

ABSTRAK

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *QUIZ POP-UP* PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 1 TULANG BAWANG TENGAH

Oleh

DHENA RAHMA SEPTIANI

Pembelajaran pada materi Sistem Komputer pada mata pelajaran Informatika masih menjadi salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa karena memuat konsep – konsep yang bersifat abstrak. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif, juga menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang belum optimal, sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis *Quiz Pop-Up* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*, yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas X SMAN 1 Tulang Bawang Tengah. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, di mana nilai rata – rata *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0.7104 dengan kategori tinggi, dan pada kelas kontrol sebesar 0.3867 dengan kategori rendah. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji *independent sample t – test* yang menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $< .001$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kedua kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan temuan tersebut, penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis *Quiz Pop – Up* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika.

Kata Kunci: Hasil belajar, Informatika, *Quiz Pop-Up*, Video pembelajaran interaktif

ABSTRACT

THE EFFECT OF QUIZ POP – UP BASED INTERACTIVE LEARNING VIDEOS ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN INFORMATIKA FOR GRADE X STUDENTS AT SMAN 1 TULANG BAWANG TENGAH

By

DHENA RAHMA SEPTIANI

Learning the Computer System material in Informatics is still one of the materials that is difficult for students to understand because it contains abstract concepts. The limited use of interactive learning media also causes students' involvement in the learning process to be less than optimal, thus impacting the learning outcomes obtained. This study aims to determine the effect of the use of interactive learning videos based on Pop-Up Quiz on student learning outcomes in Informatics subjects. The method used in this study is a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design, involving two classes, namely the experimental class and the control class of class X students of SMAN 1 Tulang Bawang Tengah. The research instrument is a multiple-choice test of 20 questions used to measure learning outcomes in the cognitive domain. Data collection is done through the administration of pretests and posttests. The results of the study showed an increase in learning outcomes, where the average N-Gain value in the experimental class was 0.7104 with a high category, and in the control class was 0.3867 with a low category. The data obtained were then analyzed using an independent sample t-test which showed a significance value (Sig. 2-tailed) of <0.001 , so it can be concluded that there is a significant difference between the learning outcomes of students in the two classes. Thus, it can be concluded that, based on these findings, the use of interactive learning videos based on Pop-Up Quiz is effective in improving student learning outcomes in informatics subjects-Up is effective in improving students' learning outcomes in Informatics subjects.

Keywords: *Informatics, Interactive learning videos, learning outcomes, Quiz Pop-Up*