

The Effect Of Interactive Multimedia-Assisted Learning Model On Students' Practice Learning At Sman 7 Bengkulu Selatan

Pengaruh Model Pembelajaran Berbantu Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Praktek Siswa Sman 7 Bengkulu Selatan

Nevia Putri Wangi ¹⁾; Yenni Fitria ²⁾; Hermawansa ³⁾

^{1,2,3)} Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹⁾ neviaputriwangi@gmail.com ; ²⁾ yennifitria@unived.ac.id ; ³⁾ hermawsns@unived.ac.id

How to Cite :

Wangi, N, P., Fitria, Y., Hermawansa. (2026). The Effect Of Interactive Multimedia-Assisted Learning Model On Students' Practice Learning At Sman 7 Bengkulu Selatana. Jurnal Komputer Indonesia, 5(1).

ARTICLE HISTORY

Received [20 Februari 2026]

Revised [29 Maret 2026]

Accepted [31 Maret 2026]

KEYWORDS

Drill Learning Model, Interactive Multimedia, Practical Learning.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran drill berbantu multimedia interaktif terhadap pembelajaran praktek siswa SMAN 7 Bngkulu Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi eksperimen). Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas X SMAN 7 Bengkulu Selatan dengan sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas Xa berjumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas Xb berjumlah 33 siswa sbagai kelas kontrol. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu Observasi, Tes, Kuisiner, dan Dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari pembahasan melalui metode analisis perolehan nilai Pretest dan posttest penggunaan pembelajaran drill berbantu multimedia interaktif terhadap pembelajaran praktek siswa yang menyatakan pembelajaran drill berbantu multimedia interaktif terhadap peembelajaran praktek siswa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMAN 7 Bengkulu Selatan. Pada pengujian hipotesis menggunakan Uji Independen Sampel t test menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < \text{dari } 0,05$ sehingga hipotesis dapat di terima.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of interactive multimedia-assisted drill learning on practical learning of students of SMAN 7 Bengkulu Selatan. The method used in this study is a quantitative approach with a quasi-experimental method. This study used subjects of class X students of SMAN 7 Bengkulu Selatan with a sample of 2 classes, namely class Xa totaling 33 students as the experimental class and class Xb totaling 33 students as the control class. The techniques used to collect data are Observation, Tests, Questionnaires, and Documentation. Based on the results of the research conducted, it can be seen from the discussion through the analysis method of obtaining Pretest and Posttest scores using interactive multimedia-assisted drill learning on students' practical learning which states that interactive multimedia-assisted drill learning on students' practical learning has a significant influence on student learning outcomes in informatics subjects at SMAN 7 Bengkulu Selatan. In testing the hypothesis using the Independent Sample t-test test, it shows an increase in learning outcomes with a significant value of $0.000 < 0.05$ so that the hypothesis can be accepted.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran merupakan suatu proses kompleks dimana siswa mengalami tahap belajar, perkembangan, serta pendidikan. Fadlul Dkk (2020:29) menyatakan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang berakibat adanya pengalaman serta latihan. Proses pembelajaran di sekolah tidak hanya menekankan pada transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga pada upaya pengembangan keterampilan, pemahaman konsep. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Salah satu model pembelajaran yang sering digunakan dalam meningkatkan keterampilan siswa adalah model drill. Model drill merupakan metode latihan yang dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan untuk memperkuat pemahaman, meningkatkan ketepatan, serta membiasakan siswa menguasai suatu materi atau keterampilan tertentu. Seiring dengan perkembangan teknologi, proses pembelajaran kini dapat dikombinasikan dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif mencakup teks, gambar, audio, animasi, maupun video yang dirancang secara terpadu sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif tidak hanya memberikan variasi pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan mengintegrasikan model pembelajaran drill berbantu multimedia interaktif, diharapkan proses latihan yang dilakukan siswa menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

Siswa tidak hanya mengulang materi secara mekanis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Hal ini diyakini dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan pembelajaran siswa, baik dari segi pemahaman materi, keterampilan, maupun hasil belajar secara keseluruhan. Pembelajaran praktik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengalaman langsung dan aktivitas nyata dalam proses pembelajaran. Pembelajaran praktik memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman langsung dan refleksi atas pengalaman tersebut. Oleh karena itu, model pembelajaran drill berbantu multimedia interaktif sangat penting dalam pembelajaran praktik agar siswa dapat lebih baik dalam segi pemahaman materi, keterampilan, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penting untuk dilakukan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mengenai pengaruh model pembelajaran drill berbantu multimedia interaktif terhadap perkembangan pembelajaran siswa, sehingga dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan aspek perkembangan pembelajaran kognitif (pemahaman materi), keterampilan, maupun hasil belajar secara keseluruhan dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

LANDASAN TEORI

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah cara atau strategi yang digunakan guru untuk mengajar agar siswa bisa belajar dengan lebih baik. Model ini mencakup cara menyusun materi, metode yang digunakan, langkah- langkah pembelajaran, serta peran guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk merancang dan merangsang pola pikir serta menunjang keberhasilan belajar agar dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif. Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis tentang pencapaian pembelajaran dalam rangka membantu siswa belajar dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan gambaran umum tetapi secara tatap memiliki tujuan tertentu. Hal ini membuat model pembelajaran berbeda dengan metode pembelajaran yang telah menerapkan langkah-langkah atau pendekatan pembelajaran yang cangkupannta lebih luas lagi (Dr. Arden Simeru dkk, 2023)

Definisi Model Pembelajaran Drill

Secara etimologi, kata drill berasal dari bahasa Inggris yang dijamak dari bahasa Latin trillus yang berarti menggiling atau memutar, lalu berkembang dalam bahasa Inggris menjadi drill, yang berarti melatih, mengulangi gerakan atau kegiatan tertentu. menanamkan kebiasaan melalui pengulangan. Pembelajaran drill merupakan metode latihan yang diberikan secara berulang-ulang dengan tujuan agar peserta didik memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan tertentu (Djamarah dan Zain, 2013).

Definisi Multimedia Interaktif

Secara umum, multimedia interaktif adalah suatu sistem atau media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas yang memungkinkan pengguna (*user*) untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang disajikan. Multimedia interaktif adalah kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau perangkat digital, di mana pengguna memiliki kendali (*control*) untuk berinteraksi dengan elemen-elemen tersebut (Vaughan, 2011). Multimedia interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif untuk mengendalikan urutan dan kecepatan pembelajaran sesuai kebutuhan mereka (Munir, 2013). Multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai bentuk media yang dikendalikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih jalannya pembelajaran sendiri (Sadiman dkk, 2011).

Definisi Pembelajaran Praktik

Pembelajaran praktik adalah suatu bentuk kegiatan belajar yang menekankan pada penguasaan keterampilan melalui pengalaman langsung atau latihan nyata. Dalam pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya menerima teori, tetapi juga melakukan aktivitas nyata untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Teknik analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2019). Analisis data dilakukan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Karena penelitian ini bersifat kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistika dengan bantuan komputer (SPSS) atau perhitungan manual, langkah-langkah analisis data adalah:

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah suatu teknik analisis data yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik data. Data yang digunakan dalam uji analisis deskriptif ini yaitu data yang peneliti ambil dari hasil pre-test dan post-test. Tes awal (pretest) diberikan oleh peneliti pada sampel sebelum memberikan perlakuan (treatment) dan test akhir (posttest) diberikan oleh peneliti pada sampel setelah memberikan perlakuan (treatment). Sehingga data yang didapatkan dari hasil pretest dan posttest tersebut dijadikan sebagai data yang digunakan dalam uji normalitas.

Uji Validasi

Uji validasi digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisioner. Suatu kuisioner dikatakan valid jika pernyataan pada kuisioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisioner tersebut. Cara menguji validitas adalah menggunakan *SPSS 20 for windows* (Ghozali, 2019).

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah hasil pengukuran yang dapat dipercaya. Reliabilitas instrument diperlukan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan pengukuran. Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas dilakukan dengan metode *Alpha Chronbach's* dengan menggunakan *SPSS 20 for windows*. Reliabilitas suatu konstruk variabel dikatakan baik jika memiliki nilai *Alpha Crhonbach's* > dari 0,60 (Sujianto, 2019)

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol) terdistribusi secara normal atau tidak. Mengingat jumlah sampel per kelas pada penelitian ini berukuran kecil hingga sedang ($n = 33$), maka uji normalitas yang paling akurat digunakan adalah metode Shapiro-Wilk (Ghozali, 2019).

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari data kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen (sama) atau heterogen. Pengujian ini dilakukan menggunakan metode *Levene's Test of Equality of Variances*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data dan Uji Hipotesis

Adapun pengujian data yang dilakukan untuk menentukan pengaruh penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran informatika dengan sub pembahasan pembuatan surat formal di *Microsoft Word* terdapat hasil belajar siswa SMAN 7 Bengkulu Selatan.

Uji Validitas

Uji validasi digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisioner. Suatu kuisioner dikatakan valid jika pernyataan pada kuisioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisioner tersebut. Cara menguji validitas adalah menggunakan SPSS 27 for windows (Ghozali, 2019).

Tabel 1 hasil uji validitas soal instrument penelitian

VALIDITAS			
Item Soal	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
Soal 1	0,721	0,334	Valid
Soal 2	0,783	0,334	Valid
Soal 3	0,457	0,334	Valid
Soal 4	0,432	0,334	Valid
Soal 5	0,700	0,334	Valid
Soal 6	0,575	0,334	Valid
Soal 7	0,436	0,334	Valid
Soal 8	0,492	0,334	Valid
Soal 9	0,559	0,334	Valid
Soal 10	0,563	0,334	Valid
Soal 11	0,577	0,334	Valid
Soal 12	0,554	0,334	Valid
Soal 13	0,410	0,334	Valid
Soal 14	0,514	0,334	Valid

Soal 15	0,529	0,334	Valid
Soal 16	0,647	0,334	Valid
Soal 17	0,581	0,334	Valid
Soal 18	0,665	0,334	Valid
Soal 19	0,532	0,334	Valid
Soal 20	0,433	0,334	Valid
Soal 21	0,620	0,334	Valid

Uji Reliabilitas**Tabel 2 Hasil uji reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,887	21

Sumber: Output SPSS 27

Analisis Statistik Deskriptif**Tabel 3 Data Descriptives Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	33	45	75	57,12	7,909
Posttest Eksperimen	33	65	95	81,97	7,389
Pretest Kontrol	33	40	70	58,18	7,269
Posttest Kontrol	33	60	90	75,45	9,301
Valid N (listwise)	33				

Sumber: Output SPSS 27

Tabel 4 Frekuensi Descriptives kelas Eksperimen

Jenis kelamin kelas Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	18	54,5	54,5	54,5
	Perempuan	15	45,5	45,5	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS 27

Tabel 5 Frekuensi Descriptives kelas Kontrol

Jenis kelamin kelas Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	17	51,5	51,5	51,5
	Perempuan	16	48,5	48,5	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

Sumber: Output SPSS 27

Tabel 6 Hasil Belajar Siswa Pada Tahap Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No		Interval	Frekuensi	Presentase %	Kategori
1	Pretes Kontrol	90 – 100	-	-	Sangat Baik
2		75 – 89	-	-	Baik
3		60 – 74	18	54,5	Cukup

4		45 – 59	16	48,4	Kurang
5		≤ 44	-	-	Kurang Sekali
Jumlah			33	100%	
No	Posttest Kontrol	Interval	Frekuensi	Presen tasi %	Kategori
1		90 – 100	5	15,1	Sangat Baik
2		75 – 89	14	42,4	Baik
3		60 – 74	14	42,4	Cukup
4		45 – 59	-	-	Kurang
5		≤ 44	-	-	Kurang Sekali
Jumlah			100	100%	

Tabel 7 Hasil Belajar Siswa Pada Tahap Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Pretes Eksperimen	Interval	Frekuensi	Presentase %	Kategori
1		90 – 100	-	-	Sangat Baik
2		75 – 89	1	3	Baik
3		60 – 74	15	45,4	Cukup
4		45 – 59	17	51,5	Kurang
5		≤ 44	-	-	Kurang Sekali
Jumlah			33	100%	
No	Posttest Eksperimen	Interval	Frekuensi	Presen tasi %	Kategori
1		90 – 100	8	24,2	Sangat Baik
2		75 – 89	22	66,6	Baik
3		60 – 74	3	9	Cukup
4		45 – 59	-	-	Kurang
5		≤ 44	-	-	Kurang Sekali
Jumlah			100	100%	

Tabel 8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Tes	KKM	Kategori	Frekuensi	%
Pretest Kontrol	<75	Tidak Tuntas	33	100
	≥75	Tuntas	-	-
Jumlah			33	100
Posttest Kontrol	<75	Tidak Tuntas	14	42,4
	≥75	Tuntas	19	57,6
Jumlah			33	100

Tabel 9 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Tes	KKM	Kategori	Frekuensi	%
Pretest Eksperimen	<75	Tidak Tuntas	32	97
	≥75	Tuntas	1	3
Jumlah			33	100
Posttest Eksperimen	<75	Tidak Tuntas	3	9
	≥75	Tuntas	30	91
Jumlah			33	100

Hasil Uji Normalitas Data**Tabel 10 Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	0,146	33	0,073	0,945	33	0,093
Posttest Eksperimen	0,152	33	0,050	0,951	33	0,144
Pretest Kontrol	0,144	33	0,079	0,947	33	0,110
Posttest Kontrol	0,145	33	0,074	0,938	33	0,060
a. Lilliefors Significance Correction						

*Sumber: Output SPSS 27***Hasil Uji Homogenitas Data****Tabel 11 Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	0,230	1	64	0,633
	Based on Median	0,255	1	64	0,615
	Based on Median and with adjusted df	0,255	1	63,681	0,615
	Based on trimmed mean	0,242	1	64	0,625
Posttest	Based on Mean	2,644	1	64	0,109
	Based on Median	2,286	1	64	0,135
	Based on Median and with adjusted df	2,286	1	63,817	0,136
	Based on trimmed mean	2,666	1	64	0,107

Sumber: Output SPSS 27

Uji Hipotesis

Tabel 12 Hasil Uji Paired Sampel Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower Bound	Upper Bound			
Pai	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-24,848	8,522	1,484	-27,870	-21,827	-16,749	32	0,000
Pai	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-17,273	10,613	1,848	-21,036	-13,509	-9,349	32	0,000

Sumber: Output SPSS 27

Tabel 13 Hasil Uji Paired Independent Sampel Test

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
Posttest	Equal variances assumed	2,644	0,109	3,151	64	0,002	6,515	2,068	2,384	10,646
	Equal variances not assumed			3,151	60,885	0,003	6,515	2,068	2,380	10,650

Sumber: Output SPSS 27

Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026 pada siswa kelas X.a dan X.b di SMAN 7 Bengkulu Selatan, dengan materi pokok *Microsoft Word*. Penelitian ini dilakukan di SMAN 7 Bengkulu Selatan tepatnya di Jl. Kota Agung, Kec. Seginim, Kab. Bengkulu Selatan, Prov. Bengkulu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya atau tidaknya pengaruh dari model pembelajaran drill berbantu multimedia interaktif menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap hasil pembelajaran praktek siswa pada mata pelajaran informatika dengan materi pokok *Microsoft Word* pembuatan surat formal. Penelitian ini dilakukan pada kelas X yang memiliki siswa berjumlah 33 orang.

Proses pembelajaran praktek pada kelas X SMAN 7 Bengkulu Selatan tersebut guru masih mengajar menggunakan model pembelajaran ceramah yang dinilai kurang efektif terhadap hasil belajar siswa, maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran drill berbantu multimedia interaktif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk melihat apakah model pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pada proses penelitian, yang pertama peneliti memberikan pretest berupa praktek pembuatan surat formal di *Microsoft Word* pada kelas kontrol maupun eksperimen, selanjutnya peneliti melakukan proses pembelajaran dengan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran ceramah dan kelas eksperimen dengan model drill dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial.

Pada tahap selanjutnya peneliti memberikan posttest berupa tes praktek pembuatan surat formal pada materi *microsoft word*. Berdasarkan pretest kelas kontrol, nilai rata-rata siswa 58,18 dengan kategori kurang 48,4% dan cukup 54,5%. Berdasarkan data hasil persentase yang ada dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam hasil belajar pada pembelajaran praktek siswa sangat kurang. Kemudian pada posttest nilai hasil belajar siswa mengalami kenaikan dengan nilai rata-rata 75,90 dengan kategori cukup 42,4%, baik 42,4% dan sangat baik 15,1%. Berdasarkan data hasil persentase maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas kontrol meningkat dan tergolong baik.

Pada pretest kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 57,1% dengan kategori kurang 51,5%, cukup 45,4%, dan baik 3%. Berdasarkan data hasil persentase dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa pada hasil belajar pada pembelajaran praktek tergolong cukup. Selanjutnya pada posttest nilai rata-rata 82,27 dan siswa mengalami kenaikan yaitu dengan kategori cukup 9%, baik 66,6%, dan sangat baik 24,2% dan orang siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang dengan persentase 9% dan siswa yang tuntas sebanyak 30 orang dengan persentase 90%. Dari data persentase yang ada dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dan tergolong baik.

Dari paparan data persentase di atas maka dapat di ambil kesimpulan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran drill dengan menggunakan media video pembelajaran mengalami peningkatan yang lebih signifikan ketimbang kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sampel t-test dapat disimpulkan bahwa untuk nilai pretest dan posttest kelas eksperimen menunjukkan Sig. (2-tailed) yaitu 0,000, sehingga $0,000 < 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil pembelajaran praktek siswa pada materi pokok *microsoft word* di SMAN 7 Bengkulu Selatan .

Berdasarkan hasil dari analisis data pretest posttest kelas eksperimen dan pretest posttest kelas kontrol yang telah dilakukan oleh peneliti pada tes praktek maka di peroleh nilai siswa yang tuntas KKM pada pretest eksperimen berjumlah 1 orang siswa dan yang tidak tuntas KKM berjumlah 32 siswa dengan rata-rata kelas 57,1. Dan untuk posttest eksperimen jumlah siswa yang tuntas KKM berjumlah 30 siswa dan yang belum tuntas KKM berjumlah 3 siswa dengan rata-rata kelas 82,27.

Sedangkan untuk kelas kontrol di peroleh nilai pretest siswa yang belum tuntas KKM berjumlah 33 orang siswa dengan rata-rata kelas 58,1, sedangkan untuk posttest kelas kontrol di peroleh nilai siswa yang belum tuntas KKM berjumlah 14 siswa dan yang tuntas KKM berjumlah 19 orang siswa dengan rata-rata 75,9.

Berdasarkan hasil belajar dari kedua kelas ekpriment dan kontrol maka dapat dilihat selisih nilai dari kedua belajar siswa. kelas tersebut bahwasanya media pembelajaran berbasis video tutorial memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dan dokumentasi pada penelitian ini berupa lembar kuisioner dan hasil belajar siswa yang digunakan peneliti selama proses penelitian berlangsung. Dokumentasi disini bertujuan untuk memperkuat suatu penelitian bahwasannya penelitian tersebut benar-benar telah dilaksanakan dan dapat dipertanggung jawabkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data dan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa model pembelajaran drill berbantu multimedia interkaktif menggunakan media video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran praktek siswa di SMAN 7 Bengkulu Selatan. Hal demikian dikarenakan sesuai dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa sig (2-tailed) bernilai 0,000. Artinya t-test lebih kecil dari t-tabel yaitu $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh yang signifikan pada media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktek siswa di SMAN 7 Bengkulu Selatan. Selain hal tersebut, hasil analisis respon siswa mengenai media video pembelajaran pada pembelajaran praktek siswa di SMAN 7 Bengkulu Selatan menunjukkan bahwa model pembelajaran drill berbantu multimedia interaktif dengan menggunakan media video pembelajaran termasuk ke dalam kategori baik.

Saran

1. Kepada guru di dalam proses belajar dan mengajar hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang baik sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan media video pembelajaran dapat membantu suasana kelas menjadi lebih aktif dan inovatif
2. Kepada siswa pada saat proses pembelajaran diharapkan siswa selalu aktif dan tidak takut untuk bertanya kepada guru. Serta tidak berpuas diri atas hasil belajar yang dapat.
3. Untuk peneliti selanjutnya agar lebih mendalami dan memperluas hal yang akan diteliti. Bukan hanya hasil belajar, peneliti selanjutnya bisa juga meneliti variabel-variabel yang lain, seperti bagaimana mengatasi rasa takut dan malu siswa untuk bertanya kepada guru.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, A., Ikbal, I., & Motto, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran informatika kelas VIII di SMP Negeri 2 Lakea (Satap). *Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(1), 45–56.

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

38 | Nevia Putri Wangi, Yenni Fitria, Hermawansa; *The Effect Of Interactive Multimedia-Assisted Learning...*

- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran (Edisi revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Astuti, B. R. T. (2024). Penerapan metode drill and practice untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar pada pembelajaran informatika kelas XII BB semester genap SMA Negeri 1 Sragen tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2), 112–123.
- Daryanto. (2013). Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2018). Media pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). Strategi belajar mengajar (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Esa, E., Nelvi, N., Syahri, S., & Adri, A. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis video tutorial pada mata pelajaran teknik pengelasan SMAW posisi 1F terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 5 Padang. *Jurnal Pendidikan Kejuruan*, 8(1), 67–78.
- Fadlul, A., dkk. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Guru Pondok Pesantren Hidayatullah Bengkulu.
- Hamalik, O. (2008). Proses belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2013). Kurikulum dan pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik. (2020). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (2002). Instructional media and technologies for learning (7th ed.). New Jersey: Prentice Hall.
- Jumiati Siska., dkk. (2024). Pelatihan penggunaan Software Geogebra bagi guru MTSN 2 Bengkulu Selatan.
- Munir. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). Multimedia dan konsep aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Roestiyah, N. K. (2008). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Simeru, A., dkk. (2023). Model-model pembelajaran inovatif. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2011). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Tia, T., Efrizon, E., Jasril, J., & Marta, M. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif dalam problem based learning terhadap hasil belajar pada mata pelajaran informatika di SMA Negeri 1 Sutera. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 89–101.

Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making it work* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.