

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas VII di SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti

Oleh: Helsi Nofrini

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti, ditemukan masih rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika. Kurangnya aktivitas belajar siswa disebabkan guru lebih mendominasi kegiatan belajar dan metode pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan penggunaan power point beranimasi terhadap hasil belajar matematika di kelas VII SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk *quasy eksperiment* guna melihat perbedaan hasil belajar siswa kelas yang menggunakan power point beranimasi. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti yang berjumlah 205 orang yang terdiri dari 6 kelas. Teknik sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Sampel penelitian ini adalah kelas VIIa (Kelas Eksperimen) dan kelas VIIb (Kelas Kontrol). Jumlah tiap kelas adalah 34 orang. Data diperoleh dari tes objektif mengenai pokok bahasan Bangun ruang. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t, yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 79,38 lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol 74,24. Dari analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,696 > 2,556$ dengan $\alpha 0,05$. Maka disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan Power Point Beranimasi dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Kelas VII SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti.