



Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Fluida Dinamis

**I Ketut Mahardika¹, Subiki², Nadiyah Putri Anggraeni^{3✉}, Donny Harya Juanda⁴,
Mahrul Junaid Ubaidillah⁵, Nina Amelia⁶**

Universitas Jember, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

E-mail : ketut.fkip@unej.ac.id¹, subikiandayani.fkip@unej.ac.id², nadiyahputri83@gmail.com³

Abstrak

Materi fisika yang teorinya bersifat abstrak sangat sulit untuk diajarkan ke siswa secara langsung. Pemilihan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa SMA Negeri Rambipuji juga mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan meningkatkan hasil belajar siswa SMA. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri Rambipuji dengan populasi 60 siswa (30 siswa kelas control dan 30 siswa kelas eksperimen). Penelitian ini merupakan penelitian percobaan. Teknik pengumpulan data menggunakan intruments pretest dan posttest. Analisis data menggunakan uji t dengan menggunakan IBM SPSS 23. Hasil penelitian yang didapatkan bahwa kelas control memiliki nilai rata rata 46 dan kelas eksperimen 62. Dari hasil uji statistic data pretest dan posttest merupakan data berdistribusi normal dengan 0,076 ($\alpha > 0,005$) dan kelas eksperimen 0,103 ($\alpha > 0,005$). Kedua data termasuk data homogeny dengan 0,241 ($\alpha \geq 0,005$). Uji t menunjukkan pada nilai 0,003 ($\alpha \leq 0,005$). Penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri Rambipuji pada materi fluida dinamis.

Kata Kunci: Penggunaan Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, Fluida Dinamis

Abstract

Physics material whose theory is abstract is very difficult to teach directly to students. The selection of learning media in the teaching and learning process will affect students' motivation and learning outcomes. The student of SMA Negeri Rambipuji also has difficulty understanding abstract material. This study aims to determine the use of environment-based interactive learning media to improve high school student learning outcomes. The research was carried out at SMA Negeri Rambipuji with a population of 60 students (30 students control class and 30 students experiment class). This research was an experimental study. Data collection techniques used was pretest and posttest instruments. Data analysis used t-test using IBM SPSS 23. The result of the study was it was the control class had an average value of 46 and the experiment class 63. From the statistical test result, the pretest and post-test data were normally distributed data with 0,076 ($\alpha > 0,005$) and the experiment class, 103 ($\alpha > 0,005$). Both data included homogeneous data with 0,241 ($\alpha \geq 0,005$). The t-test shows a value of 0,003 ($\alpha \leq 0,005$). The use of interactive learning media improves student learning outcomes of Rambipuji High School students on dynamic fluids material.

Keywords: Use of Learning Media, Interaktive Learning Media, learning Outcomes, Dynamic Fluida

Copyright (c) 2022 I Ketut Mahardika, Subiki, Nadiyah Putri Anggraeni, Donny Harya Juanda, Mahrul Junaid Ubaidillah, Nina Amelia

✉ Corresponding author:

Email : nadiyahputri83@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3199>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 4 No 4 Tahun 2022

p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

PENDAHULUAN

Fisika merupakan salah satu ilmu cabang IPA. Dalam fisika mempelajari tentang benda-benda yang ada di alam secara fisik. Penulisan yang digunakan yakni secara matematis, sehingga dapat dimengerti dan juga dimanfaatkan untuk kesejahteraan umat manusia. Pada pembelajaran fisika juga tidak lepas dari penguasaan konsep, menerapkannya dalam penyelesaian masalah fisika, dan juga bekerja secara ilmiah (Puspitasari, 2019). Teori yang dipelajari dalam fisika dapat bersifat konkret ataupun abstrak. Materi yang sifatnya abstrak sangat sulit diajarkan kepada siswa secara langsung (Arini & Lovisia, 2019). Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran sebagai media penyampaian dari teori-teori yang ada dalam materi fisika. Penggunaan media pembelajaran ini merupakan bentuk dari penyampaian atau pengiriman informasi yang berupa materi dari pendidik kepada siswa. Hal ini bertujuan supaya materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa (M. Hasan et al., 2021).

Menurut Warliah et al., (2018), media pembelajaran merupakan wahana serta informasi belajar. Perancangan media pembelajaran yang baik akan membantu siswa dalam proses mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Salah satu jenis dari media pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk dari media pembelajaran yang pada penggunaannya menghasilkan hubungan antara pengguna dengan media pembelajaran. Keduanya saling berpengaruh serta memberikan aksi dan reaksi satu sama lain dalam proses penyampaian materi pembelajaran (Yanto, 2019). Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran diantaranya adalah ketepatan dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan pencapaian tujuan pembelajaran, keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran, ketersediaan waktu dalam penggunaan media pembelajaran, dan juga kesesuaian dengan taraf berpikir siswa (P. Sari, 2019). Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap presentasi belajar siswa (Nissa & Renoningtyas, 2021). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh minat dan motivasi pada siswa itu sendiri. Kurangnya pemahaman pada materi tertentu akan berdampak pada hasil belajar siswa. Salah satu dari faktor yang menyebabkan hasil belajar kurang memuaskan adalah kesulitan siswa dalam mengingat dan memahami suatu materi. Kurang maksimalnya penggunaan media dalam pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penyebab hasil belajar siswa (Erviana, 2015). Berdasarkan pada pernyataan guru SMA Negeri Rambipuji, penggunaan media pembelajaran interaktif masih jarang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Khususnya pada materi fluida dinamis dengan subbab materi Teorema Torricelli.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran bukanlah hal yang baru. Terdapat penelitian sebelumnya yang mengembangkan media berbasis video instruksional pada mata pelajaran ekonomi (Setyoningtyas & Ghofur, 2021). Pada penelitian ini masih terdapat beberapa kendala seperti terbatasnya alat pendukung seperti headset/earphone, tidak dapat mengevaluasi langsung hasil pembelajaran, loading yang lama, dan kurang maksimalnya video pembelajaran tanpa kehadiran guru. Selain itu, juga pernah dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis savi (Kurniawan et al., 2021), yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi lompat jauh gaya jongkok (gaya ortodok). Pada penelitian ini dihasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang digunakan memiliki manfaat sebagai motivasi, minat belajar, serta materi yang disampaikan dapat lebih efektif dan efisien. Hasil data akhir penelitian juga menunjukkan bahwa produk yang sudah melalui proses pengembangan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis articulate storyline juga telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya (A. P. Sari & Marlana, 2022).

Perbedaan media pembelajaran dengan yang sudah ada sebelumnya yakni, menggunakan bahan yang lebih efisien. Selain itu materi menjadi mudah dipahami oleh siswa dengan menggunakan alat peraga sederhana berupa botol bekas tanpa mengurangi cakupan materi yang disampaikan. Pada media pembelajaran

interaktif ini juga berbasis lingkungan, karena pada media pembelajaran ini menggunakan bahan berupa botol bekas. Materi yang disampaikan juga merupakan pembandingan utama yakni mengenai fluida dinamis yang berkaitan dengan Teori Torricelli. Dengan demikian, dilakukan analisis ”apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri Rambipuji pada materi fluida dinamis?”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri Rambipuji khususnya pada materi fluida dinamis.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri Rambipuji pada bulan Mei 2022, dengan total populasi 60 siswa. Siswa kelas XI MIPA 1 dengan populasi 30 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas XII MIPA 2 dengan populasi 30 siswa sebagai kelas eksperimen. Variabel dalam penelitian ini ada 2 yaitu media pembelajaran interaktif sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Penelitian ini merupakan penelitian percobaan (*Exsperiment Research*).

Penelitian percobaan adalah penelitian yang melakukan perubahan (ada perlakuan khusus) terhadap variabel – variabel (I. Hasan, 2020). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan intruments pretest dan posttest. Penggunaan instrument pretest diberikan kepada kelas kontrol (XI MIPA 1) yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan dan instrument posttest diberikan kepada kelas eksperimen (XI MIPA2) yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan. Teknik analisis data menggunakan uji t dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 23. Uji t digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai Kriteria Ketuntasan (KKM) yakni ≥ 70 . Apabila nilai siswa diatas nilai KKM maka termasuk kategori tuntas. Sedangkan, apabila nilai siswa dibawah nilai KKM maka termasuk kategori tidak tuntas. Nilai dari sejumlah 30 siswa kelas kontrol (pretest) dan eksperimen (posttest) disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1
Data Nilai Posttest dan Pretest

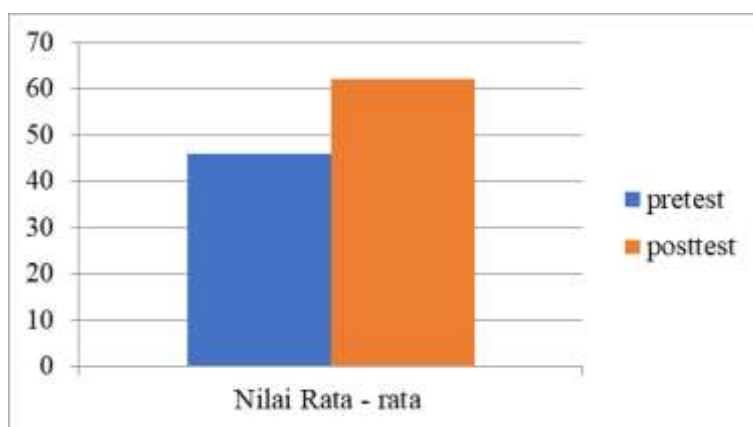
Nomor Responden	Nilai				
	KKM	Pretest	Keterangan	Posttest	Keterangan
01	70	30	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
02	70	40	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
03	70	30	Tidak Tuntas	30	Tidak Tuntas
04	70	20	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
05	70	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
06	70	70	Tuntas	90	Tidak Tuntas
07	70	30	Tidak Tuntas	70	Tuntas
08	70	70	Tuntas	80	Tuntas
09	70	40	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
10	70	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
11	70	20	Tidak Tuntas	30	Tidak Tuntas
12	70	30	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
13	70	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
14	70	40	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
15	70	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
16	70	20	Tidak Tuntas	70	Tuntas
17	70	40	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
18	70	70	Tuntas	100	Tuntas

19	70	20	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
20	70	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
21	70	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
22	70	30	Tidak Tuntas	30	Tidak Tuntas
23	70	80	Tuntas	100	Tuntas
24	70	30	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
25	70	70	Tuntas	80	Tuntas
26	70	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
27	70	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas
28	70	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
29	70	60	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
30	70	50	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
Jumlah	1.380			1.860	
Rata-Rata	46			62	

Pada data nilai kelas control memiliki nilai rata - rata pretest yakni sebesar 46. Dari nilai KKM yang sudah ditetapkan, terdapat 5 siswa yang mendapatkan predikat tuntas dari jumlah siswa sebanyak 30. Sedangkan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 62 dengan jumlah siswa yang memenuhi KKM atau mendapatkan predikat tuntas sebanyak 12 dari 30 siswa. Pada kelas eksperimen memiliki nilai minimum 20 dan nilai maksimal 80 kelas eksperimen memiliki nilai minimum 30 dan nilai maksimum 100. Nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai rata – rata 62 yang lebih tinggi dari kelas kontrol dengan nilai rata – rata 46. Perbandingan nilai rata – rata dapat dilihat pada tabel 1 dan gambar 1.

Tabel 2
Group Statistic

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kelas Kontrol	30	46.00	17.734	20	80
Kelas Eksperimen	30	62.00	21.399	30	100



Gambar 1. Grafik nilai rata – rata pretest dan posttest

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal (Fahmeyzan et al., 2018). Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan Kolmogorov - Smirnov, hasil output menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada kelas kontrol sebesar 0,076 dan kelas eksperimen 0,103. Pada uji normalitas apabila $\alpha > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas data untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai lebih besar dari 0,05 yang menyatakan data kelas

kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Hasil uji distribusi normal pada data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3
One Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	46.00	62.00
	Std. Deviation	17.734	21.399
Most Extreme	Absolute	.152	.146
Differences	Positive	.150	.146
	Negative	-.152	-.133
Test Statistic		.152	.146
Asymp. Sig. (2-tailed)		.076c	.103c

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Liliefors Significance Correction.

Uji t dilakukan untuk menguji kebenaran dari hipotesis yang dibuat oleh peneliti, sebagai berikut.

H₀ = Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak meningkatkan hasil belajar siswa.

H_a = Penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk menguji hipotesis menggunakan uji t test, terdapat syarat untuk melihat kebenaran pada hipotesis yaitu,

- Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak, artinya penggunaan media interaktif berbasis lingkungan tidak meningkatkan hasil belajar siswa.
- Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan media interaktif berbasis lingkungan meningkatkan hasil belajar siswa.

Uji kebenaran pada hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of means				
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal Variances assumed	1.403	.241	-3.153	58	.003	-16.000	5.074	-26.157	-5.843
	Equal variances not assumed			-3.153	56.066		-16.000	5.074	-26.165	-5.843

Hasil output pada “Lave-ne’s Test for Equality of Variances” memiliki nilai sig. 0,241 yang lebih besar dari 0,005 menyatakan bahwa kedua data homogeny. Karena kedua data termask data homogeny maka untuk melihat nilai sig. (2-tailed) menggunakan data pada baris “Equal Varians assumed” sebesar 0,003 ($\alpha \leq 0,005$). Maka H₀ ditolak dan H_a diterima, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fluida dinamis. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang abstrak. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan menjadi lebih mudah dan menarik serta membuat siswa termotivasi. Oleh karena itu, siswa

dapat mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar akan membentuk suasana lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Suasana kelas yang tegang dan tidak ada aksi reaksi dari siswa dan guru akan mempengaruhi ketertarikan siswa dalam belajar, yang dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa. Penggunaan media interaktif ini menimbulkan adanya interaksi yang dapat menjadi daya tarik siswa untuk lebih memahami materi. Keadaan kelas yang efektif dan kondusif akan membuat siswa fokus pada proses belajar mengajar.

Dikatakan siswa dapat termotivasi karena, pada penggunaan media pembelajaran dibuat sesederhana mungkin sehingga siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran dari hal-hal yang paling mendasar. Apabila pemahaman siswa mulai meningkat, maka hasil belajar juga akan mengalami peningkatan. Pada penelitian ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yakni kelas XI MIPA 2 yang mengerjakan soal posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yakni kelas XI MIPA 1 yang mengerjakan soal pretest. Dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar dapat terjadi apabila siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang sederhana, siswa mampu membangun pemahaman awal. Selanjutnya, motivasi belajar akan terbentuk seiring dengan pemahaman awal tersebut yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Bangkitnya motivasi dan rangsangan belajar pada diri siswa berasal dari penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran di kelas. Motivasi belajar yang tinggi dimiliki oleh siswa akan membuat siswa bersungguh – sungguh dan memiliki semangat untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh siswa. Sebaliknya jika siswa tidak memiliki motivasi belajar dan semangat untuk mencapai tujuannya rendah, siswa cenderung malas untuk belajar. Motivasi dan semangat belajar siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah (Widiasih et al., 2018).

Hasil belajar merupakan tingkat ukuran tingkat keberhasilan siswa yang dinyatakan dalam skor atau nilai yang diperoleh dari hasil test atau ujian dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal bersumber dari dalam siswa itu sendiri yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal terdiri atas kecerdasan, minat, motivasi belajar, dan lain – lain. Sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar diri siswa. Faktor eksternal terdiri atas keluarga, masyarakat, dan sekolah. Penggunaan media yang baik akan membantu penyampaian materi pembelajaran dengan baik. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan sebagai salah satu komponen komunikasi dalam proses pembelajaran antara guru dengan siswa (Novita & Novianty, 2019).

Strategi pembelajaran dan media pembelajaran memiliki berbagai macam, dalam proses pembelajaran diharapkan guru dapat menggunakannya (Pamungkas & Koeswanti, 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan. Penggunaan media interaktif akan menimbulkan aksi reaksi diantara guru dan siswa. Penggunaan media berbasis lingkungan tidak membutuhkan biaya yang mahal, dapat memanfaatkan barang bekas yang berada disekitar lingkungan.

Dalam proses pembelajaran pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa akan mempengaruhi. Guru yang inovatif dalam memilih dan menggunakan media serta model pembelajaran, siswa akan lebih tertarik dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat menghasilkan proses dan hasil belajar menjadi lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran dan strategi pembelajaran harus tepat (Solikah, 2020). Seorang guru sangat perlu meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara memberikan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan dapat menarik perhatian siswa. Selain penggunaan media pembelajaran, perlu untuk memberikan motivasi untuk dapat mengembangkan kemandirian siswa. Pemberian motivasi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Al Mawaddah et al., 2021).

Peningkatan hasil belajar pada siswa juga disebabkan oleh hubungan langsung dengan media pembelajaran dan guru. Seperti yang sudah diketahui bahwa media pembelajaran menghubungkan antara siswa, guru, dan media pembelajaran itu sendiri. Karena, penggunaan media yang tepat oleh guru akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang bersangkutan. Baik dari guru atau siswa, media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan penyampaian dan pemahaman materi. Penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena proses pembelajaran akan berjalan dengan baik sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Pada proses pembelajaran, hendaknya menjadikan tujuan pengajaran sebagai tolak ukur untuk menggunakan media pembelajaran. Karena, tujuan pengajaran dan juga media pembelajaran saling berkaitan satu sama lain.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Anzelina, (2019) menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari data nilai rata – rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai rata – rata kelas control. Lasut et al., (2022) dalam penelitiannya juga mendapatkan bahwa media pembelajaran dalam pembelajaran daring berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di sekolah. Temuan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan meningkatkan hasil belajar siswa SMA pada materi fluida dinamis. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata – rata hasil belajar dan uji t. Nilai rata – rata hasil belajar kelas control 46 dan kelas eksperimen 62. Pada uji t 0,003 ($\alpha \leq 0,005$), maka hipotesis penelitian diterima. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran fisika sangat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. saran untuk peneliti selanjutnya, dapat membuat pengembangan modul tentang media interaktif berbasis lingkungan, karena penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan berguna untuk meningkatkan pemahaman dan menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMA. Selain itu secara tidak langsung siswa dilatih untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada SMA Rambipuji selaku pihak sekolah yang sudah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan penelitian dengan melibatkan siswa/siswa kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2. Selain itu, kami juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Prof. Dr. I Ketut Mahardika, M. Si dan bapak Drs. Subiki, M. kes selaku dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran Fisika yang telah membimbing kami dalam proses penyusunan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1288>
- Anzelina. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Kayanya Negeriku Di Kelas Iv Sd Swasta. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 752–761. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/39414>
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik Berbasis Lingkungan Di Smp Kabupaten Musi Rawas. *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*,

- 5246 *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Fluida Dinamis – I Ketut Mahardika, Subiki, Nadiah Putri Anggraeni, Donny Harya Juanda, Mahrul Junaid Ubaidillah, Nina Amelia*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3199>
- 2(2), 95–104. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v2i2.5950>
- Erviana, L. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sebagai Sarana Praktikum IPA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Di SMP-It Ar Rahmah Pacitan. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 7(2), 71–77. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/936>
- Fahmeyzan, D., Soraya, S., & Etmy, D. (2018). Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi dengan Menggunakan Skewness dan Kurtosi. *Jurnal VARIAN*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.30812/varian.v2i1.331>
- Hasan, I. (2020). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, Darodiat, Harahap, Tuti, K., Tahrim, T., Anwari, Ahmad, M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Kurniawan, D., Yulianti, D., & Riswandi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis SAVI untuk Meningkatkan Prestasi Lompat Jauh Gaya Jongkok (Gaya Ortodok) Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2372–2382. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1119/pdf>
- Lasut, M. S., Sumampouw, Z. F., Mangangantung, J. M., Daniel, R., & Pangkey, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5001–5009. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/2915/pdf>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/880>
- Novita, L., & Novianty, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46–53. <http://journal.umg.ac.id/index.php/jtiee/article/view/1127/873>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346. <https://doi.org/10.23887/jppg.v4i3.41223>
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17–25. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika/article/view/7155/6168>
- Sari, A. P., & Marlana, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi pada Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4102–4115. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2623>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57. <http://ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/27/27>
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521–1533. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/601/pdf>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Warliah, W., Listianti, F., Hasanah, Tutik, I., & Maimuna, U. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wudya Wisata*. Duta Media Publishing.

5247 *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Fluida Dinamis – I* Ketut Mahardika, Subiki, Nadiah Putri Anggraeni, Donny Harya Juanda, Mahrul Junaid Ubaidillah, Nina Amelia
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3199>

Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>