

PENGARUH PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Serly Astriyani

SMP Harapan Ananda

Jl. Arteri Supadio Kubu Raya

e-mail: *serly.astriyani@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dan populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Harapan Ananda yang berjumlah 87 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik pengukuran, dengan alat pengumpul data berupa tes. Penelitian ini menggunakan *pretest – posttest* dua kelompok yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa yang memanfaatkan Multimedia dengan yang tidak memanfaatkan yakni hanya menggunakan buku teks. Data yang terkumpul, dianalisis dengan menguji perbedaan dua rata-rata (*uji-t*). Data hasil penelitian di SMP Harapan Ananda pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dari siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang tidak menggunakan, sehingga terdapat pengaruh pemanfaatan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Harapan Ananda.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Hasil Belajar

Abstract

*This study aims to determine Interactive Multimedia on student learning outcomes in Social Sciences subjects. This type of research is experimental and the population of this research is all students of class VIII SMP Harapan Ananda, totaling 87 students. Data collection techniques use measurement techniques, with data collection tools in the form of tests. This study used a two-group pretest - posttest which aims to find out the comparison of student learning outcomes that use Multimedia with those that do not use only textbooks. The data collected was analyzed by testing the difference between the two means (*t-test*). Research data at Harapan Ananda Middle School on social studies subjects show that there are differences in learning outcomes from students who learn by using interactive multimedia-based learning media higher than the learning outcomes of students who do not use them, so there is an effect of using interactive multimedia on learning outcomes of social studies subjects students of class VIII SMP Harapan Ananda.*

Keywords: *Interactif Multimedia, Learning Outcome*

PENDAHULUAN

Kebutuhan sarana Multimedia di dalam dunia pendidikan sekarang sangatlah diperlukan karena dengan sarana tersebut dapat mempermudah guru dalam

mengajarkan materi pelajaran kepada siswa dan mempermudah siswa dalam menangkap isi pelajaran yang diajarkan. Multimedia juga mempersingkat waktu yang diperlukan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga waktu belajar akan lebih efektif karena lebih banyak diisi dengan latihan dan exercises daripada bicara panjang lebar di depan kelas. Multimedia juga membuat siswa lebih kreatif karena siswa harus berpikir saat materi disampaikan karena siswa harus menangkap materi pelajaran dengan imajinasi dan nalarnya masing-masing dan materi multimedia yang berbentuk gambar, suara ataupun animasi sehingga materi yang disampaikan bisa bertahan lama di pikiran masing-masing siswa.

Untuk ranah pendidikan, banyak sekali contoh penerapan multimedia untuk sebagai media pembelajaran di berbagai bidang-bidang akademik di sekolah, seperti video tutorial untuk mata pelajaran yang menyangkut dengan praktikum seperti penjaskes, KKPI, dan lain-lain. Selain itu penggunaan Audio untuk media pembelajaran bahasa di sekolah pun masih merupakan media pembelajaran pilihan di berbagai sekolah di Indonesia. Media pembelajaran seperti itu masih belum termasuk ke dalam bentuk pembelajaran multimedia interaktif karena siswa masih dalam posisi hanya menerima materi yang dimuat oleh berbagai konten multimedia diatas. Oleh karena itu pembuatan Multimedia Interaktif perlu dilakukan guna meningkatkan minat belajar siswa, dengan Multimedia interaktif pula seorang siswa dapat dengan mudah mengulang dan memahami materi yang diberikan oleh guru dengan komposisi konten yang terdiri dari gambar, teks, dan audio, bila perlu akan dipaketkan sebuah video ke dalam konten Multimedia Interaktif guna menambah kesan Interaktif dalam media pembelajaran ini.

Multimedia Interaktif berbeda dengan media belajar berbasis Video Tutorial, dan audio recorder karena siswa akan ditanamkan dengan materi fundamental tentang suatu materi, jadi siswa tidak hanya akan menjadi seorang menghafal. Seperti contoh penulis membuat sebuah Multimedia Interaktif untuk materi untuk suatu software grafis, disitu penulis akan memuat mengenai materi mengenai fungsi tools yang ada di aplikasi, teknik dasar seperti pemotongan objek, pewarnaan dan

lain-lain. Dapat dilihat seperti contoh diatas bahwa materi dasar mengenai suatu aplikasi adalah sangat penting, experience penggunaan lanjutan mengenai aplikasi dapat diperoleh dari mulai sering menggunakannya hingga mencarinya di internet. Selain itu Multimedia Interaktif dapat memberi kebebasan kepada siswa materi mana saja yang dapat dipelajari siswa tanpa terhalang waktu dan tempat, secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas belajar siswa serta mutu pendidikan sekolah.

Di SMP Harapan Ananda, penerapan media pembelajaran berbasis TIK seperti pembelajaran menggunakan media Video jarang digunakan dan tidak maksimal, apalagi penerapan media belajar seperti Multimedia Interaktif, padahal media seperti Multimedia Interaktif dapat meningkatkan kualitas belajar dari beberapa hasil penelitian terhadap beberapa bidang ilmu yang lain seperti ilmu pertanian, kedokteran dan lain-lain. Selain itu Multimedia Interaktif bisa sebagai media pembelajaran yang bisa dipelajari pada saat siswa berada di rumah, sehingga Multimedia Interaktif bisa memungkinkan siswa belajar dimanapun dan kapanpun, dan secara tidak langsung pasti bisa meningkatkan hasil dan kualitas belajar dari siswa.

Seperti yang diungkapkan pada contoh diatas, media pembelajaran Multimedia Interaktif merupakan alternatif terbaik daripada dengan memberikan berbagai macam video tutorial atau media pembelajaran konvensional yang belum tentu semuanya dapat dicerna dengan baik oleh pikiran siswa. Seperti yang akan diterapkan di SMP Harapan Ananda, Multimedia Interaktif merupakan pilihan terbaik karena menurut pengelihatannya penulis bahwa siswa mulai bosan apabila terlalu lama dijejali dengan materi video tutorial yang rumit dan panjang. Bukannya mengerti dan paham akan materi, tetapi para siswa akan jenuh. Maka dari itu diperlukan media yang dapat menyingkat semua materi-materi pembelajaran dengan ringkas, padat dan jelas serta portable karena bisa dijalankan di smartphone.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2014), mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitan yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. Design model penelitian ini menggunakan *two group pretest-posttest* design. Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran dan komunikasi tak langsung. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2013: 173). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Harapan Ananda 2 kelas yaitu kelas VIII A 43 siswa dan VIII B 44 siswa, dengan jumlah siswa sebanyak 87. Penentuan sample dalam penelitian ini menggunakan Cluster Random Sampling, dengan kelas VIII A sebagai kelas Eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Format pembelajaran multimedia interaktif yang penyampaian materinya dilakukan melalui aplikasi yang dibuat secara tutorial di depan kelas ataupun pembelajaran mandiri oleh masing-masing siswa. Materi yang disajikan oleh aplikasi multimedia interaktif adalah gabungan dari konsep teks, gambar, grafik, audio, dan video serta kemudahan dari aplikasi portable yang bisa dijalankan di smartphone berbasis android. Pada saat yang tepat yaitu ketika dianggap bahwa siswa telah mampu menggunakan dan mengerti materi yang ada aplikasi multimedia interaktif, maka dilakukan refleksi sebagai implementasi atas pemahaman yang didapat dari menggunakan aplikasi multimedia interaktif tersebut. Jika hasil refleksi dari siswa belum maksimal, maka siswa harus mengulang memahami materi secara keseluruhan atau hanya pada bagian-bagian tertentu saja.

Format pembelajaran konvensional yang dalam penyampaian materinya dilakukan dengan menggunakan media yang sudah biasa diterapkan di SMP Harapan Ananda yaitu pemutaran Video dan buku teks. Siswa lebih banyak melihat

dan mendengarkan isi Video dan kemudian melaksanakan refleski yang diberikan oleh guru.

Dari hasil *Post-Test* yang telah diuraikan bahwa siswa pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata hasil belajar yang berbeda dengan siswa di kelas kontrol. Hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif adalah 84.21 dari skor ideal 100, skor maksimum yang dicapai adalah 92, skor minimum yang dicapai adalah 73 dengan jumlah nilai *Post-Test* keseluruhan adalah 1600, dan rata-rata hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan dengan metode konvensional adalah 74.65 dari skor ideal 100, skor maximum yang dicapai adalah 84, skor minimum yang dicapai adalah 65 dengan jumlah nilai *Post-Test* keseluruhan adalah 1269.

Penggunaan aplikasi multimedia interaktif memberikan kebebasan bagi para siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS, siswa bebas memilih tahapan materi yang sesuai dengan kemampuan dirinya dan mempermudah siswa menangkap isi materi karena disajikan secara bertahap, serta pengelompokkan materi dan navigasi yang mudah. Dari penjelasan sebelumnya menunjukkan hasil penelitian dengan menggunakan multimedia interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Harapan Ananda.

SIMPULAN

Hasil belajar mata pelajaran IPS yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Harapan Ananda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto, Hadi Sutopo, 2003, *Multimedia Interaktif dengan flash*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Davis, Leroy. 2008, *Definition of Video*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Video> (diakses tanggal 5 Juni 2013).
- Djaali, H. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Henson, Robin K. Jewell, Linda N. 2001. *Teacher Self-Efficacy : Substantive Implications and Measurement Dilemmas*. USA. Brooks/Cole.
- Hofstetter, Fred T. 2001. *Multimedia Literacy*. Third Edition. New York .McGraw-Hill International Edition.
- Istanto, Freddy H. 2001. *Potensi dan Kaidah Perancangan Situs Web Sebagai Media Komunikasi Visual*. Nirmana, Volume 3. No.1
- ITU-T Recommendation. 1993. *Video Codec for Audiovisual Services at px64 kbit/s. H.261 Version 2 PDF*.
- Kim, Sunwoong & Lee, Ju-Ho. 2010. "Private Tutoring and Demand for Education in South Korea". South Korea. Economic Development and Cultural Ministry.
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma ,2001. *Membangun Sistem e-Bussines Berbasis Perspektif Pemakai*. Buletin Jendela Informatika Vol.2 No.1. Yogyakarta: Computec
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. 2002. *Desain dan Analisis Eksperimen*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung : CV. Alfabeta
- Supriyatna, Yatna. 2012. *Faktor yang mempengaruhi hasil belajar*, <http://orangmajalengka.blogspot.com/2012/06/faktor-yang-mempengaruhi-hasil-belajar.html> (diakses tanggal 12 Februari 2013 08:20)

- Suryabrata, Sumadi. 1989. Psikologi Pendidikan. Jakarta: CV. Rajawali.
- Suyanto, Muhammad. 2004. Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran. Yogyakarta: Andi Offset.
- Turban, Efraim, et al. (2002) Electronic E-commerce : A Management Perspective International edition. USA. Prentice Hall, Inc.
- Wapole, E., Ronald. 1990. Pengantar Statistika. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Wijanarko, 2010 Video Tutorial Bahasa Indonesia, <http://www.ahlikesain.com/video-tutorial-bahasa-indonesia.html> (diakses tanggal 10 Februari 2013 00:28)
- Zeembry. 2005. 123 Tip & Trik. Jakarta. PT Elex Media Komputindo