



## PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA

*Using Interactive Learning Media To Improve Student Learning Achievement*

Riztika Widyasari<sup>1</sup>, Triana Kartika Santi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi

<sup>1</sup>Email: riztika.widyasari@untag-banyuwangi.ac.id

<sup>2</sup>Email: trianasanti@untag-banyuwangi.ac.id

### **Abstract**

*One of the factors that lead to low student achievement is that the lecturers are less precise in using learning media. The purpose of this classroom action research is to apply the use of interactive learning media to improve student achievement in the Learner Development course. The design used by Kemmis and Mc-Taggart's action research model is a spiral. The final results of the second cycle obtained in a good category for improving learning achievement have reached a value with a good category of 84%, this exceeds the expected target of 75%. This indicates that the use of interactive learning media that presents learning content such as text, graphics, images, photos, integrated audio, video and animation are very suitable to improve student achievement in the Learner Development course.*

**Keywords:** *interactive learning media, learning achievement, students*

### **Abstrak**

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar mahasiswa, kurang tepatnya dosen menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik. Desain yang digunakan model penelitian tindakan Kemmis dan Mc-Taggart berbentuk spiral. Hasil akhir siklus II yang diperoleh dengan kategori baik untuk peningkatan prestasi belajar telah mencapai nilai dengan kategori baik 84% ini melebihi target yang diharapkan yaitu 75 %, Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang menyajikan konten pembelajaran seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi sangat cocok untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik.

**Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif, , prestasi belajar, mahasiswa

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan dari individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Faktor utama yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa di Perguruan tinggi adalah keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar dalam kelas. Oleh karena itu setiap dosen, terutama dosen mata kuliah Perkembangan Peserta Didik harus dapat membangkitkan aktifitas belajar mahasiswa sehingga termotivasi untuk senantiasa berkembang dalam diri mahasiswa agar mereka mendapatkan prestasi belajar yang maksimal dan mampu berinteraksi secara aktif dengan lingkungan. Motivasi merupakan energi yang mampu mendorong atau



mengarahkan seseorang melakukan sesuatu aktivitas. Agar proses pembelajaran mencapai optimal ada dua hal yang perlu diperhatikan yaitu semua elemen pembelajaran dan keikutsertaan seluruh indra : emosi, karasa, karya dan nalar. Sehingga diharapkan semua kegiatan pembelajaran harus diarahkan mendorong mahasiswa aktif baik secara mental, fisik dan sosial.

Tantangan yang semakin besar dengan adanya manusia abad 21 membuat beberapa pakar pendidikan mencoba menyusun pembelajaran yang bersifat inovatif yang saat ini seringkali didukung oleh perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi di bidang pembelajaran. Pada satuan pendidikan yang lebih luas proses pembelajaran saat ini seringkali diselenggarakan dengan proses yang interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan dan lebih dari itu dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta memberikan ruang yang lebih luas sehingga dapat meningkatkan kreatifitas dan kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologi yang dimiliki oleh setiap peserta didik (Rahayu, 2013).

Tercapainya keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu peserta didik, pendidik dan media pembelajaran. Berperannya ketiga komponen tersebut memungkinkan tercapainya pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama (Daryanto, 2013). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat ikut berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada dasarnya, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan minat serta keinginan siswa untuk belajar. Akan tetapi, jika media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran tersebut selalu monoton maka proses belajar mengajar tersebut pun tidak akan berlangsung dengan baik. Media sebagai alat dalam pembelajaran dapat dilihat dari kegunaan atau pemanfaatannya. Media pembelajaran memiliki jumlah yang tidak terbatas. Berbagai alat dapat dimanfaatkan sebagai penyalur materi dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan apa yang disampaikan Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2011 : 4) secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri atas antara lain buku, tape recorder, kaset, video, camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan berpengaruh pada motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Dimana prestasi belajar merupakan perubahan bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, sintesis dan evaluasi peserta didik melalui proses yang dialaminya. Dengan kata lain prestasi tersebut adalah hasil dari interaktif peserta didik dengan berbagai sumber dan media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Umar (2015) mengemukakan prestasi belajar merupakan tingkah laku anak dalam mempelajari pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor, yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran., Winkel (1991) (dalam Umar, 2015), juga berpendapat bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar. Prestasi belajar anak di sekolah mampu dilihat dari hasil belajar siswa berupa nilai ulangan harian, ulangan tengah semester atau

ulangan akhir semester (Subagia dan Wiratma, 2016).

Salah satu mata kuliah di semester satu pada program studi Pendidikan Sejarah yaitu Perkembangan Peserta Didik. Mata kuliah ini memberikan bekal kepada para mahasiswa tentang pemahaman peserta didik secara mendalam, sebagai salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai dengan baik oleh para calon pendidik sebagai fokus utamanya dalam pemberian layanan pendidikan dan pembelajaran, yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik, pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, aspek-aspek perkembangan, perkembangan fisik, perkembangan kognitif, tugas-tugas perkembangan, dan penyesuaian diri peserta didik.

Dalam mata kuliah perkembangan Peserta Didik banyak fakta dan konsep yang harus diketahui dalam layanan pendidikan pada peserta didik. Manusia dalam kedudukannya sebagai peserta didik dipandang sebagai manusia dengan pribadi yang utuh. Di dalam pendidikan, perlu dibentuk suatu lingkungan untuk anak yang dapat memengaruhi perkembangan potensi-potensi yang dimilikinya dan akan membawa perubahan – perubahan apa saja yang diinginkan dalam kebiasaan dan sikap – sikapnya. Jadi, pendidik dapat membantu peserta didik dalam memanfaatkan kapasitas dan potensinya untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang diinginkan (Rahmat, 2019). Untuk mencapai standar pengetahuan dalam mata kuliah ini pendidik harus berkreasi untuk mencari strategi pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan nilai tahun yang lalu rendahnya prestasi belajar mahasiswa pada materi yang diberikan dilihat dari aspek kemampuan mengungkapkan baik dalam bentuk tertulis atau presentasi mahasiswa dalam proses pembelajaran Perkembangan Peserta Didik di semester I Prodi Pendidikan Sejarah Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi sudah lama menjadi pemikiran kami untuk mencari solusi. Dimana selama proses pembelajaran metode yang digunakan masih berpusat pada dosen, mahasiswa kurang aktif dalam diskusi, dari tes tertulis belum bisa menjawab secara maksimal. Permasalahan ini menjadi dasar pemikiran untuk merubah pola pembelajaran yang telah dilakukan. Pola pembelajaran yang sudah dilakukan seperti, diskusi, tugas dan makalah, dan media pembelajaran konvensional bervariasi, namun belum menunjukkan target yang diinginkan. Upaya yang lain telah dilakukan dengan menyediakan buku-buku yang lengkap sebagai sumber belajar juga belum menunjukkan hasil yang baik. Ini menunjukkan bahwa pola pembelajaran yang sudah dilakukan kurang berhasil untuk memberikan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik.

Dalam hal ini seorang dosen dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memilih, media pembelajaran yang komunikatif, yang melibatkan mahasiswa agar kreatif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga memungkinkan mahasiswa untuk memiliki kompetensi yang diharapkan yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Multimedia interaktif untuk mata kuliah Perkembangan Peserta Didik sebagai alternatif sumber belajar yang belum tersedia di Program Studi Pendidikan Sejarah, sedangkan disisi lain perkembangan teknologi dibidang pendidikan sekarang ini mendorong mahasiswa untuk belajar dengan berbasis pada ICT (*information and communication technology*).

Mendasari permasalahan diatas mencoba memberikan solusi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Adapun bentuk media pembelajaran



yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia interaktif yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Menurut Mayer (2009), presentasi multimedia adalah penyajian pesan – pesan yang melibatkan kata – kata dan gambar – gambar. Multimedia interaktif ini dirancang dengan menggunakan aplikasi komputer yang bernama Autoplay Media Studio 8. Aplikasi ini terkenal untuk membuat gambar bergerak dalam bentuk simulasi, tutorial, permainan dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah sebagaimana telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah Penggunaan Media Interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar Mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik?.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih jauh tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar Mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat di antaranya : memberikan masukan pada dosen serumpun dalam memberikan alternatif pemecahan untuk perbaikan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga aktifitas belajar dan prestasi belajar mahasiswa meningkat.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian bersifat kolaboratif yang didasarkan pada permasalahan yang muncul dalam mata kuliah Perkembangan Peserta Didik semester I Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNTAG'45 Banyuwangi. Dalam pelaksanaan PTK perlu dilakukan siklus tindakan yang mengacu pada penguasaan yang ditargetkan yaitu menggunakan model penelitian tindakan Kemmis dan Mc. Taggart (Depdiknas: 1999) yang berbentuk spiral, dengan tahapan penelitian tindakan pada satu siklus meliputi perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Metode pengumpulan data menggunakan test, observasi dan angket. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian PTK ini diawali dengan melaksanakan kegiatan sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini persiapan telah dilakukan, baik yang berkaitan dengan persiapan mengajar (Rencana Pembelajaran, alat evaluasi dan perencanaan setting pembelajaran) lembar observasi, panduan wawancara dan persiapan latihannya.

Pada tahap pelaksanaan, Dosen mata kuliah Perkembangan Peserta Didik dan satu dosen sebagai observer memantapkan kegiatan sesuai skenario yang telah direncanakan, dosen lebih menekankan pada motivasi mahasiswa untuk aktif dalam kegiatan belajar dengan menggunakan multimedia interaktif, sehingga berdampak pada evaluasi prestasi belajar.

Langkah-langkah dalam pembelajaran, pertama-tama dosen menjelaskan

ruang lingkup materi Perkembangan Peserta didik dan materi tentang Perkembangan Kognitif Peserta Didik yang ada pada Multimedia Interaktif. Mahasiswa menggunakan multimedia interaktif tersebut untuk melihat materi dalam bentuk video, setelah itu setiap mahasiswa dapat mengerjakan beberapa tugas yang ada di multimedia interaktif, sesuai pilihan dari setiap mahasiswa. Kemudian hasil dari jawaban tiap mahasiswa didiskusikan bersama di kelas.

Penggunaan multimedia interaktif didesain untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, teknis pelaksanaannya pun juga inovatif, karena menekankan pada kinerja individu atau kelompok. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini mempunyai kelebihan yaitu mengurangi kebosanan dan kejenuhan pada mahasiswa yang sering kali timbul pada saat menggunakan media konvensional yang kurang menarik. Selain itu mahasiswa juga dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung pada dosen.

Kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi utamanya dilakukan oleh dosen (sebagai peneliti) dan dibantu dosen lain (observer), observasi difokuskan pada proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran utamanya berkaitan dengan ketrampilan dosen dalam mengajarkan materi berdasarkan skenario yang sudah direncanakan. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui prestasi belajar mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran, aspek penilaian yang diobservasi adalah keaktifan saat diskusi yaitu kemampuan mengungkap makna suatu konsep dari pertanyaan, yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri dalam bentuk lisan juga kegiatan evaluasi hasil prestasi belajar dalam bentuk tes tertulis, ini dilakukan oleh peneliti dan pembantu peneliti.

Pada saat refleksi peneliti melakukan analisis, interpretasi dan evaluasi terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan, seperti kegiatan observasi, hasil wawancara, angket dan hasil test. Semua kegiatan ini dilakukan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan pencapaian tindakan di tinjau dari aktivitas saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung dan hasil prestasi belajar dalam bentuk tes tertulis.

Berdasarkan hasil pengamatan pada studi pendahuluan dilakukan saat pembelajaran tentang materi Perkembangan Peserta Didik pada aspek kegiatan keaktifan dalam diskusi 4 mahasiswa sangat aktif, 8 mahasiswa aktif dan 12 mahasiswa kurang aktif.

Kondisi ini berubah pada proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan media interaktif pada siklus I, dimana ada peningkatan pada kegiatan keaktifan dalam diskusi 6 sangat aktif, 9 aktif dan 9 kurang aktif Hasil refleksi ini menunjukkan kurang tingkat keberhasilan suatu tindakan. Untuk selanjutnya akan dilakukan perencanaan untuk siklus 2 agar lebih mencapai target yang diinginkan.

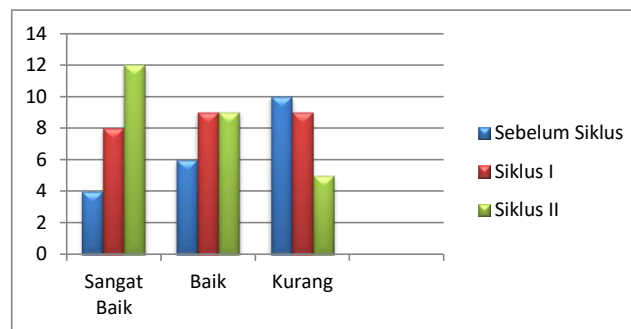
Hasil dari siklus ke 2. Setelah menganalisis kegiatan pada siklus pertama, maka perlu diadakan beberapa perbaikan agar hasil yang diharapkan lebih baik. Pada tahap ini semua persiapan dilakukan berdasarkan beberapa kelemahan yang terjadi pada siklus I untuk itu ada beberapa perencanaan ulang yang perlu dilakukan. Hal ini baik yang terkait dengan aktivitas peneliti, peran mahasiswa. Mengatasi kelemahan yang terjadi pada siklus I, selain itu peneliti yang akan melibatkan mahasiswa diajak berdiskusi tentang kesulitan dalam memahami materi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pada siklus 2, ada peningkatan kegiatan keaktifan dalam diskusi 10 sangat aktif, 9 aktif dan 5 kurang aktif. Hal



ini menunjukkan ada peningkatan yang sangat signifikan dari siklus pertama dan siklus kedua.

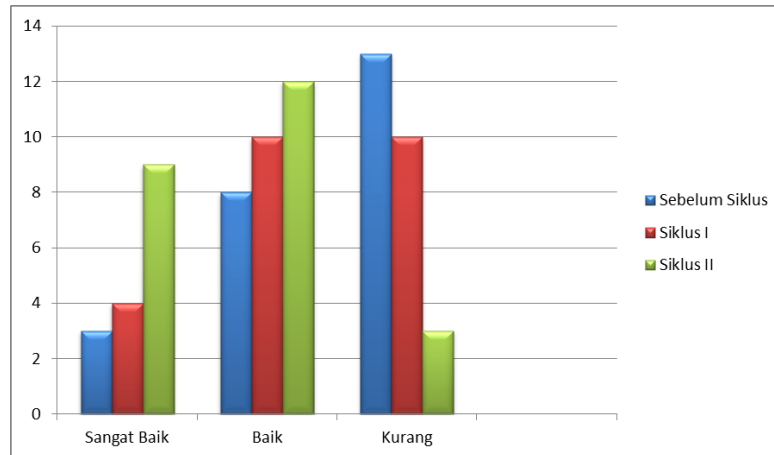
Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, antara lain menurut Herlinah (2014:252) tingkat minat belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan multimedia interaktif yang dilakukan pada kelas eksperimen menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dan memiliki tingkat persentase yang lebih tinggi. Sedangkan tingkat minat belajar mahasiswa yang diajar dengan tanpa menggunakan multimedia interaktif yaitu dengan pengajaran secara konvensional memiliki tingkat persentase yang lebih rendah. Selain itu, Miarso (2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran membangkitkan motivasi dan merangsang mahasiswa untuk belajar. Pemasangan gambar, pemutaran film-film, mendengarkan rekaman, menampilkan audio-visual atau multimedia merupakan rangsangan yang membangkitkan keinginan untuk belajar.

Selanjutnya untuk mendapatkan menggambarkan lebih detail yang diamati dalam penggunaan multimedia interaktif pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik berikut disajikan gambar distribusi perbandingan keaktifan saat diskusi, antara sebelum penelitian tindakan dilaksanakan, penelitian siklus kesatu dan siklus kedua.



Gambar 1. Perbandingan Keaktifan Diskusi selama kegiatan pembelajaran

Berdasarkan dari aspek hasil evaluasi belajar sebelum tindakan hanya 3 mahasiswa nilai 80 keatas dan 8 mahasiswa nilai 70-79 dan 13 mahasiswa nilainya kurang dari 69. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, dari aspek hasil evaluasi belajar hanya 4 mahasiswa nilai 80 keatas dan 10 mahasiswa nilai 70-79 dan 10 mahasiswa nilainya kurang dari 69. Ternyata belum mencapai target maka dilakukan refleksi dengan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media interaktif yang bervariasi pada siklus ke II. Dari aspek hasil evaluasi belajar hanya 9 mahasiswa nilai 80 keatas dan 12 mahasiswa nilai 70-79 dan 3 mahasiswa nilainya kurang dari 69. Pada siklus II ini evaluasi prestasi belajar secara tertulis sudah mencapai target. Hasil perbandingan hasil evaluasi prestasi belajar pada tabel 2.



Gambar 2. Perbandingan hasil evaluasi prestasi belajar

Pada tahap pelaksanaan, dosen mengajar materi sesuai rencana yang telah direncanakan dosen lebih menekankan pada keaktifan mahasiswa saat berdiskusi dan hasil belajar. Langkah-langkah dalam pembelajaran pertama-tama dosen menjelaskan ruang lingkup materi kemudian dosen menjelaskan garis besar materi tentang Perkembangan Peserta Didik. Setelah itu mahasiswa menggunakan multimedia interaktif tersebut untuk melihat materi dalam bentuk video, setiap mahasiswa dapat mengerjakan beberapa tugas yang ada di multimedia interaktif, sesuai pilihan dari setiap mahasiswa. Kemudian hasil dari jawaban tiap mahasiswa didiskusikan bersama di kelas.

Pada kegiatan observasi ini ada beberapa yang diamati yaitu aktivitas dosen, aktivitas mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran dan mengamati proses mahasiswa selama mengerjakan tugas individu maupun kelompok juga saat mengerjakan test diakhir kegiatan pembelajaran. Peneliti juga membuat catatan untuk memantau kegiatan yang tidak tercover dalam lembar observasi juga menyebarkan angket dan wawancara kepada beberapa mahasiswa.

Pada saat refleksi peneliti mengadakan analisis, interpretasi dan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Beberapa kegiatan analisis diketahui aktivitas mahasiswa atau partisipasi mahasiswa masih didominasi mahasiswa tertentu. Kurang aktifnya mahasiswa dalam kegiatan diskusi dari hasil wawancara mereka masih nampak malu bertanya bahkan takut mengemukakan pendapat.

Hasil pengamatan akhir adalah pengamatan global terhadap suatu peningkatan tentang keaktifan mahasiswa dalam diskusi mencapai 80 % dan prestasi belajar dengan kategori baik 87,5 %. Dari hasil analisis data siklus I dan siklus II nampak bahwa prestasi belajar ditinjau dari dua aspek ada kondisi peningkatan walaupun belum mencapai 100% tetapi sekitar 84 % ini sesuai target yang diharapkan minimal semua aspek mencapai minimal 75 %.

Hasil perbandingan siklus I dan siklus II dapat dikaji bahwa menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran multimedia interaktif yang berlangsung pada siklus II berdampak positif terutama pada peningkatan prestasi belajar, keaktifan siswa menjadi lebih baik, komunikasi interaktif antara mahasiswa dan dosen terealisasi, mahasiswa merasa senang dengan pemberian tugas dari dosen. Meskipun secara keseluruhan tindakan belum sempurna betul namun paling tidak siklus II dapat menjawab hipotesa di atas, hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil ketuntasan belajar antara siklus I dengan siklus II. Pada



siklus I materi pembelajaran pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif yang diterapkan dosen sudah cukup baik, dimana hasil pembelajaran dari pembelajaran mencapai 84%.

Peningkatan hasil belajar yang dicapai mahasiswa yang diukur menggunakan tes prestasi belajar meliputi keaktifan dalam pembelajaran dan tes tulis siklus satu dan siklus dua menunjukkan adanya peningkatan secara meyakinkan. Sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, pada dasarnya banyak memberikan manfaat baik untuk dosen maupun mahasiswa. Ini menunjukkan pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di dalam kelas. Sesuai pendapat Asyhar (2010), ditinjau dari segi psikologis media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran, dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu, dan dapat membangkitkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.

## KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan prestasi belajar Mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik. Untuk mengajar mata kuliah Perkembangan Peserta Didik hendaknya menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif karena media ini dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Daryanto, (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (1999). *Penelitian Tindakan Action Research*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum Ditjen Dikdasmen Depdiknas.
- Herlinah. (2014) *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Stmik Handayani*, Makassar.
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. (Alih bahasa: Teguh Wahyu Utomo). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miarso, Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahayu, P. A. (2013). *Analisis kelayakan multimedia interaktif pada materi sistem saraf manusia bagi siswa SMA kelas XI semester genap*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rahmat, Pupu, S. (2019). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Subagia, I. W., dan Wiratma, I. G. (2016). *Profil penilaian hasil belajar siswa berdasarkan kurikulum 2013*. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 5(1), 39-55.
- Umar, Munirwan. (2015). *Peranan orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar anak*. Jurnal Ilmiah Edukasi. 1(1).
- Winkel, W.S. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.



