

PENGARUH VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFOTMATIKA KELAS XI SMA KRISTEN MAKALE

Lisda Makkalo, Anna Pertiwi², Hasni

^{1,2,3}Universitas Kristen Indonesia Toraja

¹lisdamakkalo47@gmail.com, ²annapertiwi@gmail.ac.id, ³Hasni@gmail.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to see the influence of interactive learning videos on learning outcomes at Makale Christian High School. Based on the initial observations made and the results of interviews with teachers of Informatics subjects, it was revealed that the learning outcomes of grade XI students still needed to be improved, because there were still some students who obtained scores below the minimum completeness criteria (KKM) of 70, according to the standards set by the school, in the mid-semester exam. This low learning outcome is often caused by the choice of inappropriate learning media by the teacher, so that students are less enthusiastic in participating in learning and do not give full attention to the teacher who is teaching. This study uses a quantitative method with an experimental approach. The population in the study is all students of Makale Christian High School in class XI which totals 205 students consisting of six classes, namely classes XI.A-F. The sampling technique uses purposive sampling. Data collection techniques use observation, pretest and posttest. The data analysis technique uses validity and reliability tests, normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The findings of the study showed that in the experimental class with an average pretest score of 51.83, there was an increase to 73.33 in the posttest, with a Sig.(2-tailed) value of 0.00 less than 0.05. Thus, it can be said that interactive learning videos have an influence on student learning outcomes in grade XI of Informatics at Makale Christian High School.

Keywords: *learning outcomes, informatics subjects, interactive learning videos*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar di SMA Kristen Makale. Berlandaskan obsevasi awal yang dilakukan dan Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI masih perlu ditingkatkan, karena masih ada beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70, sesuai standar yang ditetapkan oleh sekolah, pada ujian tengah semester. Rendahnya hasil belajar ini seringkali disebabkan oleh pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat oleh guru, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tidak memberikan perhatian penuh

kepada guru yang sedang mengajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa SMA Kristen Makale di kelas XI yang berjumlah 205 siswa yang terdiri atas enam kelas yaitu kelas XI.A-F. Teknik pengambilan sampel memakai *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data memakai observasi, *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data memakai uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Temuan hasil penelitian memperlihatkan dalam kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *pretest* yakni 51,83, ada peningkatan menjadi 73,33 pada *posttest*, dengan nilai Sig.(2-tailed) yakni 0,00 kurang dari 0,05. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa video pembelajaran interaktif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas XI mata Pelajaran Informatika di SMA Kristen Makale.

Kata kunci: hasil belajar, mata pelajaran informatika, video pembelajaran interaktif

A. Pendahuluan

Penggunaan teknologi digital seperti internet, aplikasi pembelajaran, media sosial, dan perangkat teknologi lainnya telah memberikan dampak signifikan terhadap efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Aghniya et al., 2024). Dalam era digital yang terus berkembang, pendidikan telah melalui perubahan signifikan dengan pemanfaatan teknologi (Pertiwi et al.,). Arus globalisasi sangat erat kaitannya dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana berbagai aspek kehidupan mengalami kemajuan khususnya dunia Pendidikan (Dewi et al., 2022).

Modifikasi system Pendidikan di sekolah menengah dengan pemberdayaan media digital dan keterampilan informasi bertujuan untuk memperbaiki dan menyesuaikan pendekatan

pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa di era digital (Setiawan et al., 2024).

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dunia pendidikan dituntut untuk sebisa mungkin memanfaatkan teknologi dan melakukan inovasi baru dalam pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya nomor 16 tahun 2022 menyatakan bahwa proses Pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk aktif serta kreatif dan mandiri.

Sistem pendidikan yang sukses dicapai dengan cara guru yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dapat menggunakan berbagai metode, strategi, serta menghadirkan inova

si yang mengutamakan penggunaan teknologi. Lingkungan pembelajaran yang inovatif dapat diterapkan dengan bantuan teknologi informasi dan multimedia, untuk menciptakan siswa yang aktif dalam belajar (Kusnadi et al., 2024).

Penggunaan media yang sesuai dengan situasi dan tujuan pembelajaran diharapkan mampu memberi kemudahan pada siswa saat menyaring informasi secara cepat dan efisien serta lebih memudahkan dalam memahami dengan baik (Nisrina, 2023).

Salah satu media yang sedang berkembang dan relevan dengan kebutuhan siswa adalah video interaktif. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaanya (Urfi & Cucun, 2024). Video interaktif menyajikan informasi secara visual dan interaktif, yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Kolang et al., 2024).

Penerapan video interaktif memiliki manfaat yang banyak bagi proses pembelajaran. Penggunaan media disadari oleh praktisi pendidikan dapat membantu proses pembelajaran, terutama membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Nugroho et al., 2022). Video interaktif memiliki pengaruh besar dalam mendukung proses belajar mengajar. Tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, media ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah untuk dipahami siswa (Wedyawati et al., 2024).

Dalam proses pembelajaran di sekolah baik guru maupun siswa, pasti mengharapkan agar mencapai hasil yang sebaik-baiknya. Guru mengharapkan agar siswa berhasil dalam belajarnya, dan siswa mengharapkan guru dapat mengajar dengan baik, sehingga mereka memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Tarbawi et al., 2018). Video interaktif sebagai media pembelajaran digital yaitu dapat mengubah model pembelajaran konvensional yang terlihat monoton dan membosankan tersebut menjadi suatu pembelajaran yang

fleksibel, praktis, dan tanpa batasan ruang dan waktu (Zulfa et al., 2023). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes (Henniwati, 2021).

Menurut Rostika & Uvi, (2025) dalam penelitiannya mengatakan bahwa kemajuan teknologi saat ini sangat penting bagi kehidupan sehari-hari, baik ditempat kerja maupun di dunia pendidikan. Pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pengajaran untuk memberikan pengetahuan kepada siswa, salah satu caranya adalah dengan menggunakan media video pembelajaran. Pemanfaatan media video pembelajaran dianggap dapat meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, media video memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Selanjutnya Dame et al., (2022) dalam hasil penelitiannya Adapun hasil dari penelitian ini menunjukan (1) media video berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar pada siswa Smk Negeri 2 Tondano sebesar 84,82% dengan jumlah

thitung > ttabel = 21,281 > 1,98969 dan jumlah fhitung > ftabel = 452,938 > 3,959 (2) media interaktif *quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar pada siswa Smk Negeri 2 Tondano sebesar 56,70%, dengan jumlah thitung > ttabel = 10,2993 > 1,98969 dan jumlah fhitung > ftabel = 105,669 > 3,959 (3) media video dan media interaktif *quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar pada siswa Smk Negeri 2 Tondano sebesar 85,93% dengan jumlah fhitung > ftabel = 248,422 > 3,111.

Berdasarkan hasil kedua hasil studi diatas, menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terlebih dalam proses pembelajaran. Murtiyasa et al., (2025) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan capaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, integrasi video dalam proses pembelajaran bisa menjadi strategi efektif untuk melakukan peningkatan pemahaman serta prestasi akademik siswa.

Hasil wawancara dengan guru mata Pelajaran Informatika mengun k

apkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI masih perlu ditingkatkan, karena masih ada beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70, sesuai standar yang ditetapkan oleh sekolah, pada ujian Tengah semester. Rendahnya hasil belajar ini seringkali disebabkan oleh pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat oleh guru, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tidak memberikan perhatian penuh kepada guru yang sedang mengajar. Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung pemahaman materi secara efektif. Pemanfaatan teknologi serta media yang bervariasi dapat membuat siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa antara lain adalah perilaku siswa yang bermain didalam kelas serta kecenderungan untuk tidak mengikuti pelajaran. Masih banyak siswa yang kurang serius dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurang efektifnya strategi yang digunakan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Berdasarkan observasi awal yang

dilakukan peneliti pada saat pembelajaran Informatika pada tanggal 23 April 2025 Peneliti menemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang beragam belum dimaksimalkan dengan baik, sehingga membuat proses pembelajaran cenderung membosankan dan berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh masih digunakannya metode pembelajaran yang cenderung bersifat klasikal atau berpusat pada pemahaman guru sebagai objek utama dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif sangat diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas mendasari perlunya pemanfaatan video interaktif sebagai media pembelajaran digital yaitu dapat mengubah model pembelajaran yang cenderung bersifat klasikal menjadi pembelajaran yang fleksibel, praktis, dan tanpa batasan ruang dan waktu. Sehingga, dapat menjadi upaya meminimalisir pengaruh negatif dari penggunaan alat digital tersebut

dengan memanfaatkannya sebagai fasilitas belajar secara mandiri. Pada era zaman digitalisasi ini, para guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan alat digital sebagai media belajar siswa. Hal ini bertujuan untuk menghadapi tantangan zaman yang serba digitalisasi.

Pembuatan video animasi dalam penelitian ini menggunakan canva dengan menggabungkan beberapa elemen elemen termasuk, suara, gambar dan teks menjadi video pembelajaran interaktif. Selain itu, untuk melengkapi video pembelajaran interaktif tersebut, peneliti menambahkan *quiz* interaktif yang dapat di akses dengan menggunakan perangkat seluler yang terhubung dengan koneksi internet. Quiz ini dibuat di platform *Quizizz* yang ditambahkan kedalam video pembelajaran interaktif dalam bentuk *QR Code*, yang dapat di scan langsung oleh siswa untuk masuk kedalam *quiz* tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Pendekatan tersebut dipilih untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan video interaktif

terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas XI. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel. Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk menguji kebenaran hipotesis dengan mengumpulkan dan menganalisis data berbasis angka. Penelitian ini menekankan pengukuran variabel secara terstruktur, objektif, dan sistematis menggunakan instrumen penelitian, lalu hasilnya dianalisis melalui teknik statistik untuk melihat pola atau hubungan antar variabel

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Studi terkait pengaruh video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Informatika kelas XI SMA Kristen Makale disajikan dalam dua bentuk yaitu deskriptif kuantitatif dan statistik deskriptif.

SMA Kristen Makale merupakan sekolah tempat dilaksanakannya penelitian dan pelaksanaannya dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa SMA Kristen Makale sebanyak 1115 orang. Sampel diambil secara *purposive*, terdiri atas dua kelas yaitu

kelas XI A (kontrol, $n = 34$) dan kelas XI.B (eksperimen, $n = 35$), sehingga total sampel berjumlah 69 siswa.

Tahap awal penelitian dimulai dengan observasi lapangan, yang mengungkap bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang beragam belum dimaksimalkan dengan baik, sehingga membuat proses pembelajaran cenderung membosankan dan berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Selanjutnya, Tahap uji coba instrumen penelitian dilakukan sebanyak tiga kali. Uji pertama dilaksanakan pada 16 juli 2025 dengan melibatkan 30 siswa kelas XII sebagai responden. Hasil jawaban dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23 dan ditemukan tujuh soal tidak memenuhi kriteria validitas. Karena jumlah soal yang tidak valid melebihi batas toleransi maksimal, yakni tiga butir, peneliti menyempurnakan soal-soal tersebut untuk diuji kembali.

Revisi pertama diuji ulang pada 23 juli 2025 dengan subjek dan kondisi yang sama. Lima soal masih dinyatakan tidak valid, sehingga dilakukan penyempurnaan ulang. Pelaksanaan uji coba ketiga berlangsung pada 28 juli 2025. Hasil akhir menunjukkan 18 dari 20 soal

telah memenuhi syarat validitas. Dua soal tersisa dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan. Menghasilkan temuan pada anilisa data yakni:

Tabel 1. Hasil Validitas Intrumen Penelitian

Pertanyaan	<i>R</i> Hitung	<i>R</i> Tabel	<i>P</i> (Sig.)	Keterangan
P1	0,523	0,361	0,003	Valid
P2	0,553	0,361	0,003	Valid
P3	0,549	0,361	0,002	Valid
P4	0,560	0,361	0,001	Valid
P5	0,581	0,361	0,001	Valid
P6	0,559	0,361	0,001	Valid
P7	0,598	0,361	0,000	Valid
P8	0,574	0,361	0,001	Valid
P9	0,528	0,361	0,003	Valid
P10	0,509	0,361	0,004	Valid
P11	0,593	0,361	0,001	Valid
P12	0,559	0,361	0,001	Valid
P13	-	0,361	0,025	Tidak Valid
P14	0,408			
P14	0,540	0,361	0,002	Valid
P15	0,510	0,361	0,004	Valid
P16	0,593	0,361	0,001	Valid
P17	0,516	0,361	0,004	Valid
P18	0,549	0,361	0,002	Valid
P19	-	0,361	0,101	Tidak Valid
P19	0,305			
P20	0,539	0,361	0,002	Valid

Hasil analisis pada Tabel 1 menunjukkan bahwa dari keseluruhan 20 butir soal, sebanyak 18 butir memenuhi kriteria validitas (nilai r_{hitung} melebihi r_{tabel}), sementara 2 butir dinyatakan tidak valid karena nilai korelasidi bawah batas minimal. Selanjutnya 18 butir soal yang memenuhi validitas, dilakukan pengujian reabilitas sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pengujian Reablilitas Instrumen

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.865	18

Proses pengujian reliabilitas dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 23. Kriteria yang digunakan menyatakan bahwa instrumen dianggap andal apabila nilai *Cronbach's Alpha* melebihi 0,60. sebaliknya, apabila nilai tersebut berada di bawah 0,60, instrumen dinyatakan belum reliabel dan tidak layak dipakai. Hasil perhitungan reliabilitas untuk instrumen penelitian diperoleh angka *Cronbach's Alpha*, yaitu 0,865, berada di atas ambang minimal 0,05, sehingga menunjukkan konsistensi internal instrumen terjaga dengan baik. Dengan demikian, butir-butir soal dapat dipercaya dan layak dipakai untuk pengumpulan data penelitian.

Selanjutnya, hasil perhitungan *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberi pembelajaran dan perlakuan yang berbeda yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil *Pretest* Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

	Kelas	
	<i>Pre-Test</i> Kontrol	<i>Pre-Test</i> Eksperimen
N	30	30
Mean	44,17	51,83
Median	45,00	50,00
Std. Deviation	8,313	6,497
Minimum	30	40
Maximum	65	65

Berdasarkan tabel 3 diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dengan jumlah atau N adalah 30 diperoleh nilai hasil belajar siswa rata-rata 44,17, nilai median adalah 45,00, Std.Deviasi adalah 8,313, nilai minimum adalah 30, dan nilai maksimum adalah 65.

Sementara hasil belajar kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dengan jumlah N Adalah 30 diperoleh hasil belajar siswa rata rata 51,83, nilai median Adalah 50,00, Std deviasi Adalah 6,497, nilai minimum adalah 40, dan nilai maksimum adalah 65. Selanjutnya data hasil penelitian *pretest* kelas kontrol dan eksperimen yang diperoleh akan disajikan kedalam daftar distribusi frekuensi kemudian akan diinterpretasikan data nya dalam 5 kategori sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

Interval Skor	<i>Pretest</i> Kontrol		Kategori
	Frekuensi	Persen	
80-100			Sangat Tinggi
66-79			Tinggi
56-65	1	3,3%	Sedang
40-55	21	70%	Rendah
0-39	8	26,6%	Sangat Rendah
Jumlah	30	100%	

Tabel 5. Distribusi Frekkuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

Interval Skor	<i>Pretest</i> Eksperimen		Kategori
	Frekuensi	Persen	
80-100			Sangat Tinggi
66-79			Tinggi
56-65	5	16,7%	Sedang
40-55	25	83,3%	Rendah
0-39			Sangat Rendah
Jumlah	30	100%	

Berdasarkan tabel 4 dan dan 5 diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *posttest* kelas kontrol setelah menerima proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu dengan jumlah atau N Adalah 30 diperoleh hasil belajar peserta didik rata-rata 55,00, nilai median adalah 55,00, Std.Deviasi Adalah 6,695, nilai minimum adalah 45, dan nilai maksimum adalah 70. Sementara hasil belajar kelas eksperimen sesudah menerima perlakuan atau menggunakan video pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan jumlah atau N adalah 30 diperoleh hasil belajar siswa rata-rata adalah 79,33, nilai median adalah 80,00, nilai Std.Deviasi adalah 7,279, nilai minimum adalah 60, dan nilai maksimum adalah 95. Selanjutnya data hasil peneltian *posttest* kelas kontrol dan eksperimen yang diperoleh akan disajikan kedalam

daftar distrubusi frekuensi dalam 5 kategori sebagai berikut

Selanjutnya, hasil perhitungan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah diberi pembelajar an dan perlakuan yang berbeda yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

	Kelas	
	<i>Post-Test</i> Kontrol	<i>Post-Test</i> Eksperimen
N	30	30
Mean	55,00	79,33
Median	55,55	80,00
Std. Deviation	6,695	7,279
Minimum	45	60
Maximum	70	95

Berdasarkan tabel 6 diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *posttest* kelas kontrol setelah menerima proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu dengan jumlah atau N Adalah 30 diperoleh hasil belajar peserta didik rata-rata 55,00, nilai median adalah 55,00, Std.Deviasi Adalah 6,695, nilai minimum adalah 45, dan nilai maksimum adalah 70. Sementara hasil belajar kelas eksperimen sesudah menerima perlakuan atau menggunakan video pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan jumlah atau N adalah 30

diperoleh hasil belajar siswa rata-rata adalah 79,33, nilai median adalah 80,00, nilai Std.Deviasi adalah 7,279, nilai minimum adalah 60, dan nilai maksimum adalah 95. Selanjutnya data hasil penelitian *posttest* kelas kontrol dan eksperimen yang diperoleh akan disajikan kedalam daftar distribusi frekuensi dalam 5 kategori sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

Interval Skor	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol		Kategori
	Frekuensi	Persen	
80-100			Sangat Tinggi
66-79	1	3,3%	Tinggi
56-65	9	30%	Sedang
40-55	15	66,7%	Rendah
0-39			Sangat Rendah
Jumlah	30	100%	

Tabel 8. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

Interval Skor	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen		Kategori
	Frekuensi	Persen	
80-100	16	53,3%	Sangat Tinggi
66-79	14	46,7%	Tinggi
56-65			Sedang
40-55			Rendah
0-39			Sangat Rendah
Jumlah	30	100%	

Berdasarkan tabel 7 dan 8 diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *Posttest* pada kelas kontrol dengan kategori sangat rendah tidak ada, hasil belajar kategori rendah tidak ada, hasil belajar pada kategori sedang tidak ada, sedangkan hasil

belajar kategori tinggi 46,7% dengan frekuensi 14 siswa dan hasil belajar pada kategori sangat tinggi 53,3% dengan frekuensi siswa berjumlah 16 siswa. Selanjutnya adalah analisis hasil statistic inferensial, Analisa statistik inferensial memiliki fungsi untuk menguji hipotesis atau uji t, namun sebelum dilakukan uji-t atau uji hipotesis, maka dilakukan uji bersyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berikut adalah hasil uji bersyarat tersebut.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Data

Hasil Belajar	Kelas	<i>Shapiro wilk</i>		
		Statistika	df	Sig.
	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,932	30	0,056
	<i>Posttest</i> Kelas Ekperimen	0,934	30	0,062

Berdasarkan tabel 9 diatas, menunjukkan data hasil *posttest* dengan nilai Sig pada kelas kontrol adalah $0,056 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut terdistribusi normal. Selanjutnya, data hasil *posttest* kelas eksperimen dengan nilai Sig $0,062 > 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa distribusi data tersebut normal. Berdasarkan data diatas maka dapat disimpulkan bahwa baik data *posttest* kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah berdistribusi

normal karena nilai Sig atau P-value >0,05.

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas

Varibel	Lavene Statistc	Sig
Pretest	2,768	0,102
Posttest	0,397	0,531

Berdasarkan tabel 10 diatas menunjukkan bahwa baik data pretest dan posttest kedua kelas adalah homogen, Dimana pada pretest mendapat nilai Sig 0,102>0,05, dan pada posttest mendapat nilai Sig 0,926>0,05 sehingga kedua data tersebut dikatakan homogen. Selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 11. Uji Hipotetsis

Variabel	F	Sig.	t	Df	Sig.(2-tailed)
Posttest Eksperimen	0,397	0,531	-	58	0,000
Posttest Kontrol			13,476		

Berdasarkan tabel 8 diatas, menunjukkan nilai Sig adalah 0,000<0,05 berarti H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil belajar yang berbeda diperoleh karena kedua kelas menerima perlakuan yang berbeda, Dimana kelas kontrol menggunakan media pembelajaran yang konvensional sedangkan kelas eksperimen menggunakan video interaktif. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran interaktif dilengkapi perpaduan antara suara, gambar, ataupun animasi yang dapat divisualisasikan sehingga siswa lebih senang dan termotivasi untuk belajar dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Miftahul, et.al 2019)

Sebelum proses pembelajaran berlangsung pengujian instrumen berupa uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji coba instrumen tes pada tabel 1 menunjukkan 20 butir soal, pilihan ganda diperoleh 18 butir soal dinyatakan valid, sementara 2 butir dinyatakan tidak valid. Hasil uji reliabilitas pada tabel 2 menunjukkan bahwa nilai 0,865 >0,05 yang artinya reliabel dengan reliabilitas tinggi. Uji coba instrumen dilakukan dikelas XI yang telah mempelajari materi tentang Informatika yang berjumlah 30 responden. Instrumen yang valid dan

reliabel kemudian digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Berdasarkan hasil analisis statistik pretest kedua kelas didapatkan rata rata nilai kelas eksperimen sebelum menerima perlakuan atau menggunakan video interaktif adalah 51,83 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebelum menerima pembelajaran tanpa perlakuan adalah 44,17. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas sebelum proses pembelajaran masih dibawah batas nilai KKM yaitu 70. Proses pembelajaran dilakukan kepada kedua kelas dengan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas.

Sejalan dengan fungsi video interaktif menurut Pratiwi,(2022) Video interaktif adalah jenis media yang memiliki ketertarikan tersendiri sebab media pembelajaran ini dapat menyerap suatu informasi lebih dari satu indera yaitu mendengar dan melihat sehingga ketika video interaktif dilihat secara berulang, maka meningkat kemampuan berfikir peserta didik.

Hasil *posttest* kedua kelas menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dapat dilihat pada tabel 5, bahwa rata rata hasil belajar kelas eksperimen setelah menerima perlak

uan adalah 79,33 sedangkan kelas kontrol setelah menerima pembelajaran tanpa perlakuan dengan nilai rata rata 55,00. Distribusi frekuensi pada tabel 5 menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 53,3% dengan frekuensi 16 siswa dan kategori tinggi dengan persentase 47,7% dengan frekuensi 14 siswa. Sedangkan, pada kelas kontrol pada kategori sangat tinggi tidak ada, pada kategori tinggi dengan persentase 3,3% dengan frekuensi 1 siswa, pada kategori sedang dengan persentase 30% dengan frekuensi 9 siswa, pada kategori rendah dengan persentase 66,7% dengan frekuensi siswa 15.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terlihat pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 79,3 yang berada pada kategori sangat tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol 55,00 berada pada kategori rendah. Sehingga dapat dikatakan bahwa video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji bersyarat dilakukan sebelum pengujian hipotesis dan hasilnya menunjukkan bahwa data

kedua kelas adalah normal dan homogen. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data posttest kedua kelas adalah normal Dimana nilai posttest kelas kontrol dengan nilai $Sig > 0,05$ yaitu $0,056 > 0,05$ dan nilai Posttest kelas eksperimen nilai $Sig > 0,05$ yaitu $0,062 > 0,05$. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai pretest diperoleh $Sig 0,102 > 0,05$, dan pada posttest mendapat nilai $Sig 0,926 > 0,05$.

Hasil hipotesis diperoleh setelah uji bersyarat dilakukan. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 8, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dimana nilai $Sig(2-tailed) 0,00 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas XI.B pada mata Pelajaran Informatika di SMA Kristen Makale.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Temuan dalam penelitian ini memperlihatkan ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan video pembelajaran interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pada kelas

eksperimen hasil belajar meningkat dengan nilai rata-rata 51,83 (*Pretest*) menjadi 79,33 (*Posttest*). Sementara untuk kelas kontrol nilai rata-rata peningkatan lebih rendah, yaitu 44,17 (*pretest*) dan 55,00 (*posttest*).

DAFTAR PUSTAKA

- Aghniya, I.R , Retno, I.W. H, Z. N. (2024). *Dampak Teknologi Digital Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Pada Mata Pelajaran PAI*. 5(2), 750–762. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1278>
- Dame, J. M. ,Mambu, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Dan Media Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Smk Negeri 2 Tondano. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 109–117. <https://doi.org/10.53682/literacyjpe.v3i1.4049>
- Dewi, R.,Hadiansyah, Y. (2022). Pemanfaatan media video interaktif dalam pengembangan lebih lanjut hasil belajar siswa pada materi pencemaran alam di sekolah menengah pertama. *Educatio*, 17(1), 70–76. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5725>
- Henniwati. (2021). *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*. 7(1), 83–88.
- Komang, N., Budiman, M. A. (2024). *Implementasi Media Video Interaktif pada Pembelajaran*

- Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 45 Ampenan.* 2235–2241.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Murtiyasa, B., & Sutarni, S. (2025). Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika. 14(2), 3277–3292.
- Nisrina Hikmawati, M. I. S. J. (2023). Kelayakan Media Video Interaktif Berbasis Kinemaster Pada Materi Bagaimana Bumi Berubah Kelas V SD. *Jhanuar Diva Isandi , Muhammad Nuruddin*, 1, 2023. <https://jurnal.inkadha.ac.id/index.php/abuya>
- Nugroho, A. S., Makassar, K. (2022). Penerapan Video Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Payaman 2 Secang Magelang. *Pinisi Journal PGSD*, 2798–9097.
- Pertiwi, A. Pakiding, Y. (n.d.). *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan UKI Toraja Mengoptimalkan Pengalaman Belajar menggunakan AI dalam Dunia Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Kisten Indonesia Toraja Corresp* onding Email : annapertiwi@ukito raja.ac.id. 3.
- Pratiwi, N. I. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan.* 6(4), 7257–7264.
- Rostika, Uvia Nurseeha, A. V. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar. 15(2), 20–29.
- Setiawan, A., Blokagung, A. (2024). Memodifikasi Sistem Pendidikan di Sekolah Menengah dengan Pemberdayaan Media Digital dan Keterampilan Informasi dalam Kurikulum Merdeka mengutamakan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar (Arwitaningsih et al . pembelajaran dengan membua. 2(6).
- Tarbawi, J.,Kunci, K. (2018). *Peranan Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa.* 3(2).
- Urfi Aurora, Cucun Sunaengsih, A. S. (2024). *Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Urfi Aurora Universitas Pendidikan Indonesia , Jawa Barat , Indonesia Cucun Sunaengsih Universitas Pendidikan Indonesia , Jawa Barat , Indonesia Atep Suj.* 8(4),1486–1497. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4093>
- Wedyawati, N. ,Pendidikan, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Belajar Mata Pelajaran Ipas Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Siswa Kelas IV SD Pendahuluan*

Pendidikan adalah salah satu pilar baik penting kualitas dalam membangun yang besar pula peluang bagi bang. 10(2), 975–985.

Zulfa, F. N., & Prastowo, A. (2023). Pemanfaatan Video Interaktif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1833–1841.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5589>