



PAKAR
PENDIDIKAN

JURNAL PENELITIAN AKTUAL DAN KAJIAN ANALISIS REFORMASI PENDIDIKAN

p-ISSN: 1693-2226 | e-ISSN: 2303-2219

Website: pakar.pkm.unp.ac.id; E-mail: pakarpendidikan.ppipmump@gmail.com

Pengaruh Bahan Ajar Interaktif Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Sma Di Padang Panjang : Aplikasi *Course Lab 2.4*

Yosi Oktaviana¹, Wahidul², Aisiah³
Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

E-mail Corresponding salah satu author: Yosioktaviana87@gmail.com

Abstract

This study aims to look at the effect of using interactive course lab teaching materials on students' ability to understand concepts in history subject. The problem of this study is the low level of students' knowledge of the concept material which is indicated by the low learning outcomes of IPS X grade students of high school in Padang Panjang are still many under the KKM (75). The teacher still does not use interactive teaching materials in learning. For this reason, we need an interactive teaching material that has not been used in Padang Panjang High School which is expected to improve learning outcomes. In connection with that Alvani Maizal Asri (2018) has made an interactive teaching material in his research entitled "Development of interactive teaching materials using the course lab application on Indonesian History subjects. The solutions offered in this study introduce the use of interactive teaching materials in historical learning and also as a follow-up to Alvani Maizal Asri's research to continue the next phase of Development. This type of research is experimental research. The population of this study was class X IPS with a sample of 181 people taken by random sampling. Data retrieval is done by pretest and posttest by using multiple choice questions as many as 40 questions. Data analysis using normality test, homogeneity test and hypothesis test (t test) and effectiveness test. The findings of the study at SMAN 1 Padang Panjang showed the average value of the difference between the experimental class students' learning outcomes 11,14 and SD 2,75 while the average difference in learning outcomes of the control class students was 10.14 with SD 2.25. Analysis of the normality test showed that the two samples were normally distributed, namely $L_{hit} < L_{tab}$ which was $0.814 < 0.886$. The homogeneity test results show that the sample has a homogeneous variant, the F_{hit} was $1.58 < F_{tab}$ was 1.701 . The results of the t test show $T_{hit} 3.96 > T_{tab} 2.05$ so that it can be stated H_1 is accepted H_0 is rejected. While the results of research at SMAN 2 Padang Panjang showed the average value of the difference in learning outcomes of

experimental class 12 students with SD 3.03 while the average difference in learning outcomes of control class students was 10.7 with SD 2.54. Analysis of the normality test showed that the two samples were normally distributed, namely $L_{hit} < L_{tab}$ which was $0.821 < 0.886$. The homogeneity test results showed that the sample had a homogeneous variant, namely $F_{hit} 1.58 < F_{tab} 1.69$. The results of the t test show $T_{hit} 2.197 > T_{tab} 2.03$ so that it can be declared H_1 accepted H_0 rejected. The results of the study show that there is an influence of the use of interactive teaching materials on the results of history learning of high school students in Padang Panjang. This interactive teaching material is effective to use because the average N-gain value at SMAN 1 Padang Panjang is 0.42 with moderate criteria, as well as in SMAN 2 Padang Panjang, the average N-gain value is 0.33 with the medium category.

Keywords: *Learning Outcomes, History Subject, Understanding Concepts, Interactive Teaching Materi*

PENDAHULUAN

Penelitian pendidikan mengenai pemanfaatan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran sudah banyak dilakukan, misalnya penelitian Zaldi Zakaria (2018) “pengaruh multimedia interaktif *Course Lab* terhadap daya tarik dan motivasi peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif *Course Lab* berpengaruh terhadap daya tarik dan motivasi peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Penelitian lain dilakukan oleh Resiana Wijaya (2016) “eksperimen pembelajaran matematika dengan bahan ajar interaktif berbasis ICT terhadap hasil belajar ditinjau dari keaktifan siswa pada siswa kelas VIII semester genap di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun 2015/2016”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan terdapat pengaruh tingkat keaktifan siswa terhadap hasil belajar siswa. Penelitian lain yang senada juga dilakukan oleh Latifa Arina Risqi (2014) “pengaruh penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kompetensi dasar kejuruan kelas X program keahlian teknik gambar bangunan SMKN 2 Depok. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar siswa yang menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *macromedia flash* dengan siswa yang hanya menggunakan bahan ajar cetak.

Ketiga penelitian tersebut memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran seperti *Course Lab*, multimedia ICT maupun *Macromedia Flash* pada mata pelajaran yang berbeda yaitu matematika, kompetensi dasar kejuruan dan sejarah. Namun penelitian mengenai penggunaan bahan ajar interaktif *Course Lab* untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar sejarah belum ada yang meneliti. Sehubungan dengan itu Alvani Maizal Asri (2018) dalam skripsinya yang berjudul “pengembangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Course Lab 2.4* pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk sekolah menengah atas telah mencoba mengembangkan suatu produk dalam bentuk bahan ajar interaktif. Namun hasil penelitian Alvani Maizal Asri sebagai sebuah penelitian R&D baru sampai pada tahap *Development* (pengembangan) tidak dilanjutkan pada tahap *Dessiminate* (penyebaran) dan sekolah yang menjadi lokasi uji praktikalitas dalam penelitian tersebut hanya SMAN 8 Padang. Sehingga sebagai sebuah bahan ajar, produk tersebut belum teruji tingkat keefektifitasannya.

Bahan ajar merupakan bagian sumber belajar, sedangkan bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, dan grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah/perilaku dibuat dengan teknologi multimedia. Bahan ajar interaktif ini digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik, tetapi merupakan aktivitas pendidik iuntuk dapat menggunakan keterampilan

mengajar secara terpadu, serta menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan peserta didik dapat belajar. Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi yang menarik bagi peserta didik.

Belajar sejarah berarti peserta didik mampu berfikir kritis dan mampu mengkaji setiap perubahan dilingkungannya, serta memiliki kesadaran akan perubahan dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan salah satu pembelajaran yang dilaksanakan dalam satuan pendidikan. Belajar sejarah tidak hanya sekedar mengetahui fakta-fakta tentang peristiwa masa lalu, namun lebih dari itu yaitu bagaimana peserta didik mampu menganalisis fakta-fakta sejarah untuk kehidupan yang lebih baik dimasa yang akan datang. Berdasarkan kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah terbagi atas dua bagian yaitu mata pelajaran sejarah (peminatan) dan mata pelajaran sejarah Indonesia. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti lebih menfokuskan pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Tujuan mata pelajaran sejarah yaitu:

“Tujuan mata pelajaran sejarah Indonesia yaitu 1) menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa; 2) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang; 3) mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa; 4) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa Indonesia; 5) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau; 6) mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif, serta 7) menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan”

Agar tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai maka guru harus membuat perencanaan pembelajaran yang meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media, sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran dan skenario pembelajaran. media dalam pembelajaran sejarah tidak hanya terfokus pada buku teks saja, akan tetapi lebih ditujukan pada cara-cara untuk mempermudah pembelajaran sejarah itu sendiri. Penggunaan media dalam pembelajaran sejarah juga perlu dipertimbangan ketersediaan yang terdapat dilingkungan sekitar peserta didik. Sumber belajar mata pelajaran sejarah Indonesia juga tidak hanya terfokus pada materi buku teks saja, tetapi dapat pula bersumber dari sumber lainnya, sumber-sumber itu dapat berupa peninggalan-peninggalan sejarah museum, situs sejarah, serta dalam

kurikulum 2013 pembelajaran sejarah harus menggunakan bahan ajar tidak hanya buku teks saja.

Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/ instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi dalam pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran sejarah banyak bentuk bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru, namun hal terpenting dari bahan ajar yang digunakan adalah membawa peserta didik untuk mau belajar sejarah dan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi dan tercapainya tujuan dari pembelajaran. Oleh sebab itu penggunaan bahan ajar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah.

Namun berdasarkan pengalaman PPLK (Praktik Pelaksanaan Pengalaman Kependidikan) mahasiswa calon guru sejarah di SMA yang ada di Padang Panjang ternyata menggunakan bahan ajar dari buku teks pelajaran sejarah, tidak ada variasi dari guru dan untuk memperkuat pernyataan tersebut peneliti melakukan wawancara dengan salah seorang guru sejarah di SMAN 2 Padang Panjang.

Peneliti : Apakah dalam pembelajaran sejarah ibuk menggunakan bahan ajar?

Guru : Selama ini dalam pembelajaran ibuk belum membuat bahan ajar, dalam pembelajaran kami masih menggunakan buku teks sebagai sumber belajar.

Peneliti : Kenapa ibuk tidak membuat bahan ajar?

Guru : Ibuk tidak memiliki waktu untuk membuat bahan ajar.

Berdasarkan hasil wawancara di atas guru tersebut mengatakan bahwa dalam pembelajaran tidak menggunakan bahan ajar karena tidak sempat untuk membuat bahan ajar. Kemudian diperoleh data ulangan harian sejarah kelas X yang menunjukkan rata-rata hasil ulangan harian belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Perolehan rata-rata nilai sejarah pada ulangan harian kelas X sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Pertama Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X IPS Semester I

Kelas	Jumlah Siswa	Jml Siswa Tdk Tuntas	Jml Siswa Tuntas	Nilai Rata-Rata	KKM	% Tuntas	%Tdk Tuntas
X.1	36	18	18	69	75	50	50
X.2	36	16	20	66	75	45	55
X.3	35	15	20	70	75	45	55
%						46%	54%

Sumber: Dokumentasi Guru mata pelajaran sejarah kelas X IPS SMAN 2 Padang Panjang

Dari data nilai siswa di atas terlihat bahwa 54% siswa di kelas X IPS tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kemudian Alvani Maizal Asri dalam skripsinya yang berjudul "Pengembangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan

aplikasi *course lab 2.4* pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk sekolah menengah atas” (2018) telah mencoba mengembangkan penelitian dalam bentuk bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif dapat dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif. Maksudnya sebagai sebuah bahan ajar ia didesain untuk dapat melakukan perintah balik kepada penggunanya untuk melakukan suatu aktivitas. Bahan ajar ini tidak seperti bahan ajar cetak yang bersifat pasif dan tidak bisa melakukan kendali terhadap penggunanya.

Namun hasil penelitian Alvani Maizal Asri sebagai sebuah penelitian R&D baru sampai pada tahap *Development* (pengembangan) tidak dilanjutkan pada tahap *Dessiminate* (penyebaran) dan sekolah yang menjadi lokasi uji praktikalitas dalam penelitian tersebut hanya SMAN 8 Padang. Sehingga sebagai sebuah bahan ajar produk tersebut belum teruji tingkat keefektifitasannya. Untuk itu peneliti ingin melanjutkan proses tersebut untuk melihat tingkat keefektifitas penggunaan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Course Lab 2.4* dalam pembelajaran sejarah, dan menyelidiki apakah bahan ajar tersebut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan judul penelitian “Pengaruh penggunaan bahan ajar interaktif aplikasi *Course Lab 2.4* dalam model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa SMA kelas X di Padang Panjang”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan variabel lainnya (Irawan, 1999:66). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut formula yang digunakan dalam *Pretest-Posttest Control Group Design* (Zafri, 2013:128)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Padang Panjang dan SMAN 2 Padang Panjang. Tergambar dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2. Data Jumlah Siswa Kelas X IPS SMA di Padang Panjang

Sekolah	Jumlah lokal IPS kelas X	Jumlah siswa
SMAN 1 Padang Panjang	2 kelas	56 siswa
SMAN 2 Padang Panjang	3 kelas	125 siswa
Total		181 siswa

Pemilihan sampel diambil berdasarkan random kelompok dengan asumsi bahwa setiap kelompok memiliki kemampuan dan kebiasaan belajar sejarah yang sama. Berdasarkan hasil random kelompok, maka kelas X IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan X IPS 2 sebagai kelas kontrol di SMAN 1 Padang Panjang. Kedua kelas tersebut berjumlah 56 siswa. Sedangkan kelas eksperimen di SMAN 2 Padang Panjang adalah kelas X IPS 1 dan kelas kontrol X IPS 3. Kedua kelas tersebut berjumlah 70 siswa. Rinciannya dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 3. Sampel Penelitian

Sekolah	Kelas	Jumlah siswa
SMAN 1 Padang Panjang	X IPS 1	28 siswa
	X IPS 2	28 siswa
SMAN 2 Padang Panjang	X IPS 1	34 siswa
	X IPS 3	36 siswa
Total		181 siswa

Data penelitian ini diperoleh dari hasil tes belajar siswa pemahaman konsep sejarah. Hasil diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperime dan kelas kontrol. Instumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat soal tes. Tes yang digunakan adalah pilihan ganda dengan lima pilihan jawaban. Jenis perangkat soal tes di analisis dengan uji validitas, uji tingkat kesukaran butir soal, dan daya beda. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang dilakukan di pengolahan data dengan melakukan pengujian soal tes. Saat melakukan tes siswa diberikan soal sebanyak 40 butir soal pilihan ganda dengan 4 opsi jawaban. Soal tersebut terbagi atas dua sub topik materi yaitu sebagai berikut. Pertama, jenis manusia purba di Indonesia. Kedua, perkembangan kehidupan manusia purba di Indonesia. Fokus penelitian dan pengolahan data ini adalah pemahaman konsep dengan jumlah soal 27 butir pilihan ganda.

Berdasarkan uji validitas di kelas eksperimen dan kontrol di SMAN 1 Padang Panjang dari 27 soal yang diujicobakan, ada 5 soal dibuang karena tidak valid, sehingga

soal yang akan diolah selanjutnya berjumlah 22 butir soal. Berdasarkan tingkat kesukaran dari 22 soal yang tersisa, semua soal tersebut masih bisa diolah karena 22 soal tersebut memiliki tingkat kesukaran sedang. Namun berdasarkan daya beda, ada 5 soal yang dikategorikan tidak baik, sehingga soal yang tersisa ada 17 soal. Selanjutnya dari 17 butir soal tersebut merupakan 6 butir soal sub topik I dan 12 butir soal sub topik II. Hasil analisis reliabilitas SMAN 1 Padang Panjang adalah 1,029 ini berarti memiliki validitas tinggi. Dengan demikian dari 27 soal yang diujicobakan, dihasilkan 17 butir soal untuk mengolah data kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji validitas di kelas eksperimen dan kelas kontrol SMAN 2 Padang Panjang dari 27 soal yang diujicobakan, ada 4 soal yang tidak valid dan 23 soal tergolong valid. Analisis tingkat kesukaran dari 23 soal yang tersisa terdapat 1 kategori soal mudah dan satu kategori sukar, sehingga menyisakan 21 soal berkategori sedang. Selanjutnya berdasarkan daya beda, ada 3 soal di kategorikan tidak baik, sehingga soal yang tersisa ada 18 soal yang akan digunakan untuk mengolah data kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMAN 2 Padang Panjang.

Hasil analisis data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di dapatkan rerata seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4. Perbandingan Mean, Median, Modus Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sekolah	Kelas	N	$\sum x$	Mean	Median	Modus
SMAN 1 Padang Panjang	Eksperimen	28	192	6,85	7	6
	Kontrol	28	206	7,35	8	9
SMAN 2 Padang Panjang	Eksperimen	34	304	8,94	9	12
	Kontrol	34	256	7,52	8	8

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa skor sebaran data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMAN 1 dan SMAN 2 Padang Panjang tergolong bagus karena mean, median, modus berada pada kisaran angka dengan jarak skornya tidak terlalu jauh

Berdasarkan analisis pemusatan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata (mean), nilai yang terletak di tengah (median), nilai yang sering muncul (modus), seperti tabel di bawah ini:

Tabel 5. Perbandingan Mean, Median, Modus Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sekolah	Kelas	N	$\sum x$	Mean	Median	Modus
SMAN 1 Padang Panjang	Eksperimen	28	312	11,14	11	11
	Kontrol	28	248	8,85	8,5	7
SMAN 2 Padang Panjang	Eksperimen	34	408	12	12	11
	Kontrol	34	364	10,7	11	11

Dari tabel diatas diketahui bahwa skor sebaran data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMAN 1 Padang Panjang kurang bagus karena mean, median, modus berada pada kisaran angka yang cukup jauh. Sedangkan sebaran data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMAN 2 Padang Panjang bagus. Hal ini terlihat dari mean, median, modusnya berada pada kisaran angka yang tidak terlalu jauh.

Setelah dilakukan analisis data maka dilakukan analisis pemusatan data pada perbandingan sub-topik. Sub topik I tentang jenis manusia purba di Indonesia yang terdiri dari 6 butir soal. Sub topik II tentang perkembangan kehidupan manusia purba berjumlah 11 butir soal di SMAN 1 Padang Panjang dan 12 butir soal di SMAN 2 Padang Panjang Berdasarkan analisis pemusatan data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai mean, media dan modus sub topik I dan II seperti tabel dibawah ini :

Tabel 6. Perbandingan Mean, Median, Modus Kelas Eksperimen dan Kontrol Sub Topik I

Sekolah	Kelas	N	Jumlah	Mean	Media n	Modus
SMAN 1 Padang Panjang	Eksperimen	28	81	2,89	3	2
	Kontrol	28	83	2,96	3	2
SMAN 2 Padang Panjang	Eksperimen	34	142	4,17	4	6
	Kontrol	34	128	3,74	4	3

Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada sub topik jenis manusia purba di Indonesia diketahui bahwa rata-rata skor kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol yakni $2,89 < 2,96$. Median dan modus kelas eksperimen memiliki nilai yang sama yaitu 3 dan 2 di SMAN 1 Padang Panjang. Sedangkan di SMAN 2 Padang Panjang menunjukkan rata-rata skor kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yakni $4,17 > 3,74$. Median memiliki nilai yang sama yaitu 4 sedangkan nilai yang sering muncul di kelas eksperimen adalah 6 dan di kelas kontrol 3.

Tabel 7. Perbandingan Mean, Median, Modus Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol sub Topik II

Sekolah	Kelas	N	Jumlah	Mean	Median	Modus
SMAN 1 Padang Panjang	Eksperimen	28	232	8,28	8,5	5
	Kontrol	28	165	5,89	5	5
SMAN 2 Padang Panjang	Eksperimen	34	247	7,26	7	7
	Kontrol	34	236	6,94	7	7

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada sub topik perkembangan kehidupan manusia purba terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki mean, median dan modus yang lebih tinggi dari kelas kontrol dengan perbedaan skor

yang cukup jauh yaitu rata-rata kelas eksperimen 8,28, sedangkan rata-rata kelas kontrol 5,89. Sebaran median cukup jauh berbeda yaitu 8,5 untuk kelas eksperimen dan 5 pada kelas kontrol, sedangkan modus untuk kedua kelas sama yaitu 5. Sedangkan di SMAN 2 Padang Panjang terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dari kelas kontrol dengan perbedaan skor yang tidak terlalu jauh yaitu rata-rata kelas eksperimen 7,26, sedangkan rata-rata kelas kontrol 6,94. Sebaran median dan modus untuk kedua kelas sama yaitu 7

Sebelum uji hipotesis dilakukan, data yang diolah adalah data selisih *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dilakukan karena kemampuan awal mereka tidak sama. Hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu H_1 diterima dan H_0 ditolak jika terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar interaktif *Course Lab* terhadap hasil belajar sejarah siswa SMA Padang Panjang.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol

Sekolah	Kelas	T_{hit}	T_{tab}
SMAN 1 Padang Panjang	Eksperimen	-0,93	2,05
	Kontrol		
SMAN 2 Padang Panjang	Eksperimen	2,14	2,03
	Kontrol		

Setelah dilakukan uji hipotesis *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil uji hipotesis yaitu $T_{hit} < T_{tab}$, berdasarkan analisis uji normalitas dan homogenitas dalam bab III ternyata data berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukanlah uji T yang berasal dari nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Uji T *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol

Sekolah	Kelas	T_{hit}	T_{tab}
SMAN 1 Padang Panjang	Eksperimen	3,96	2,05
	Kontrol		
SMAN 2 Padang Panjang	Eksperimen	2,19	2,03
	Kontrol		

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa $T_{hit} > T_{tab}$, artinya penelitian eksperimen ini bisa dikatakan berhasil karena H_1 diterima dan H_0 ditolak, maksudnya terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar interaktif *Course Lab* 2.4 terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 1 Padang Panjang.

Seperti yang telah dikemukakan pada uji hipotesis diatas bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak di SMAN 1 Padang Panjang dan SMAN 2 Padang Panjang. Dalam

pembelajaran yang menggunakan bahan ajar interaktif *Course Lab 2.4* dapat mempermudah peserta didik untuk belajar mandiri karena didalam bahan ajar interaktif sudah terkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah/perilaku dari suatu perintah yang dibuat dengan teknologi multimedia. Jika dilihat dari proses pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan buku teks pembelajaran, peserta didik belum bisa belajar secara mandiri. Temuan penelitian ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah

Sedangkan uji efektivitas bahan ajar interaktif ini dilakukan dengan cara melihat peningkatan nilai siswa setelah menggunakan bahan ajar interaktif. Peningkatan nilai diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang diolah dan dihitung menggunakan persamaan *N-gain*.

Data yang dideskripsikan berikut adalah data yang diperoleh dari jawaban peserta didik terhadap soal yang diberikan di akhir pembelajaran. data ini bertujuan untuk melihat tingkat pemahaman siswa terhadap konsep sejarah yang disajikan dalam bahan ajar interaktif. Hasil uji efektivitas bahan ajar interaktif dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 10. Hasil uji efektivitas SMAN 1 Padang Panjang

SMAN 1 Padang Panjang					SMAN 2 Padang Panjang				
Siswa	Nilai		N-gain	Kriteria	Siswa	Nilai		N-gain	Kriteria
	<i>pretest</i>	<i>Posttest</i>				<i>pretest</i>	<i>Posttest</i>		
1	70	30	-1,3	Rendah	1	50	72	0,44	Sedang
2	35	76	0,63	Sedang	2	72	88	0,42	Sedang
3	41	64	0,38	Sedang	3	66	88	0,68	Sedang
4	29	100	1	Tinggi	4	55	94	0,86	Tinggi
5	23	70	0,61	Sedang	5	66	100	1	Tinggi
6	35	41	0,09	Rendah	6	33	38	0,07	Rendah
7	47	94	0,88	Tinggi	7	44	88	0,78	Tinggi
8	65	47	-0,51	Rendah	8	61	44	-0,43	Rendah
9	24	41	0,28	Rendah	9	22	66	0,56	Sedang
10	23	88	0,84	Tinggi	10	22	83	0,78	Tinggi
11	53	82	0,61	Sedang	11	50	38	-0,24	Rendah
12	41	76	0,59	Sedang	12	38	77	0,62	Sedang
13	35	59	0,36	Sedang	13	55	50	-0,1	Rendah
14	47	65	0,33	Sedang	14	28	72	0,61	Sedang
15	41	53	0,20	Rendah	15	38	77	0,62	Sedang
16	47	47	0	Rendah	16	44	61	0,25	Rendah
17	35	70	0,53	Sedang	17	66	66	1	Rendah
18	53	76	0,48	Sedang	18	61	77	0,41	Sedang
19	47	82	0,66	Sedang	19	44	55	0,19	Rendah
20	41	41	0	Rendah	20	66	55	-0,32	Rendah
21	35	82	0,72	Tinggi	21	33	72	0,58	Sedang

22	29	65	0,50	Sedang	22	50	61	0,22	Rendah
23	35	59	0,36	Sedang	23	55	50	-0,1	Rendah
24	24	70	0,60	Sedang	24	22	61	0,5	Sedang
25	41	53	0,20	Rendah	25	38	77	0,62	Sedang
26	47	65	0,32	Sedang	26	44	88	0,78	Tinggi
27	47	59	0,22	Rendah	27	61	50	-0,28	Rendah
28	35	59	0,36	Sedang	28	61	55	-0,15	Rendah
					29	50	61	0,22	Rendah
					30	66	33	-0,97	Rendah
					31	55	61	0,13	Rendah
					32	72	77	0,17	Rendah
					33	33	55	0,32	Sedang
					34	55	66	0,24	Rendah
Rata-rata	38,5	65	0,456	Sedang		49	66	0,33	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai *N-gain* rata-rata peserta didik yaitu 0,456 DAN 0,33 dengan kriteria **sedang**. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 dan SMAN 2 Padang Panjang

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan tentang pengaruh penggunaan bahan ajar interaktif *Course Lab 2.4* terhadap hasil belajar sejarah siswa SMA Negeri Padang Panjang. Dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan skor capaian peserta didik dalam pemahaman konsep menggunakan bahan ajar interaktif *Course Lab 2.4*. Skor rata-rata kelas eksperimen 11,14 dan kelas kontrol 8,85 di SMAN 1 Padang Panjang, sedangkan di SMAN 2 Padang Panjang rata-rata kelas eksperimen 12 dan kelas kontrol 10,7
2. Bahan ajar interaktif *Course Lab 2.4* efektif digunakan untuk pemahaman konsep sejarah peserta didik apabila sekolah tersebut dilengkapi dengan labor komputer atau laptop pribadi

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Perencanaan Pembelajaran: mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Andi Prastowo. 2018. *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana
- Permendikbud no 59 tahun 2014. *Tentang kurikulum SMA*

Zafri. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Padang: Jurusan Sejarah Universitas Negeri Padang.

SKRIPSI

Alvani Maizal Asri. 2018 “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi COURSE LAB 2.4 Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia untuk Sekolah Menengah Atas*” (Penelitian R&D). Skripsi. Padang : UNP

Resiana Wijaya. 2016. “*Eksperimen Pembelajaran Matematika Dengan Bahan Ajar Interaktif Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Keaktifan Siswa Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap tahun 2015/2016*”. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta

Latifa Arina Risqi. “*Pengaruh Bahan Ajar Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Kejuruan Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMKN 2 Depok*”. Skripsi. Yogyakarta: UNY

Zaldi Zakaria. 2018. “*Pengaruh Multimedia Interaktif Courselab terhadap Daya Ttarik dan Motivasi Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember*”. Skripsi. Jember: Universitas Jember