

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA
PRESENTASI TERHADAP HASIL BELAJAR
INFORMATIKA SISWA KELAS VII
SMPN 2 BATANG GASAN**

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

TIARA SRI RAHAYU
NIM. 22004044

**DEPARTEMEN KURIKULUM TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PRESENTASI TERHADAP
HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA KELAS VII SMPN 2 BATANG
GASAN**

Nama : Tiara Sri Rahayu
NIM/BP : 22004044/ 2022
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2026

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Nedyrianti, M.Pd

NIP. 198011012008012014

Kepala Departemen KTP FIP UNP



Dr. Nofri Hendri, M.Pd

NIP. 197811292003121001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Terhadap Hasil
Belajar Informatika Siswa Kelas VII SMPN 2 Batang Gasan
Nama : Tiara Sri Rahayu
Nim : 22004044
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2026

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua :	Dr. Novrianti, M.Pd NIP. 198011012008012014	
Anggota :	Dr. Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M. Pd NIDN. 0015108902	
Anggota :	Khairul alfahani, M.Pd NIP. 199505182024061003	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiara Sri Rahayu

NIM : 22004044

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Terhadap Hasil
Belajar Informatika Siswa Kelas VII SMPN 2 Batang Gasan

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

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Juli 2026

Saya Yang Menyatakan,



Tiara Sri Rahayu

NIM. 22004044

ABSTRAK

Tiara Sri Rahayu, 2026. “ Pengaruh penggunaan multimedia presentasi terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII SMPN 2 Batang Gasan”.

Proses pembelajaran yang dilakukan di SMPN 2 Batang Gasan ditemui permasalahan seperti rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75, media pembelajaran yang belum bervariasi membuat suasana belajar terkesan membosankan, kurang menarik minat siswa sehingga pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari multimedia presentasi terhadap hasil belajar informatika siswa kelas VII SMPN 2 Batang Gasan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan kuasi Eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 2 Batang Gasan. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik *Simple Random Sampling*, Sampel penelitian adalah Siswa Kelas VII A (kontrol), dan siswa Kelas VII B (eksperimen) dengan jumlah masing masing kelas terdiri dari 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes objektif sebanyak 20 soal yang telah diuji sebagai persyaratan tes yaitu validitas, reabilitas, daya beda dan indeks kesukaran. Setelah diperoleh data terhadap hasil belajar, dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan dilanjutkan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata siswa yang menggunakan multimedia presentasi yaitu 80,96 lebih tinggi dari kelas menggunakan media yang tersedia yaitu 74,04. Sedangkan dari perhitungan tes diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu, $2,3457 > 2,010$ pada taraf signifikan $\alpha 0,05$. Dengan demikian penerapan multimedia presentasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII SMPN 2 Batang Gasan.

Kata Kunci: Multimedia Presentasi, Hasil Belajar, Informatika

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, karunia, serta hidayah dan berkah-Nya kepada kita semua, khususnya kepada penulis untuk menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas VII SMPN 2 Batang Gasan”. dapat terselesaikan dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP), Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Negeri Padang (UNP).

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan pada waktu yang telah ditentukan. Pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Pembimbing Dr. Novrianti M.Pd selaku penasehat akademik dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati kepada penulis, serta memberi saran, masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kepada Ibu Dr. Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M. Pd dan Bapak Khairul alfahani, M. Pd selaku dosen penguji yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi.

3. Bapak Dr. Nofri Hendri., M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Kepala sekolah serta keluarga besar SMPN 2 Batang Gasan yang telah memberikan penulis izin, membantu serta membimbing penulis pada saat penelitian.
5. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Ridwan dan Ibunda Rabiani, yang telah menjadi sumber kekuatan terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, pengorbanan, dan perjuangan yang tiada henti demi keberhasilan penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua kakak perempuan tercinta, Reni Yuli Sri Rahayu dan Maike Putri Ayu, serta adik bungsu tersayang, Nabila Sri Rahayu, yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan, perhatian, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan dan berjuang sampai ditahap ini. Banyak proses yang tidak mudah selama menjalani perkuliahan. Semoga semua perjuangan ini dapat menjadi jalan untuk membanggakan dan membahagiakan kedua orang tua serta orang-orang tercinta.

Semoga bantuan, dan bimbingan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti sadar bahwa masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritikan serta saran.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Asumsi Penelitian	7
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Pustaka.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Konsep Dasar Multimedia.....	21
3. Teori Belajar dan Pembelajaran	27
4. Hasil Belajar.....	39
5. Informatika.....	41
6. Peranan Kawasan Teknologi Pendidikan Dalam Pengaruh Penggunaan Media.....	46
B. Penelitian Relevan.....	48
C. Kerangka Berpikir.....	52
D. Hipotesis.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Desain Penelitian.....	55
B. Populasi dan Sampel	56
1. Populasi	56

2. Sampel.....	57
C. Definisi Operasional.....	58
D. Instrumen Penelitian.....	59
E. Prosedur Penelitian.....	67
F. Teknik Pengumpulan Data.....	71
G. Teknik Analisis Data.....	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	77
A. Hasil Penelitian	77
B. Hasil Analisis Data Tes	80
C. Pembahasan.....	85
D. Keterbatasan Penelitian.....	91
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI PENELITIAN ..	93
A. Simpulan	93
B. Implikasi.....	93
C. Rekomendasi Penelitian	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas VII	5
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	56
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	57
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	58
Tabel 3.4 Kriteria Validasi	60
Tabel 3.5 Data Hasil Uji Validasi	61
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas	63
Tabel 3.7 Data Hasil Uji Reliabilitas	64
Tabel 3.8 Kriteria Daya Beda.....	65
Tabel 3.9 Data Hasil Uji Daya Beda.....	65
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	66
Tabel 3.11 Data Hasil Taraf Kesukaran Soal.....	66
Tabel 3.12. Rancangan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	68
Tabel 4.1 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	78
Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	79
Tabel 4.3 Hasil Belajar Informatika Menggunakan Multimedia Presentasi dan Menggunakan Media Yang Tersedia	80
Tabel 4.4 Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors Pada Kedua Kelas Sampel	81
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Pada Kedua Kelas Sampel	82
Tabel 4.6 Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Sampel	83
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Dengan <i>T-Test</i>	84
Tabel 4.8 Perbandingan Karakteristik Multimedia Presentasi dan Media Pembelajaran Yang Tersedia	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Edgar Dale	17
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	53

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pengembangan potensi, kemampuan, dan kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, kemudian disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik. Di mana terdapat pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa:

“Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang berdemokratis serta bertanggung jawab”

Berdasarkan Undang-undang tersebut maka Pendidikan sangat berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia, yang dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran di sekolah. Pendidikan menjadi landasan utama dalam menciptakan generasi yang cerdas, kompeten, dan berdaya saing di tingkat global (Darman, 2018). Di abad ke-21, revolusi digital telah mengubah tatanan kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) menegaskan bahwa literasi digital yaitu kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami,

dan menciptakan informasi secara kritis dan aman melalui teknologi yang merupakan salah satu kompetensi kunci. Literasi ini bukan sekadar pelengkap, melainkan fondasi dasar bagi partisipasi penuh dalam masyarakat, ekonomi, dan demokrasi modern.

Secara global, era digital memengaruhi cara manusia berinteraksi, bekerja, dan belajar. Pandemi *COVID-19* mendorong peningkatan penggunaan pembelajaran daring, yang menunjukkan bahwa pendidikan harus fleksibel dan adaptif terhadap perubahan teknologi. Tanpa integrasi ini, pendidikan akan gagal mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan. Oleh karena itu, sistem pendidikan nasional dituntut untuk secara strategis mengintegrasikan muatan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar (Zakir et al., 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat Darling-Hammond et al. (2022) yang menekankan pengembangan potensi siswa melalui pendidikan aktif di era digital. Pendidikan modern harus melibatkan pengalaman langsung yang didukung teknologi, seperti perangkat digital untuk eksplorasi, agar siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga keterampilan yang relevan.

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan di Indonesia mulai menunjukkan dampak yang positif. Pesatnya kemajuan teknologi memungkinkan pengemasan, penilaian, dan pembuatan media pembelajaran dengan menggabungkan teks dan gambar ke dalam satu media sehingga mengubah proses pembelajaran. (Mustika et al., 2020). Dalam dunia pendidikan, pemerintah dan masyarakat telah memberikan perhatian

lebih terhadap kemajuan teknologi saat ini, karena disadari peran dan fungsi teknologi dapat memajukan dunia pendidikan. Teknologi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Salah satu bukti pesatnya teknologi di bidang pendidikan adalah perkembangan media pembelajaran yang digunakan. Metode ini dapat membantu guru secara signifikan dalam penyampaian materi. Selain dapat menghemat kata-kata dan waktu, penyampaian materi pun akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media yang menarik dapat membangkitkan minat belajar, lebih mudah dipahami, serta informasi yang disampaikan lebih teratur. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu mendukung keberlangsungan proses pembelajaran secara efektif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Para pendidik dapat menggunakan media mana saja yang dianggap sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Andryannisa, 2023). Hasil belajar yang baik dihasilkan dari lingkungan belajar yang baik, yang dapat mendorong siswa untuk termotivasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran yang menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah pada mata pelajaran Informatika. Informatika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari. Informatika adalah bidang ilmu mengenai studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan tersebut (Mustofa., 2021). Namun di lapangan, banyak siswa yang menganggap Informatika sebagai mata pelajaran yang membosankan, sulit, dan tidak menyenangkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMPN 2 Batang Gasan, peneliti mengamati bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Informatika di kelas VII masih belum sepenuhnya sesuai untuk menunjang pemahaman peserta didik secara optimal. Guru masih mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama, papan tulis untuk menjelaskan materi. Meskipun media tersebut digunakan, namun penyajiannya belum mampu memberikan visualisasi yang menarik. Materi pada buku paket cenderung kurang mendalam, dan minim penjelasan, sehingga peserta didikan kesulitan memahami materi secara menyeluruh. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, hendaknya dikombinasikan dengan media pembelajaran yang menarik agar dapat merangsang daya pikir dan kreativitas siswa.

Peneliti juga mengamati bahwa masih banyak siswa yang melakukan aktivitas di luar pembelajaran atau menunjukkan motivasi

belajar yang rendah selama pembelajaran, sehingga perhatian mereka tidak terfokus sepenuhnya pada penjelasan guru. Selain itu, pembelajaran yang masih terpusat pada buku paket dan papan tulis menjadikan penyajian materi belum optimal dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Sebagai gambaran awal, hasil ulangan harian siswa pada materi sebelumnya di kelas VII menunjukkan kondisi yang belum optimal:

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas VII

No	Kategori Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Belum Mencapai KKM	Mencapai KKM
1.	VII.A	27	22	5
2.	VII.B	26	21	5

Dari data di atas, rata-rata hanya 5 siswa yang mencapai KKM pada setiap kelas. Data awal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku paket dan papan tulis berpotensi memengaruhi capaian hasil belajar peserta didik sehingga belum optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Monika et al., 2023) yang menunjukkan bahwa multimedia presentasi dapat meningkatkan pemahaman siswa jika digunakan secara efektif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menarik.

Multimedia presentasi merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Informatika. Multimedia presentasi memungkinkan penggabungan teks dan gambar dalam satu media sehingga materi dapat disajikan secara sistematis dan mudah dipahami. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia presentasi yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Dinda et al., 2025).

Dengan demikian, penggunaan multimedia presentasi diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Informatika secara lebih efektif serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Pemanfaatan media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, Peneliti terfokus untuk melihat pengaruh penggunaan multimedia presentasi terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas VII SMPN 2 Batang Gasan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Informatika di kelas VII SMPN 2 Batang Gasan masih terbatas pada penggunaan buku paket dan papan tulis.

2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Informatika kurang bervariasi.
3. Pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran belum optimal.
4. Hasil belajar Informatika siswa kelas VII SMPN 2 Batang Gasan masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada papan tulis dan buku paket, yang dinilai belum efektif dalam menunjang pemahaman siswa. Sebagai solusinya, penelitian ini memanfaatkan multimedia presentasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Fokus materi dalam penelitian ini adalah Perangkat Keras Komputer.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan multimedia presentasi berpengaruh terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII SMPN 2 Batang Gasan?”.

E. Asumsi Penelitian

1. Multimedia presentasi Adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran melalui tampilan visual yang disusun secara sistematis

dalam bentuk slide. Multimedia presentasi memadukan beberapa unsur media seperti teks, gambar, grafik dan penggunaan warna sehingga materi yang disampaikan dapat ditampilkan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Presentasi multimedia adalah alat bantu pengajaran yang dapat digunakan untuk memaparkan informasi berupa materi pembelajaran dengan merancang dan mengilustrasikan informasi menggunakan gambar, teks, audio dan video. Dengan menggunakan multimedia presentasi, guru berperan sebagai seorang presentator aktif dan berharap siswanya menjadi pendengar aktif (Hawarni, 2021). Dengan penerapan multimedia presentasi diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Informatika secara lebih efektif serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Hasil belajar pada penelitian ini merupakan hasil dari proses perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran baik dari materi pembelajara, sikap, maupun tingkah laku dari peserta didik yang berkembang menjadi lebih baik dari sebelumnya.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan multimedia presentasi terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII SMPN 2 Batang Gasan.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian yang dilakukan, harapannya dapat memberikan dan menambah pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan multimedia presentasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Informatika di SMPN 2 Batang Gasan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, yaitu dapat membantu meningkatkan pemahaman materi Informatika, meningkatkan kreativitas dan motivasi dalam belajar, serta pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru, sebagai bahan tambahan mengenai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Informatika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman tentang media yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar untuk bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil deskripsi data, analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa dengan penerapan multimedia presentasi dalam proses pembelajaran adalah 80,96 di mana hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan media yang tersedia dalam proses belajar yaitu 74,04.
2. Penerapan pada multimedia presentasi secara signifikan berbeda dengan pembelajaran menggunakan media yang tersedia.
3. Berdasarkan penerapakan multimedia presentasi dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,3457 > 2,010$ dengan $\alpha 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMPN 2 Batang Gasan.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi baik secara teoretis maupun praktis.

1. Implikasi Teoretis

Hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penggunaan media yang memadukan unsur

visual dan verbal dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia presentasi mampu membantu siswa memahami materi Informatika secara lebih mudah sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia presentasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika. Penggunaan multimedia presentasi dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis, menarik, dan variasi sehingga mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Rekomendasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Guru mata pelajaran Informatika direkomendasikan untuk memanfaatkan multimedia presentasi sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi secara lebih menarik, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
2. Sekolah direkomendasikan untuk mendukung penggunaan multimedia presentasi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti komputer, LCD proyektor, serta pelatihan

bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia.

3. Peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan multimedia presentasi pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel lain, seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau keterlibatan siswa, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas multimedia presentasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abigail Soesana., Dkk. (2023). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Yayasan Kita Menulis.
- Andi Asari, D. (2023). Media Pembelajaran. Cv. Istana Agency.
- Andryannisa, M. A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok. <https://Publisherqu.Com/Index.Php/Pediaqu>, 2(3), 11716–11730.
- Anggraini, E. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi. 224–232.
- Antonio, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas V Sd Negeri 21 Bengkulu Tengah. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Schachner, A., & Wojcikiewicz, S. (2022). Educator Learning To Enact The Science Of Learning And Development. January.
- Darman, R. A. (2017). Jurnal Edik Informatika Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas Jurnal Edik Informatika. Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains Dan Pendidikan Informatika, 3, 73–87.
- Dinda, D. N., Rahmi, U., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Slide Powerpoint Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Xi Di Smkn 3 Kota Solok Menyampaikan Materi Tetapi Juga Meningkatkan Minat Belajar Siswa (Yulius , Et Al ., 2024; P. 2(3065–3605), 244–251. <https://doi.org/https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/reflection/article/view/464>
- Djamaluddin & Wardana. (2020). Belajar Dan Pembelajaran. Cv. Kaaffah Learning Center.
- Djamaluddin, Wardana. (2020). Belajar Dan Pembelajaran. Cv. Kaaffah Learning Center.
- Daryanto. (2017). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Grup.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru Sd Negeri 050763 Gebang. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>, 1(2), 34–41. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
- Hawarni. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Multimedia Terhadap Hasil Belajar Informatika Di.
- Helmy. (2019). Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas Ivmin 01 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019 Oleh. Universitas Islam Negeri (Uin).
- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (Uin) Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Maran, M. (2023). Model Mind Mapping Media Pembelajaran Visual Pada Hasil Belajar Materi Kegiatan Ekonomi Kelas X Sma Negeri 1 Lewolema Tahun Ajaran 2023 / 2024. [Http://Journal.Universitaspahlawan.Ac.Id/Index.Php/Jrpp](http://Journal.Universitaspahlawan.Ac.Id/Index.Php/Jrpp), 6, 619–625.
- Marlina, L., Rahmadhani, R., & Sinta, V. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips Di Kelas Viii Di Smp Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips Di Kelas Viii Di Smp N. [Http://Journal.Stkipnurulhuda.Ac.Id/Index.Php/Utility](http://Journal.Stkipnurulhuda.Ac.Id/Index.Php/Utility) Pengaruh, 5(2), 36–44.
- Monika, N., Verendsyah, M., Perikaes, Y., Apriyanti, I., & Alesandro, P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Journal On Education*, 05(04), 15178–15184.
- Muda Sakti, D. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. Pt.Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Mustika, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Al- Ta ' Rib Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa. In *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Iain Palangka Raya* (Vol. 8, Issue 1).
- Mustofa., D. (2021). Informatika. Pusat Kurikulum.
- Ninik. (2019). Media Pembelajaran.
- Novrianti. (2022). Pengembangan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sma Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. 2(1), 36–45.
- Novrianti, D. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Metode Tawaasilul Aayat Untuk Meningkatkan Kemampuan Muraja ' Ah Siswa Kelas Menengah Di Smpts It Tahfizh Adzikra Padang. 1, 43–47.
- Nur Mahmudah, Agustina Sri Purnami, S. B. (2024). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning. 3(1).
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Fadya, A., Meilandari, A., & Lampung, U. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. <https://E-Journal.Uniflor.Ac.Id/Index.Php/Jpm/Article/View/3211>, 5, 17–23. <https://doi.org/https://E-Journal.Uniflor.Ac.Id/Index.Php/Jpm/Article/View/3211>
- Ramadani, A. N. Dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.
- Saleh, M. S., & Azis, I. (2023). Media Pembelajaran. Cv.Eureka Media Aksara.
- Sari, P. (2020). Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media. 1.
- Sudirman., Dkk. (2023). Proses Belajar Dan Pembelajaran. Cv. Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. (2020a). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D Cetakan Ke-2 (P. 95). Alfabeta.
- Sugiyono. (2020b). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.

- Sukiman. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Cetakan Pertama. Pedagogia.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. 2(1), 470–477.
- Syafril. (2019). Statistik Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wahyuni., E. S. (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. Cv. Adanu Utama.
- Wahyuni, I. (2020). Pemilihan Media Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Yeni J, Zen Z, Darmansyah (2018). Penelitian Pendidikan. Jakarta. Prenadamedia Group
- Zakir, S., Hoque, M. E., Susanto, P., Nisaa, V., Alam, K., Khatimah, H., & Mulyani, E. (2025). Digital Literacy And Academic Performance : The Mediating Roles Of Digital Informal Learning , Self-Efficacy , And Students ' Digital Competence. June, 1–13. <https://doi.org/10.3389/Feduc.2025.1590274>