

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH 3
PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan di Departemen Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan*



**Oleh:
RAIFANA ARMAIDA YANTI
NIM. 18004213**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI
PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

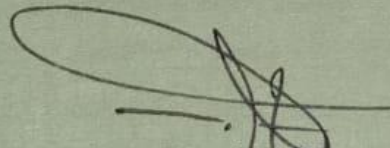
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH
3 PADANG**

Nama : Raifana Armaida Yanti
NIM/BP : 18004213/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 30 Januari 2023

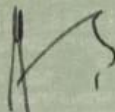
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dra. Eldarni, M.Pd.
NIP. 19610116198703 2 001

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum Dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran
Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran
Sejarah Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 3
Padang

Nama : Raifana Armaida Yanti

NIM/BP : 18004213/2018

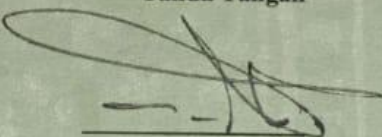

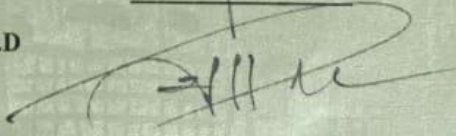
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 30 Januari 2023

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dra. Eldarni. M.Pd NIP. 19610116198703 2 001	
Anggota 1. Dr. Abna Hidayati, S.Pd. M.Pd NIP. 198301262008122002	
2. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd. Ph.D NIP. 195907161986021001	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raifana Armaida Yanti
NIM/BP : 18004213/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif
Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah
Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 3 Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, 30 Januari 2023

Yang Menyatakan



Raifana Armaida Yanti

NIM. 18004213

ABSTRAK

Raifana Armaida Yanti, 2023. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 3 Padang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian mengenai Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 3 Padang dilakukan dalam mengatasi permasalahan belajar yang terjadi. Permasalahan yang terjadi yaitu siswa kurang tertarik untuk belajar sejarah, guru mata pelajaran yang masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional, guru yang menjelaskan materi dengan metode ceramah dan hasil belajar siswa yang rendah. Rumusan masalah dari permasalahan pembelajaran sejarah tersebut adalah bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Padang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Padang.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian menggunakan yaitu jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yakni siswa kelas XI dengan sampel penelitian kelas XI. 1 di SMA Muhammadiyah 3 Padang dengan jumlah siswa 20 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni pertama melakukan tes awal, pemberian perlakuan, tes akhir dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* adalah 58 sedangkan rata-rata *posttest* 86. Maka data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan uji-t dengan nilai t hitung 12,37. selanjutnya membandingkan antara t hitung dengan t tabel. Dari data, df adalah $20 - 1 = 19$ dengan $\alpha 0,05$ maka t tabel = 2,093. Dengan demikian t hitung > t tabel adalah $12,37 > 2,093$. Yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran interaktif efektif terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Padang karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Assalam' mualaikum wa Rahmatullahi wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunia-nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Padang”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua bagi penulis, Mama Afriyanti tercinta dan Nenek Huriah yang selalu mendo'akan dan mendukung penulis untuk menempuh Pendidikan yang lebih tinggi. Serta kasih sayang keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan do'a yang tiada hentinya, dan kepada kakak Yerni Deska, S.Pd. yang selalu menanyakan perkembangan skripsi penulis.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Terima kasih kepada ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd. M.Pd. selaku penguji 1 dan Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd. Ph.D. selaku penguji 2 yang telah memberikan arahan dan masukannya.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd. M.Pd. selaku ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak atau ibu dosen dan staf pengajar yang telah berkenan memberikan bekal ilmu yang berguna selama perkuliahan.
6. Ibu Rena Darmawanita, S.Pd. yang telah membantu penulis selama melakukan penelitian. Serta Bapak atau Ibu guru serta siswa-siswi SMA Muhammadiyah 3 Padang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada Ika Mahendra yang telah berjuang bersama dari semester 3 hingga tamat kuliah dan bersedia direpotkan serta memberikan dukungan dan peran besar dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Terima kasih kepada Rahmat Fauzan yang ikut berperan dalam penulisan skripsi ini.
9. Terima kasih kepada sahabat sejurusan yakni Dwi Sonia Putri yang sudah menemani penulis dari awal perkuliahan hingga akhir.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan Namanya satu persatu yang telah membantu selama penelitian hingga akhir penyusunan skripsi ini.
11. Terakhir dan yang paling penting, penulis ingin berterima kasih kepada diri sendiri, terima kasih karna sudah berhasil melawan rasa malas, terima kasih

karna sudah menang dengan ego sendiri, terima kasih sudah berjuang keras
walau sering ngeluh, *I'm so Proud of me.*

Semoga segala dukungan yang telah diberikan menjadi amal baik dan diberi
balasan oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih
jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu penulis
mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca.

Padang, Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Asumsi Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	16
3. Belajar dan Pembelajaran	20
4. Hasil Belajar.....	22
5. Efektivitas	23
6. Pembelajaran Sejarah.....	26
B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Konseptual.....	30
D. Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel.....	35
E. Instrumen Penelitian	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	39

A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan.....	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR RUJUKAN	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Konseptual.....	32
Gambar 2 Hasil <i>Pretest</i> siswa	78
Gambar 3 Hasil <i>Postest</i> siswa	80
Gambar 4 Tampilan awal Media Pembelajaran Interaktif.....	90
Gambar 5 Tampilan Home dari Media Pembelajaran Interaktif.....	90
Gambar 6 Tampilan Penjelasan KI & KD tentang materi pelajaran yang akan dibahas	91
Gambar 7 Tampilan Penjelasan materi dari Media Pembelajaran Interaktif.....	91
Gambar 8 Tampilan video pembelajaran tentang materi yang akan dibahas.....	92
Gambar 9 Tampilan games dalam Media Pembelajaran Interaktif.....	92
Gambar 10 Tampilan kuiz dalam Media Pembelajaran Interaktif	93
Gambar 11. Profil pengembang Media Pembelajaran Interaktif.....	93
Gambar 12. Membagikan soal <i>pretest</i> kepada siswa	97
Gambar 13. Siswa mengerjakan soal <i>pretest</i>	97
Gambar 14. Memberikan perlakuan kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan bantuan laptop dan proyektor	98
Gambar 15. Masing-masing siswa mencoba belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang sudah disediakan.....	99
Gambar 16. Membagikan soal <i>postest</i> kepada siswa.....	99
Gambar 17. Siswa mengerjakan soal <i>postest</i>	100
Gambar 18. Foto Bersama dengan guru mata pelajaran beserta siswa/i.....	100

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil Ulangan Siswa Kelas Xi.1	5
Tabel 2. Desain <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	34
Tabel 3. Jumlah masing masing siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 3 Padang	36
Tabel 4. Jumlah Sampel Penelitian	36
Tabel 5. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	43
Tabel 6. Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	44
Tabel 7. Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	45
Tabel 8. Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 9. Data Hasil Uji-T	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI	60
Lampiran 2. RPP Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI.....	66
Lampiran 3. Soal Pretest Dan Postest	76
Lampiran 5. Uji Normalitas (Lilliefors) Soal Pretest.....	79
Lampiran 6. Uji Normalitas (Lilliefors) Soal Postest	84
Lampiran 7. Uji Hipotesis Pretest Dan Postest	85
Lampiran 8. Daftar Nilai Siswa	86
Lampiran 9. Daftar Nilai Pretest.....	87
Lampiran 10. Daftar Nilai Postest.....	88
Lampiran 11. Tabel Nilai Z Distribusi Normal.....	89
Lampiran 12. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Lilliefors	90
Lampiran 13. Tabel Nilai Kritis Uji T	91
Lampiran 14. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi	92
Lampiran 15. Surat Observasi Penelitian.....	96
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian Dari Sma Muhammadiyah 3 Padang.....	98
Lampiran 18. Dokumentasi.....	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mencerdaskan manusia dan dilakukan secara berkelanjutan dari masa lalu hingga masa kini. Dalam masa revolusi industri 4.0 saat ini yang menyebabkan banyak perubahan dari segala aspek kehidupan, tidak terlepas juga dengan aspek Pendidikan. Sehingga tantangan adalah untuk memiliki kemampuan dalam menghadapi perubahan dan kemajuan tersebut. Setiap masyarakat mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran seperti dituangkan dalam amanat Undang-undang Dasar 1945, Pasal 31 pendidikan merupakan kewajiban pemerintah untuk melaksanakannya, utamanya peranan mendasar menyediakan kesempatan belajar.

Pada masa pandemi Covid-19 ini, semua kalangan telah meningkatkan kebijakan jarak sosial atau *sosial distancing*. Di Indonesia, dikenal *physical distancing* untuk meminimalisir penyebaran Covid-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merespons dengan kebijakan belajar di rumah melalui pembelajaran online. Penerapan kebijakan *physical distancing* yang kemudian menjadi awal mula pembelajaran online telah mengejutkan para pendidik, termasuk orang tua, dan siswa dengan penggunaan teknologi informasi secara tiba-tiba.

Pembelajaran teknologi informasi benar-benar telah diperkenalkan ke dalam sistem pendidikan Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Namun, pembelajaran daring yang berlangsung secara mengejutkan karena pandemi Covid-19 telah merubah system Pendidikan di Indonesia. Sebagai titik terendah dari sebuah institusi pendidikan, kepala sekolah perlu mengambil keputusan cepat berdasarkan arahan dari Kementerian Pendidikan. Pendidik perlu segera mengubah sistem, kurikulum dan proses pembelajaran.

Dengan perubahan yang diterapkan oleh pemerintah tentang system pendidikan karena efek pandemi covid-19 ini dengan menerapkan pembelajaran luring dengan dibagi menjadi dua kelompok belajar, dengan jumlah jam pelajaran sebelum adanya covid-19 adalah 45 menit dalam satu jam, namun setelah perubahan kurikulum pembelajaran, jam pembelajaran diubah menjadi 25 menit. Karena hal ini, maka guru diharuskan memberikan materi pembelajaran dengan cepat, tidak jarang banyak guru hanya memberikan tugas kepada siswa, hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang paham dengan materi pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi di sekolah yang dilakukan pada tanggal 08 November 2022 yang dilaksanakan selama kurang lebih 1 minggu dengan mengamati proses pembelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 3 Padang terhadap siswa kelas XI, dimana diperoleh data bahwa siswa kurang tertarik untuk belajar sejarah, peneliti melihat bahwa mata pelajaran sejarah kurang

menarik karena tidak adanya variasi dalam belajar, terutama media pembelajaran yang masih bersifat konvensional yaitu media pembelajaran dengan menggunakan papan tulis, buku paket dan LKS dalam proses pembelajaran sejarah, menyebabkan siswa sangat bosan karena guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah. Pembelajaran sejarah yang berisi tentang cerita masa lampau yang berhubungan dengan masa kini dan masa yang akan datang diajarkan dengan metode ceramah membuat siswa menjadi mengantuk dan menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik terhadap pembelajaran sejarah. Permasalahan lainnya yang ditemui yakni hasil belajar siswa yang rendah, hal ini terbukti dari hasil ulangan harian yang penulis dapat dari guru mata pelajaran sejarah bahwa diperoleh data berupa sebanyak 60% siswa mendapati nilai rata-rata dibawah KKM sedangkan 40% siswa lainnya diatas KKM, dimana KKM pada mata pelajaran sejarah yaitu 78.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui selama observasi, dapat disimpulkan bahwa hal ini menyebabkan kurangnya ketertarikan belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah yang tidak menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran ceramah, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah. Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dialami oleh siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Padang, maka permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah sudah banyak dikembangkan oleh pengembang media pembelajaran, salah satu media

pembelajaran yang membahas mata pelajaran sejarah adalah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh Rifki Adiatama yang merupakan salah satu alumni Departemen Teknologi Pendidikan BP 14. Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya sudah di validasi oleh ahli media dan ahli materi dan di uji praktikalisasinya, namun kekurangan dari media pembelajaran interaktif ini belum diuji efektivitasnya sehingga media yang dikembangkan oleh Rifki Adiatama belum dapat dikatakan efektif untuk siswa, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk menguji keefektivitasan dari media pembelajaran interaktif ini. Media pembelajaran interaktif ini penulis dapatkan melalui ketua labor Departemen Teknologi Pendidikan dengan mengcopy file media dari CD ke laptop.

Media merupakan alat bantu yang dapat berupa apa saja untuk dijadikan sebagai penyalur pesan, guna mencapai tujuan pembelajaran bagi peserta didik. Menurut Agustien (2018) hadirnya media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang sangat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi lebih merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu peserta didik dalam belajar.

Menurut Asyar (2012:8) media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan atau mendistribusikan pesan dari sumber pesan

kepada penerima dengan cara yang tepat sasaran. Media Pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menangkap informasi tentang kejadian yang tidak bisa di gambarkan oleh guru secara langsung. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar sejarah. Beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat di manfaatkan dalam pembelajaran sejarah salah satunya adalah media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang ada di lapangan seperti yang telah dipaparkan di atas, penulis ingin memberikan solusi pemecahan masalah yang terjadi di SMA Muhammadiyah 3 Padang dengan bantuan media pembelajaran dan menguji keefektivitasan media pembelajaran tersebut yang nantinya dapat digunakan oleh guru dan siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas. Maka penting dilakukan penelitian. Penelitian ini di maksudkan untuk menguji keefektivitasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas XI dengan judul penelitian **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas Xi Di SMA Muhammadiyah 3 Padang”**

Tabel 1. Hasil Ulangan Siswa Kelas Xi.1

NO	SISWA XI.1	HASIL ULANGAN	KKM	KET
1	A	50	78	Tidak Tuntas
2	APA	25	78	Tidak Tuntas
3	GR	65	78	Tidak Tuntas
4	IS	55	78	Tidak Tuntas

5	MA	60	78	Tidak Tuntas
6	NPB	60	78	Tidak Tuntas
7	PS	60	78	Tidak Tuntas
8	NZ	75	78	Tidak Tuntas
9	MAG	70	78	Tidak Tuntas
10	RR	75	78	Tidak Tuntas
11	HSP	65	78	Tidak Tuntas
12	MAF	75	78	Tidak Tuntas
13	AK	65	78	Tidak Tuntas
14	HS	70	78	Tidak Tuntas
15	MAAF	60	78	Tidak Tuntas
16	MM	70	78	Tidak Tuntas
17	NR	75	78	Tidak Tuntas
18	MF	50	78	Tidak Tuntas
19	RM	70	78	Tidak Tuntas
20	AS	75	78	Tidak Tuntas

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional berupa buku paket dan LKS.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.
3. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran sejarah karena metode pembelajaran yang digunakan guru berupa metode ceramah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah melihat luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah, oleh sebab itu peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 3 Padang dengan subjek penelitian kelas XI.
2. Penelitian ini membahas Mata Pelajaran sejarah tentang materi perang Diponegoro dan perang Padri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana keefektivitasan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, yaitu untuk menambah pengalaman bagi penulis dalam hal penelitian lapangan sebagai bentuk pengaplikasian teori yang didapat di bangku perkuliahan.
2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagi Sekolah

Bagi Sekolah sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga sekolah mampu meningkatkan kualitas pelajaran Sejarah.

b. Bagi Guru

Bagi Guru yaitu guru dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sehingga mempermudah siswa dalam menguasai materi.

c. Bagi Siswa

Bagi Siswa yaitu siswa lebih efektif dan dapat menguasai secara optimal materi pembelajaran yang diajarkan. Mampu memahami dan mengerjakan soal-soal serta dapat meningkatkan hasil belajar.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi dari penelitian ini adalah diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih efektif sehingga tingkat penguasaan materi berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Padang.