli Atmaja	60	100	meningkat
12	Reza Ainnur Rahman	70	90	meningkat
13	Okky Tri Ramdani	80	100	meningkat
14	Fathoni Sandi Septiyanto	70	100	meningkat
15	Ikhsan Bintang Saputra	70	100	meningkat
16	Dwi Cahyo Utomo	60	80	meningkat
17	Wahyu Noor Aiman	60	90	meningkat
18	Wahyu Nor Romadhoni	60	100	meningkat
19	Nuha Naja Banin Sandy	80	100	meningkat
20	Shandika Evan Alim	60	100	meningkat
21	Wawan Wahyu Nugroho	80	100	meningkat
22	Tri Adi Nugroho	70	100	meningkat
23	Wildha Sriyanto Putra	80	100	meningkat
24	Samuel Jo Christian	70	100	meningkat
25	Septino Putra Pratama	70	100	meningkat
26	Riyan Rafi Prayoga	70	90	meningkat
27	Adam Wahyu Hidayah	60	90	meningkat
28	Adri Nugroho Poa	60	90	meningkat
29	Alif Choirul Putra	70	100	meningkat
30	Ervandy Rosyadan	60	90	meningkat

3. Uji Komparasi (Uji Independen T Test) Hasil Belajar 2 SMK

Hipotesis H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar di SMK Bhina Karya Karanganyar dan SMK Satya Karya Karanganyar. H_1 : Terdapat perbedaan antara hasil belajar di SMK Bhina Karya Karanganyar dan SMK Satya Karya Karanganyar. Taraf signifikan 5 dan statistika Uji menggunakan SPSS yaitu :

Paired Samples Test								
Paired Differences						Significance		
	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Mean on		Mean	Lower	Upper				
28.703968	9.21663	1.65536	32.09036	25.32899	17.344	30	<.001	<.001

Gambar 7. Uji Komparasi (Uji Independen T Test) Hasil Belajar SMK Bhina Karya Karanganyar

Paired Samples Test								
Paired Differences						Significance		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Two-Sided p
			Mean	Lower	Upper			
Paired Sample 1	26.3333	7.18395	1.3116	29.01587	23.65080	20.077	29	<.001

Gambar 8. Uji Komparasi (Uji Independen T Test) Hasil Belajar SMK Satya Karya Karanganyar

Keterangan : kriteria Uji Tolak H_0 jika nilai signifikan $< 0,05$, keputusan H_0 diterima karena $0,000 < 0,05$, kesimpulannya tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar di SMK Bhina Karya Karanganyar dan SM Satya Karya Karanganyar. Hasil nilai signifikansi kurang dari 0.05 terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Dari kedua tabel group statistika diatas menunjukkan bahwa keduanya mempunyai sampel yang berbeda. Terdapat nilai Confidence Interval sebesar 17.344 dengan nilai signifikan sebesar $<0,01$. Artinya variabel kedua data adalah homogen. Dan terdapat nilai t hitung pada tabel Independent Samples Test adalah 20.077 dengan nilai signifikansi $<0,01$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua SMK tersebut mempunyai taraf belajar yang sama.

Hasil penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian Fatah (2019) yang mengatakan bahwa Terdapat perbedaan (t hitung (2,90) > t tabel (1,99)) prestasi belajar antara siswa yang belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan siswa yang belajar menggunakan modul, yaitu prestasi belajar menggunakan multimedia interaktif lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan modul. Rahayu (2017) juga mengatakan bahwa hasil perhitungam uji t didapatkan $t = 2,089$; $F = 15,285$ dan signifikansi 2-tail 0,40/0,41 lebih kecil dari signifikansi 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, ada perbedaan yang signifikan pada penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di SDN Gadang 01 Malang. Doreng, dkk (2016) juga mengatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif model tutorial membantu meningkatkan kemampuan siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan media *handout* dengan rata-rata prestasi siswa yang belajar menggunakan media *handout* mendapatkan nilai *N-gain* sebesar 0,51 (sedang). Rata-rata prestasi siswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif model tutorial mendapat nilai *N-gain* sebesar 0,54 (sedang). Kesimpulan dari penelitian ini adalah multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dari pada media *handout*.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran melalui video interaktif dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat, hal ini dibuktikan nilai siswa-siswi di kedua SMK mengalami peningkatan dengan menggunakan video interaktif dibandingkan dengan media konvensional.

Daftar Pustaka

- Aisyah, N, Widiyanto, B dan Fatkhurrohman, M.A. 2018. "Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Sistem muskuloskeletal terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP N 12 Kota Tegal". *Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti JPMP* Volume 2 Nomor 1.
- Arda dan Darsikin. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas VIII". *e-Jurnal Mitra Sains*, Volume 3 Nomor 1.
- Fatah, Syamsul Ma'arif Al Fatah; Jupriyanto, dan Cahyaningtyas, Andarini Permata. 2019. "Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar". *Jurnal Pesona Dasar* Vol.7 No.2, Oktober 2019, hal. 18 – 25 ISSN: 2337-9227.
- Ferawati. 2011. "Model Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Generik Sains Guru Fisika pada Topik Fluida Dinamis". *Prosiding Penelitian Bidang Ilmu Eksakta* 2011, (2011),hal: 1-10.

Kahfi, Martin; Srirahayu Erna; dan Nurparida. 2021. "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA". *Jurnal PETIK* Volume 7, No 1, p-ISSN : 2640-7363 e-ISSN : 2614-6606.

Kurniawati, I.D dan Nita, S. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal of Computer and Information Technology* Vol.1, No. 2.

Prastika, L. R., dkk. 2015. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model Instructional Games terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika". *Prosiding Simposium Nasional Inovasi Pembelajaran dan Sains 2011 (SNIPS 2015)* Bandung, (2015): hlm 397-400.

Saidah, L., Wijoyo, S., & Wicaksono, S. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 9, p. 8695-8705, sep. 2019. ISSN 2548-964X.

Tarigan, D Dan Siagian, S. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi". *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2.

Wiyono, K., dkk. 2009. "Model Pembelajaran multimedia Interaktif Relativitas Khusus untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA". *Makalah Seminar Nasional Pendidikan* di FKIP Universitas Sriwijaya Palembang, (2009): hal: 1-12.

Zulhelmi, Adlim dan Mahidin. 2017. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 05, No.01.