

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Kecelakaan Keselamatan Kerja

Adining Tyas Utami*

SMK Negeri 1 Dlanggu

ARTICLE INFO

Article history:

Received 19 August 2019
Received in revised form
30 September 20189
Accepted 10 October 2019
Available online 29
November 2019

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Interaktif; Hasil Belajar.

Keywords:

Interactive Learning
Media; Learning outcomes.

ABSTRAK

Tujuan yang hendaknya dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Hygiene Sanitasi dan Keselamatan Kerja melalui penggunaan Media pembelajaran interaktif Siswa Kelas X APH 1 SMK N 1 Dlanggu Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah 32 siswa. Data penelitian ini berupa data kualitatif. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Data di analisis menggunakan teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan antara siklus I dengan siklus II dan antara siklus II dan siklus III. Pada uji *t-test* ranah kognitif antara siklus I dengan siklus II, hasil belajar siswa diperoleh t_{hitung} yaitu 6,732. Pada uji *t-test* antara siklus II dengan siklus III hasil belajar siswa diperoleh t_{hitung} yaitu 8,690. Pada uji *t-test* ranah afektif antara siklus I dengan siklus II, hasil belajar siswa diperoleh t_{hitung} yaitu 9,376. Pada uji *t-test* antara siklus II dengan siklus III hasil belajar siswa diperoleh t_{hitung} yaitu 8,7661. Pada uji *t-test* ranah psikomotorik antara siklus I dengan siklus II, hasil belajar siswa diperoleh t_{hitung} yaitu 6,456. Pada uji *t-test* antara siklus II dengan siklus III hasil belajar siswa diperoleh t_{hitung} yaitu 2,639. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang merupakan indikator meningkatnya hasil belajar siswa kelas X APH 1 SMK N 1 DLANGGU pada materi Hygiene Sanitasi dan K3 setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

ABSTRACT

*The goal that should be achieved in this study is to Improve Student Learning Outcomes in Hygiene and Work Safety Subjects through the use of interactive learning media for Tenth Grade Students of APH 1 SMK N 1 Dlanggu in 2018/2019 Academic Year. This study use a qualitative approach with research design class action (CAR). The subjects of this study were 32 students. This research data was in the form of qualitative data. The data obtained through observation and documentation. Data analyzed by descriptive techniques. The results showed there were differences between cycle I and cycle II and between cycle II and cycle III. In the cognitive domain *t-test* between cycle I and cycle II, student learning outcomes *tcount* was 6.732. In the *t-test* between cycle II and cycle III student learning outcomes obtained *tcount* was 8.690. In the affective domain *t-test* between cycle I and cycle II, student learning outcomes *tcount* was 9,376. In *t-test* between cycle II and cycle III student learning outcomes *tcount* was 8.7661. In the psychomotor domain *t-test* between cycle I and cycle II, student learning outcomes *tcount* was 6.456. In *t-test* between cycle II and cycle III student learning outcomes *tcount* was 2.639. This shows that an increase in student learning outcomes was an indicator of increasing student learning outcomes in Tenth Grade APH 1 SMK N 1 DLANGGU on Sanitation and K3 Hygiene material after using interactive learning media.*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat.

Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Dengan demikian pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidangbidang tertentu, oleh karena itu perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis. Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah. Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya.

Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata *pedagogik* yaitu ilmu menuntun anak. Orang Romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan di dunia. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan *educare*, yakni: membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak. Dalam bahasa Jawa, pendidikan berarti *panggulawentah* (pengolahan), mengolah, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, mengubah kepribadian sang anak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar *didik* (mendidik), yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian: proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.

Dari pengertian-pengertian dan analisis yang ada maka bisa disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam beserta lingkungannya. Dalam pendidikan terdapat dua hal penting yaitu aspek kognitif (berpikir) dan aspek afektif (merasa). Sebagai ilustrasi, saat kita mempelajari sesuatu maka di dalamnya tidak saja proses berpikir yang ambil bagian tapi juga ada unsur-unsur yang berkaitan dengan perasaan seperti semangat, suka dan lain-lain. Substansi pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah membebaskan manusia dan menurut Drikarya adalah memanusiaikan manusia. Ini menunjukkan bahwa para pakar pun menilai bahwa pendidikan tidak hanya sekedar memperhatikan aspek kognitif saja tapi cakupannya harus lebih luas (Nurkholis, 2013).

Sistem Pendidikan Nasional, yang mempunyai peranan penting didalam menyiapkan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan siswa guna menyiapkan lulusannya sebagai tenaga siap kerja serta mempunyai etos kerja dan kompetensi berstandar internasional.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 17 ayat (2) menyatakan kegiatan pembelajaran harus bisa dilakukan oleh guru dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan berjalan lebih maksimal.

Belajar merupakan kegiatan yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ada beberapa ahli yang mempelajari ranah - ranah tersebut dengan hasil penggolongan kemampuan - kemampuan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Di antara para ahli yang mendalami ranah - ranah kejiwaan tersebut adalah Bloom, Krathwohl, dan Simpson. Hasil penelitian mereka dikenal dengan " Taksonomi Instruksional Bloom dan kawan - kawan " (Aunurrahman, 2010:48).

Penilaian hasil belajar peserta didik perlu dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Hal ini berkaitan dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru apakah sudah tersampaikan dengan baik atau belum, yang ditunjukkan berupa tes dengan hasil akhir berupa nilai. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui hasil belajar dari penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Hygiene Sanitasi dan Keselamatan Kerja.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. (Rifa'i dan Anni, 2009: 85). Perubahan perilaku tersebut dapat berupa perubahan perilaku baik

pengetahuan, pemahaman, ranah afektif dan ketrampilan sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, ranah afektif dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah, dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang sangat pesat, hendaknya sekolah menyikapinya dengan seksama agar apa yang dicita-citakan dalam perubahan paradigma pendidikan dapat segera terwujud. Salah satunya adalah pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Kata " media " berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari kata " medium ". Secara harfiah kata itu mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Susilana dan Cepi Riyana, (2012:6) Media pembelajaran interaktif merupakan penggabungan dari gambar, video, teks dan animasi. Dalam pembuatannya diperlukan beberapa media pendukung seperti komputer. Media pembelajaran interaktif ini dibuat kedalam bentuk CD interaktif. CD interaktif merupakan media pengajaran dan pembelajaran yang sangat menarik dan paling praktis penyajiannya dengan memanfaatkan komputer (Dina Indriana, 2011: 116). Media ini dapat menerima respon balik dari peserta didik sehingga mereka secara langsung belajar dan memahami materi pengajaran. Menurut Susilana dan Riyana (2009: 139) multimedia interaktif merupakan CBI (*Computer Based Instruction*) yaitu media pembelajaran menggunakan komputer dan di dalam penelitian ini pengaplikasiannya berupa media pembelajaran interaktif atau CD interaktif.

Kemajuan yang dicapai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi membuat hal tersebut menjadi semakin pesat. Hal tersebut dapat dipakai guru maupun siswa untuk sama – sama belajar pengetahuan dan informasi terbaru yang lebih beragam. Pengetahuan dan informasi baru tersebut juga membuat guru dan siswa lebih memahami tentang apa yang dipelajari. Belajar sendiri merupakan suatu kekuatan atau sumber daya yang tumbuh dari dalam diri seseorang (individu). Dalam proses pembelajaran, untuk bahan pelajaran sendiri pada kenyataannya ada beberapa hal yang tidak dapat disajikan secara langsung. Seperti halnya bahan pelajaran pada hygiene sanitasi dan keselamatan kerja. Dirasa tidak mungkin dan tidak efektif jika guru harus membawa bahan pelajaran hygiene sanitasi dan keselamatan kerja seperti alat pelindung diri dan alat pemadam kebakaran. Oleh sebab itu media sangat dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan pengetahuan yang diberikan guru. Media dapat membantu guru untuk penyampaian pesan juga dapat menghindari kesalahan penafsiran dalam komunikasi guru dengan siswanya.

Kegiatan pendidikan dapat menggunakan beberapa media yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan memiliki unsur gerakan, animasi dan suara, video interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar (Hamzah B Uno & Nina L, 2011:135). Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak peserta didik untuk melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi oleh ruang kelas. Objek - objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik karena lokasinya di belahan bumi lain, dapat dihadirkan melalui media video (Hamzah B Uno & Nina L, 2011:135). Karena dengan siswa berimajinasi tentang gambaran bahan pelajaran yang diberikan akan lebih membantu siswa untuk memahami apa yang disampaikan gurunya.

Siswa akan lebih mudah paham jika fisik dan psikisnya juga sama-sama bekerja. Selain itu juga penggunaan panca indera pada diri siswa juga ambil andil dalam keberhasilan pembelajaran tersebut. Menurut Azhar Arsyad (2013) dalam Levie & levie menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali dan menghubungkan fakta dan konsep. Oeh karena dengan memaksimalkan panca indera yang dimiliki oleh siswa maka pembelajaran, hasil belajar dan hasil belajar akan dapat dioptimalkan dengan baik.

Mata Pelajaran Hygiene Sanitasi dan Keselamatan Kerja merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipahami siswa SMK jurusan Perhotelan. Hal tersebut menjadi sesuatu yang diwajibkan karena sebagai peserta didik yang belajar dan mendalami ilmu di bidang pengolahan makanan, keselamatan kerja serta keamanan atau kesehatan makanan, harus mengerti betul apa yang dipelajarinya. Karena sebagai calon praktisi di bidang boga mengolah makanan yang sehat dan aman (tidak berbahaya) merupakan hal yang diharuskan. Makanan mudah sekali terkontaminasi oleh pencemaran di sekitar makanan itu sendiri. Oleh karena itu mata pelajaran Hygiene Sanitasi dan Keselamatan Kerja penting untuk dipahami oleh

siswa SMK jurusan APH agar nantinya dapat mengupayakan dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dan dipahami.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran Hygiene Sanitasi dan Keselamatan Kerja di SMK N I Dlanggu bahwa pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Selain itu guru juga masih menggunakan media pembelajaran buku dan LKS. Sebenarnya penggunaan media pembelajaran power point sudah dilakukan akan tetapi jarang digunakan dan kurang dimaksimalkan. Media pembelajaran yang digunakan dirasa kurang efektif karena hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal tersebut dapat diindikasikan bahwa siswa kurang memahami bahan pelajaran yang disampaikan guru. Hal dapat ditinjau pada daftar nilai mata pelajaran pada tahun ajaran 2018/2019 yaitu bahwa peserta didik yang memenuhi KKM hanya sebesar 20 % dari total peserta didik sebanyak 32 di kelas X APH 1. Peserta didik yang tidak memenuhi KKM harus mengikuti remedi untuk ketuntasan hasil belajar. Hasil tersebut dinilai rendah karena sebagian besar peserta didik harus mengulang test dan mengikuti remedi.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas guna mengoptimalkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Untuk itu berdasarkan latar belakang masalah yang telah diulas di atas maka akan dilakukan penelitian dengan diberi judul "Penggunaan Media pembelajaran interaktif Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Hygiene Sanitasi dan Keselamatan Kerja Siswa Kelas X APH 1 SMK N 1 Dlanggu Tahun Pelajaran 2018/2019".

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N I Dlanggu Kab.Mojokerto.Subjek yang dikenai tindakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X APH1 SMKN I Dlanggu pada kompetensi *Hygiene,Saniasi dan Keselamatan kerja*.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X APH SMKN I Dlanggu Kab. Mojokerto semester genap tahun pelajaran 2018/2019 selama kurang lebih 3 bulan mulai tahap persiapan,pelaksanaan sampai dengan tahap penyimpulan.Jumlah seluruh siswa yang dijadikan subjek penelitian adalah 32 siswa. Pemilihan subjek penelitian ini,didasarkan pada (1) Input siswa kelas X APH 1, sebagian besar siswa belum mampu untuk menjelaskan penjelasan dari nara sumber (perdagangan,petani, nelayan,karyawan),(2) Belum terlaksananya model pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran akomodasi perhotelan,dan (3) Dalam pelaksanaan pembelajaran guru jarang menggunakan metode yang bervariasi sehingga siswa merasa jenuh dan kurang aktif mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri,dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru,sehingga hasil belajar meningkat (wardani: 2005).PTK sebagaimana dinyatakan oleh Kemmis Dan Mc Tanggart (dalam Yatim Riyanto,2001) merupakan penelitian yang bersiklus,yang terdiri dari rencana,aksi,observasi dan refleksi yang dilakukan secara ulang.

Data penelitian ini berupa data kualitatif. Data penelitian ini diperoleh melalui (1) observasi partisipatif yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan berlangsung,dan (2) Dokumen dari penelitian teman sejawat untuk mengetahui keaktifan siswa APH siswa kelas X APH 1 SMKN I Dlanggu pada kompetensi *Kecelakaan dan Keselamatan kerja*.

Data yang sudah terkumpul dari observasi pelaksanaan model pembelajaran pemberian reward dapat meningkatkan keaktifan siswa. Dalam pembelajaran analisis data dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan prosedur sebagai berikut:

- (1) Menterjemahkan jenis data dari hasil observasi menjadi data kualitatif dalam bentuk deskriptif kualitatif tentang (a) Langkah-langkah model pembelajaran media interaktif,(b).Kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan model pembelajaran interaktif, dan
- (2) Menganalisis data dari hasil penelitian teman sejawat dengan menggunakan teknik deskriptif.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian Siklus 1

Dalam penelitian ini,peneliti melalui teman sejawat,melakukan observasi terhadap aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar,dalam melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan rpp (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) maka diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus 1

No	Aspek yang diamati	Skor Perolehan	Skor Ideal	Persentase
1.	Pendahuluan	7	12	58.33
2.	Kegiatan Inti	13	20	65.00
3.	Kegiatan Penutup	5	8	62.50
	Rata-rata	8.33	13.33	62.50

Sumber : Hasil Penelitian Diolah 2019

Berdasarkan tabel diatas aktifitas guru selama proses KBM adalah untuk membangkitkan semangat,memberikan gambaran kepada siswa tentang kegiatan pembelajaran masih kurang maksimal. Dari observasi diketahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang meliputi pendahuluan,kegiatan inti dan penutup sebesar 62,50. Dari data diatas dapat diketahui bahwa tanggapan siswa dilihat dari aspek perhatian,persentasi dan partisipasi pada siklus I masih butuh bimbingan dan kontrol terhadap pelaksanaan kerja kelompok untuk memastikan agar kegiatan kerja kelompok berjalan sesuai rencana dengan yang diharapkan.

Untuk mengamati yang terjadi selama penelitian tindakan kelas,peneliti menggunakan lembar observasi,hasil observasi kegiatan kelompok siswa pada Siklus II. dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Observasi Kegiatan guru pada siklus II

NO	Aspek Yang Diamati	Skor Perlehan	Skor Ideal	Persentase	Keterangan
1.	Pendahuluan	10	12	83.33	
2.	Kegiatan Inti	18	20	90.00	
3.	Kegiatan Penutup	8	8	100.00	
	Rata-rata	12.00	13.33	91.11	

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2019)

Dari hasil observasi diketahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang meliputi pendahuluan,kegiatan inti,dan penutup sebesar 91,11%. Hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran sudah baik. Hal ini sesuai dengan skenario pembelajaran. Penggunaan metode interaktif yang menekankan pada kerjasama untuk mengembangkan ketrampilan kognitif yang melibatkan ketrampilan penalaran dan fisik seseorang untuk membangun gagasan/ pengetahuan baru atau menyempurnakan pengetahuan yang sudah terbentuk untuk mencapai tujuan bersama. Bila dilihat dari angka aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar,maka secara keseluruhan aktivitas guru dan siswa menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan metode interaktif berpusat pada siswa,dimana siswa aktif dalam pembelajaran.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif siklus II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang sudah dilakukan di siklus I,Kemudian di konfirmasi dengan hasil pada Siklus II. Dalam pembelajaran Siklus II,konsep-konsp yang teridentifikasi dikembangkan lebih lanjut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat direfleksikan kembali apa yang telah dilaksanakan selama penelitian tindakan kelas dilakukan. Dari data yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut :

- Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan pembelajaran dengan cukup baik dengan menerapkan metode interaktif yang dapat memotivasi belajar siswa,meskipun ada beberapa bagian yang masih belum sempurna,tetapi persentasi pelaksanaan untuk masing-masing kegiatan sudah cukup baik.
- Berdasarkan data hasil lembar observasi kegiatan kelompok siswa,baik tingkat menganalisa dan mengevaluasi,perhatian dan persentase siswa semakin meningkat setelah diadakan perubahan jumlah kelompok pada siklus I sebanyak 8 siswa, pada siklus II sebanyak 4 siswa. Sehingga tingkat pemahaman terhadap materi lebih baik dari sebelumnya.
- Kekurangan pada siklus I diperbaiki,sehingga tidak terjadi kekurangan pada siklus II nilai rerata pretes siswa sebelum diberi perlakuan pembelajaran dengan media Interaktif adalah 69,425. Setelah siswa diberi perlakuan pembelajaran dengan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 70.28, namun hasil ini belum memenuhi target hasil belajar siswa mata pelajaran Perhotelan yaitu 95% .
- Bila dihitung berdasarkan nilai rerata pretes, kelompok siswa yang diberi perlakuan pembelajaran dengan media Interaktif setelah dilaksanakannya siklus ke II mengalami peningkatan rerata hasil belajar sebesar $80,400 - 69,425 = 10,975$ Hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke

siklus II, dan telah mencapai ketuntasan belajar pada siklus II ini sesuai yang diharapkan yakni peningkatan hasil belajar siswa.

- e. Berdasarkan hasil pada siklus penelitian tersebut di atas, dapat ditunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar personal *Hygiene, dan Keselamatan Kerja* antara siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran dengan dibantu media pembelajaran Interaktif.
- f. Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Nugraheni (2012) yang menyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan media pembelajaran Interaktif memperoleh rata-rata nilai sebesar 80,400, lebih tinggi daripada sebelum siswa diajar dengan model pembelajaran lainnya, yaitu 69,425

Penerapan pembelajaran dengan Media Interaktif memberikan peningkatan yang lebih baik pada perolehan hasil belajar personal *Hygiene, dan Keselamatan Kerja* dari pada penerapan pembelajaran dengan metode lain. Dengan kata lain dapat diinterpretasikan bahwa penerapan pembelajaran dengan media Interaktif dapat meningkatkan perolehan hasil belajar siswa pada materi personal *Hygiene dan Keselamatan Kerja* dari pada dengan menggunakan media lainnya.

4. Simpulan Dan Saran

Kesimpulan hasil penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a) Peningkatan keaktifan siswa Produk Kreatif dan kewirausahaan kelas XI APH1 SMKN I Dlanggu pada kompetensi *Hygiene, Sanitasi dan Keselamatan Kerja* dalam pembelajaran APH yang dilakukan melalui penerapan media interaktif.
- b) Tindakan pendampingan membantu siswa yang mengalami kesulitan saat membahas/ mendiskusikan masalah dengan teman sebangku dalam pemberian kesempatan kepada siswa untuk bertanya dapat meningkatkan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.
- c) Tindakan pemberian motivasi dan keadaan yang menyenangkan akan di terima lebih cepat.
- d) Keaktifan siswa dalam kerja kelompok dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi bagi siswa yang mempunyai tingkat intelegensi rendah.

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah di kemukakan, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut ;

- a) Hendaknya guru mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga siswa tidak merasa takut.
- b) Sebelum melaksanakan pembelajaran hendaknya guru mempersiapkan terlebih dahulu bahan dan alat pembelajaran demi kelancaran kegiatan.
- c) Sebelum melakukan pembelajaran di kelas, Guru mampu melakukan setting kelas sesuai rencana.
- d) Hendaknya guru melaksanakan model pembelajaran berbasis pemberian reward secara konsisten. Dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa akan lebih meningkat.
- e) Hendaknya guru mengadakan kegiatan refleksi dengan guru lain dalam wadah MGMP tentang berbagai masalah pembelajaran dengan penggunaan strategi pemberian reward yang dilakukan sehari-hari
- f) Hendaknya kepala sekolah mendukung penuh dan memberikan motivasi kepada para.guru untuk selalu menggunakan metode pembelajaran interaktif guna meningkatkan hasil belajar siswa

Daftar Rujukan

Arikunto, S (2010). *Prosedur Penelitian* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar, 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Aunurrahman, 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan ke-4. Bandung: Alfabeta

Dina Indriana, 2011: 116), *Media pembelajaran interaktif* ini dibuat kedalam bentuk CD *interaktif*

Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, 2011, *Teknologi Komunikasi dan Informasi. Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, cet, 2

Indriana, Dina, 2011, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jogjakarta: Diva Perss.

Menkes, (2011). *Peraturan Pemerintah. Ri Nomor 1096. Tahun 2011, tentang hygiene, sanitasi dan keselamatan kerja*.

Nana Sudjana, 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*, Sinar Baru Bandung

Nurkholis . 2013. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1 No. 1 Nopember 2013.

Rifa'i dan Anni, 2009: 85. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar

Rifa'i, Achmad dan Chatarina Tri Anni.2009, *Psikologi pendidikan*. Semarang Unnes. Press.

Rudi Susilana. Cepi Riyana,2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana PrimaWardani, Dani, 2009. *Bermain sambil belajar*. Jakarta: Edukasia.

Rusman (2013: 143), dari beberapa jenis media yang lain, media objek dan media interaktif berbasis komputer merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi.

Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Susilana dan Riyana (2009: 139) multimedia interaktif merupakan CBI (*Computer Based Instruction*)

Susilana dan Cepi Riyana, (2012:6) Media pembelajaran interaktif merupakan penggabungan dari gambar, video, teks dan animasi

Susilana dan Riyana (2016:23), *sedikitnya ada tiga macam interaksi*.

Wagiran (2014). *Metodologo Penelitian Pendidikan*, Jogjakarta : CV Budi Utama

Yatim Riyanto, 2001, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya :SIC