

Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Anggra Lita Sandra Dewi
STKIP PGRI SIDOARJO

Article Info

Article history:

Accepted: 17 Januari 2022

Publish: 28 Januari 2022

Keywords:

Multimedia interaktif
Hasil belajar

Article Info

Article history:

Diterima: 17 Januari 2022

Terbit: 28 Januari 2022

ABSTRACT

Rendahnya hasil belajar siswa pada materi jenis- jenis pekerjaan kelas V SDN Siwalanpanji Sidoarjo terlihat dari hasil perolehan nilai ulangan siswa sebanyak 40 % dinyatakan lulus KKM sedangkan 60 % persen dinyatakan tidak lulus KKM. Hal ini disebabkan karena penerapan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga proses kegiatan pembelajaran tidak berdampak secara langsung oleh siswa. Sehingga pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif perlu untuk dikembangkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pemanfaatan multimedia interaktif pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan jumlah siswa 30 anak. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar mencapai 50% (15 siswa dinyatakan lulus) dan pada Siklus II ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 90% (27 siswa dinyatakan lulus). Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci: multimedia interaktif, hasil belajar

Abstract

The low student learning outcomes on the type of work for class V SDN Siwalanpanji Sidoarjo can be seen from the results of obtaining student test scores as much as 40% are declared to have passed the KKM while 60% percent are declared not to have passed the KKM. This is due to the application of learning strategies and learning media that are not in accordance with the needs of students so that the process of learning activities does not have a direct impact on students. So that the development of interactive multimedia-based teaching materials needs to be developed in the process of learning activities. The purpose of this study was to determine the improvement of student learning outcomes in the use of interactive multimedia in fifth grade elementary school students. This study used 2 cycles with 30 students. In the first cycle, the completeness of learning outcomes reached 50% (15 students passed) and in Cycle II the completeness of student learning outcomes reached 90% (27 students passed). From this study it can be concluded that the use of interactive multimedia can improve the learning outcomes of fifth grade elementary school students.

Keywords: interactive multimedia, learning outcomes

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author

Anggra Lita Sandra Dewi

STKIP PGRI SIDOARJO

Email: akusandradewi1989@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sosial atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah, yang diturunkan dari sisi materi cabang-cabang ilmu sosial lainnya. Agar tujuan pembelajaran IPS tercapai, sangat diperlukan sebuah kurikulum siswa mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajarannya. Dengan tujuan pembelajaran tersebut, Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan terendah dalam sistem pendidikan Indonesia yang menjadi dasar keterampilan siswa dalam melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Berbagai permasalahan yang terjadi di lapangan teridentifikasi bahwa pembelajaran IPS dirasa membosankan. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang sesuai dalam pemilihannya membuat kegiatan pembelajaran dan hasil pembelajaran yang didapat kurang maksimal. Dalam pelaksanaan pembelajaran di SD, salah satu rambu rambu yang perlu diperhatikan adalah proses pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kekhasan konsep dan perkembangan tentang cara berpikir siswa di Sekolah Dasar (Cecep dan Bambang, 2011:78). Seperti yang terjadi di kelas V SDN Siwalanpanji Sidoarjo dalam kegiatan pembelajaran materi mengenal jenis-jenis pekerjaan masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajarannya. kebanyakan dari mereka lebih memilih untuk diam dan hanya sekedar memperhatikan ketika Bapak/Ibu guru menerangkan. Berbicara dengan teman sebangku, bermain sendiri dengan alat tulis mereka lebih menarik daripada harus memperhatikan penjelasan guru ketika menerangkan. Pemaparan materi yang disampaikan oleh guru menggunakan gambar seri dengan ukuran yang kurang terjangkau oleh siswa untuk memandang membuat pembelajaran semakin terkesan membosankan dan gaduh. Sehingga hasil pembelajaran yang dicapai saat itu sebanyak 40 % (12 siswa) dinyatakan lulus KKM sedangkan 60% (18 siswa) lainnya dinyatakan tidak lulus KKM dengan jumlah total keseluruhan 30 siswa di kelas V SDN Siwalanpanji Sidoarjo. Dalam sudut pandang teknologi pendidikan bahan ajar dikategorikan dengan berbagai bentuk yang disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi oleh alat pengontrol yang dapat dioperasikan sebagai pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang menjadi keinginannya untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain (Sharon E, 2012:169). Penggabungan antara media dan teknologi ini disebut media interaktif. Multimedia interaktif ini adalah berbagai kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi, penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi suatu pembelajaran. Dengan adanya penggabungan antara media dan teknologi menjadi media interaktif harapannya adalah siswa dapat melihat gambaran langsung mengenai materi yang disampaikan. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas V SDN Siwalanpanji Sidoarjo. Media pembelajaran berbasis multimedia ini berisikan mengenal jenis-jenis pekerjaan, pentingnya memiliki semangat kerja, dan ciri-ciri orang yang memiliki semangat kerja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pemanfaatan multimedia interaktif pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. METODE PENELITIAN

Desain Prosedur dalam Penelitian ini menggunakan model spiral Kemmis dan Taggarr, (2008:68). Pemecahan masalah ada 3 tahap yakni : perencanaan tindakan (*Planning*), pelaksanaan tindakan dan pengamatan, refleksi. 3 tahap tersebut merupakan 1 siklus. Dan dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti membuat rencana tindakan penelitian yakni untuk siklus I dengan menyusun skenario pembelajaran. Dalam skenario ini menggunakan multimedia interaktif untuk pembelajaran Jenis- Jenis Pekerjaan dalam pembelajaran IPS. Siklus II peneliti menampilkan multimedia interaktif didalam kelas online untuk pembelajaran

Jenis-Jenis Pekerjaan dalam pembelajaran IPS. Teknis pelaksanaan penelitian ini dibagi dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan teknik tes.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Pada siklus I untuk presentase ketuntasan belajar 50 %. Dari 30 siswa 15 siswa tuntas dan 15 siswa tidak tuntas. Hasil tersebut belum menunjukkan tercapainya indikator prosentase ketuntasan belajar dikarenakan prosentase ketuntasan belajar yang di dapat $\leq 80\%$. sehingga perlu dilakukannya siklus 2 untuk meningkatkan prosentase hasil belajar. Beberapa hal yang menyebabkan siswa tidak tuntas dalam siklus I ini antara lain siswa yang masih malu-malu, tidak percaya diri dengan kemampuannya, siswa lebih senang bertanya kepada teman sebangkunya dibandingkan bertanya langsung kepada guru. Guru juga belum sepenuhnya memperhatikan siswa nya sehingga masih banyak siswa yang kurang paham. Saat melaksanakan evaluasi pembelajaran siswa terburu-buru dalam mengerjakannya karena waktu jam istirahat segera datang yang menyebabkan nilai kognitif siswa rendah. Dari refleksi hasil belajar siswa tersebut, yang perlu diperbaiki dalam siklus ke-2, yakni: guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih banyak bertanya dan memberi kesempatan untuk menjawab serta mengeluarkan pendapat secara bergantian. Guru memberikan waktu yang tepat untuk siswa mengerjakan soal evaluasi sehingga hasil belajar siswa lebih maksimal. Pada siklus II hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Siwalanpanji Sidoarjo dengan menggunakan multimedia Interaktif sangat memuaskan, ditandai dengan adanya peningkatan nilai siswa dari siklus I ke siklus II. Adapun rincian nilai siswa dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas belajar sebanyak 27 siswa sedangkan siswa yang belum tuntas belajar hanya 3 siswa. Sebelumnya pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa berarti pada siklus II meningkat sebanyak 12 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada siklus II. Yang awalnya pada siklus I ketuntasan belajar siswa sebesar 50%, sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar siswa sebesar 90%. Jadi mengalami peningkatan sebanyak 40%. Pada siklus II kualitas pembelajaran guru adalah baik, hal ini terbukti berdasarkan penilaian dari pengamat. Tahapan demi tahapan pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik. Pengamat tidak memberikan komentar yang negatif terhadap pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran siklus II ini, pembelajaran berjalan dengan menyenangkan karena awal pembelajaran dimulai dengan kuis berkelompok, siswa menjadi bersemangat dalam belajar. Ketika diberikan tugas kelompok maupun soal evaluasi siswa langsung mengerjakan karena tekniknya sama dengan siklus I, sehingga alokasi waktu dapat berjalan sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan 2 siklus. yakni siklus 1 dan siklus 2. Dalam setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*Action*), observasi (*Observation*), dan refleksi (*Reflection*). Data-data yang diperoleh oleh peneliti pada setiap siklusnya antara lain berisi data hasil belajar siswa, data hasil observasi aktivitas guru, dan data hasil observasi aktivitas siswa. Pada bagian ini dijelaskan tentang apakah pemanfaatan penggunaan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami soal Jenis-Jenis Usaha mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Siwalanpanji Sidoarjo dimulai siklus I dan siklus II. Pada penelitian perbaikan ini, peneliti menguraikan hasil belajar menjadi dua aspek. Yakni keefektifan multimedia interaktif pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Kedua aspek tersebut kecenderungan mengalami peningkatan yang positif dan telah memenuhi indikator pencapaiannya.

3.2.1 Keefektifan multimedia interaktif pada proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan pada kondisi bahwa belum tersedianya media interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam media ini terdapat penjabaran macam-macam jenis pekerjaan disertai dengan penjelasannya. Pada media ini juga terdapat kombinasi gambar, video dan musik. Gambar dalam media merupakan gambar nyata bukan gambar kartun yang disajikan berwarna bukan seperti didalam buku panduan yang kebanyakan bertinta hitam dan putih kemudian dilengkapi dengan video tentang jenis-jenis pekerjaan sebagai penunjang materi. Kombinasi dari beberapa komponen tersebut yang membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik siswa untuk memperhatikan. Pada siklus II penggunaan multimedia interaktif telah membantu siswa agar lebih faham dan fokus terhadap materi Jenis-Jenis Usaha, selain itu penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS telah merubah persepsi siswa terhadap pembelajaran IPS dari awalnya sulit dipahami, tidak menarik, menjemukan bagi siswa menjadi sangat menyenangkan bagi mereka. maka perlu dilakukan pengembangan sebuah media pembelajaran dengan materi mengenal macam-macam jenis usaha.

3.2.2. Hasil Belajar

Pada pembelajaran siklus I siswa terlihat antusias dengan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dalam kelas. Hal ini dapat dilihat dari pertanyaan siswa yang bertanya mengenai Jenis-Jenis Usaha yang berhubungan dengan sumber daya alam. Pada tujuan pembelajaran IPS secara esensial di Sekolah Dasar adalah dapat mengembangkan tiga kemampuan dasar siswa, yaitu kognitif, Psikomotorik dan Afektif. Media yang dapat melayani gaya belajar siswa baik visual, audiovisual, kinetik yang nantinya mampu meningkatkan tiga kemampuan dasar tersebut. Penggunaan multimedia interaktif yang dilakukan dalam penelitian ini dimaksudkan agar dapat memperbaiki hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotorik. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai siswa yang cukup baik. Peningkatan yang terjadi pada setiap tindakan atau siklus tidak terlepas dari peran guru bersama dengan teman sejawat untuk merefleksikan dan mengoreksi jalannya pembelajaran. Sebagai tindak lanjut refleksi dari siklus I dan mengukur pemahaman siswa dalam aspek psikomotorik pada siklus II peneliti memberikan kesempatan siswa dalam kegiatan yang lebih berorientasi pada keaktifan siswa, sikap, pada gerakan siswa. Indikator psikomotor yang dicapai adalah gerakan menyampaikan kembali materi jenis-jenis Usaha dalam bermain peran/benda serta penyajian laporan pengamatan seperti membuat bagan pada LKS yang telah tersedia di modul siswa. Hasil Pada siklus II penilaian psikomotorik siswa yang tuntas telah mencapai maksimal sebesar 90 %. Selain itu, media pembelajaran interaktif secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Siwalanpanji Sidoarjo. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar dari siklus I dan siklus II diperoleh data bahwa media pembelajaran interaktif ini secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas V SDN Siwalanpanji Sidoarjo. Pada tahap prasiklus, prosentase siswa yang tuntas hanya sebesar 40% (12 siswa) sedangkan yang tidak tuntas mencapai 60% (18 siswa). Setelah digunakan multimedia interaktif pada siklus 1, ketuntasan belajar di kelas tersebut mengalami peningkatan prosentase siswa yang tuntas menjadi 50% (15 siswa) dan siswa yang tidak tuntas hanya 50% (15 siswa). Walau telah mengalami peningkatan, guru dan peneliti masih berusaha untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga pada siklus II

terjadi peningkatan kembali yaitu menjadi 90% (27 siswa) yang tuntas, sedangkan yang tidak tuntas hanya sebesar 10% (3 siswa). Hasil belajar kognitif, siswa secara klasikal dinyatakan tuntas, karena keberhasilan belajar siswa yang memperoleh nilai diatasKKM lebih dari 80%.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 30 siswa tentang penggunaan pemanfaatan multimedia interaktif pada kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2020-2021 dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 50% (15 siswa) dan mengalami peningkatan di siklus II menjadi 90% (27 siswa).

5. UCAPAN TERIMAKASIH

1. Bapak Tri Achamd Budi Susilo,S.Si.,M.Pd selaku Ketua STKIP PGRI Sidoarjo
2. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan Jurnal

6. DAFTAR PUSTAKA

- Cecep Kusnandi dan Bambang Sucipto, "*Media Pembelajaran Manual dan Digital*". Bogor :Ghalia Indonesia.2010
- Kunandar, "*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.2006
- Rusman, "*Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*" Bandung:Alfabeta. 2012
- Sunaryo, Wowo. "*Taksonomi Kognitif*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014.
- Trianto, "*Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*" Jakarta: PT Bumi Akasara. 2010