

Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang

Yunita Indriana¹, Ngurah Ayu Nyoman M², Mei Fita Asri Untari³, Elis Dwi Purbiyanti⁴

^{1,2,3}PGSD/PPG/Universitas PGRI Semarang

⁴ SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang

Email: yunitaizam@gmail.com¹, ngurahayunyoman@upgris.ac.id², meifitasaasri@upgris.ac.id³,
elispurbiyanti74@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan penerapan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain Quasy Experimental Design dengan model one group pretest posttest design. Populasi dari penelitian ini seluruh peserta didik kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. Sampel yang diambil semua peserta didik kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang yang berjumlah 27 peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai t hitung = 18.949 dengan $(dk) N-1 = 27-1$ dengan signifikansi = 10,2% (0,102) di dapat t tabel = 2,777. Dikarenakan t hitung (18,949) > t tabel (2,777). Maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata yang signifikan hasil belajar kognitif peserta didik pada pretest dan posttest. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh gain 0,61 artinya peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Dengan kenaikan ketuntasan pretest dan posttest sebesar 27,41%, maka multimedia interaktif efektif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif; Hasil Belajar*

Abstract

This study aims to describe the application of interactive multimedia in improving learning outcomes in Indonesian for grade 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. This type of research is quantitative research using a Quasy Experimental Design with a one group pretest posttest design model. The population of this study were all 4th grade students at SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. The samples were taken by all 4th grade students at SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang, totaling 27 students. Based on the results of the calculation of the hypothesis test, the value of t count = 18,949 with $(dk) N-1 = 27-1$ with a significance = 10.2% (0.102) can be obtained t table = 2.777. Because t count (18.949) > t table (2.777). So it can be said that H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is a significant difference in the average cognitive learning outcomes of students in the pretest and posttest. Based on the calculation results, a gain of 0.61 means that students experience an increase in learning outcomes in the moderate category. With an increase in pretest and posttest mastery of 27.41%, interactive multimedia is effective in increasing cognitive learning outcomes of students in Indonesian language class 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang

Keywords: *Interactive Multimedia; Learning outcomes*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah memberikan potensi besar dan merubah cara seseorang untuk belajar untuk memperoleh dan mengolah informasi (Damanik, 2012). Penggunaan teknologi khususnya media pembelajaran sudah sangat penting dalam kehidupan sehari-hari manusia terutama dalam dunia pendidikan (Wahyono, 2019). Kata media pembelajaran berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti 'perantara' atau pengantar (Susanti, 2020). Banyak pakar tentang

media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Menurut Arsyad (2011) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar (Tafonao, 2018).

Asyhar (2011: 44-45) mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran menjadi empat yaitu yang pertama media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan, misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya. Yang kedua media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja. Contohnya tape recorder, dan radio. Yang ketiga media audio visual adalah jenis media yang dalam penggunaannya melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan sekaligus. Contohnya film, video, program TV, dan lain sebagainya. Yang keempat multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Dalam menyampaikan sebuah pembelajaran yang tepat dan efisien salah satu caranya dengan mengembangkan sebuah teknologi multimedia berbasis interaktif. Multimedia interaktif dibuat untuk menunjang pembelajaran agar situasi belajar menjadi lebih kondusif dan mempermudah siswa/i untuk menerima pembelajaran (Arnada et.al, 2018).

Teknologi yang berkembang pesat harus di manfaatkan di dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran agar siswa menjadi aktif, kreatif, dan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran (Afif, 2019). Sekarang ini, penggunaan media yang baik seperti penggunaan multimedia interaktif dirasa sangat berguna dan bermanfaat sekali dalam menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Fauzi, 2021). Selain itu guru juga dapat mengembangkan ide kreatif dalam dirinya agar pembelajaran yang ia terapkan dirasa tidak monoton dan dapat berkembang sesuai dengan perkembangan jaman dimana sekarang semua sudah memakai kecanggihan teknologi yang ada (Sylvia, et.al, 2021). Pembelajaran dengan multimedia interaktif juga sangat diminati oleh siswa karena dengan hal tersebut siswa bisa melihat, mendengar, dan berinteraksi langsung dengan guru sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Suradika, et.al, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dari PPL 1 PPG Prajabatan gelombang 1 tahun 2022 yang telah dilakukan di SDN Pedurungan Kidul 01 pada kelas 4 dengan jumlah siswa sebanyak 27 ditemukan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang memiliki nilai Bahasa Indonesia di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal tersebut menjadi acuan bagi saya sebagai mahasiswa PPL selaku fasilitator dalam pembelajaran untuk membantu memperbaiki hasil belajar siswa. (Putri, et.al, 2020 ; Adiwisastira, 2015) Salah satu cara agar siswa merasa tertarik dalam pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi. Dalam perkembangan teknologi terdapat multimedia interaktif yang menarik bagi siswa yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan multimedia interaktif diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat (Isa, 2010). Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Ardian, et.al (2020) menyatakan bahwa pembelajaran dengan multimedia interaktif ini menarik dan tidak membuat siswa menjadi bosan. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Hakim, et.al (2016) dengan judul pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD.

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah multimedia interaktif efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk Quasy Experimental Design (Hastjarjo, 2019). Penelitian ini menggunakan One group pretest- posttest design sebagai desain penelitian (William, et.al, 2019). Desain one group pretest-posttest ini menggunakan satu kelompok saja, tanpa adanya pembanding (Nuryanti, 2019). Pada penelitian ini, subjek akan diberikan pretest dahulu sebelum diberikan perlakuan, setelah itu subjek diberi perlakuan, selanjutnya diberikan tes akhir yang berupa post-test, tes ini bertujuan untuk mengetahui akibat dari perlakuan (Pramudhanti, 2017).

Penelitian ini di laksanakan di kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01, Kota Semarang semester I. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2022 sampai dengan Desember 2022. Populasi adalah

sekumpulan unsur yang digunakan sebagai subjek sebuah penelitian (Ulfah Hernaeny, 2021). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 yang berjumlah 27 siswa.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap awal (pretest) dan tahap akhir (posttest) (Irwandani, 2015). Dalam penelitian ini subjek diberikan tes awal (pretest) terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan multimedia interaktif. Setelah diberikan tes awal (pretest), selanjutnya peserta didik diberikan perlakuan yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan multimedia interaktif. Setelah selesai memberikan perlakuan menggunakan multimedia interaktif selanjutnya seluruh peserta didik diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui sejauh mana penerapan penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan multimedia interaktif sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari hasil belajar yang diambil dari hasil pretest dan posttest. Data pretest yaitu hasil belajar sebelum diberi perlakuan menggunakan multimedia interaktif. Data posttest yaitu hasil belajar setelah diberi perlakuan menggunakan multimedia interaktif. Data penilaian hasil belajar pretest dan posttest. Berikut ini disajikan Tabel 1 yang menjelaskan mengenai data hasil pretest dan posttest peserta didik kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01, Kota Semarang.

Tabel 1. Nilai Terendah, Tertinggi dan Rata-rata *Pretest-Posttest*

Tes	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah siswa Tuntas
<i>Pretest</i>	55,18	70	35	4
<i>Posttest</i>	82,59	95	70	27

Tabel 1 diketahui bahwa hasil kognitif peserta didik kelas I SDN Pedurungan Kidul 01 rata-rata nilai *pretest* 55,18 dan hasil *posttest* 82,59. Berdasarkan data tersebut, nilai pretest dan posttest mengalami kenaikan sebesar 27,41. Jumlah peserta didik yang memiliki nilai tuntas pada pretest adalah 4 anak. Jumlah peserta didik yang memiliki nilai tuntas pada posttest adalah 27 siswa. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest siswa mengalami kenaikan yang signifikan. Jadi, hasil belajar siswa terdapat perbedaan yaitu mengalami peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan penerapan multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 18.949$ dengan $(dk) N-1 = 27-1$ dengan signifikan = 10,2% (0,102) di dapat $t_{tabel} = 2,777$. Dikarenakan $t_{hitung} (18.949) > t_{tabel} (2,777)$. Maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang dicapai pada *pretest* dengan hasil belajar peserta didik yang dicapai *posttest*. Hasil perhitungan *Uji Gain* diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 55,18 dan rata-rata *posttest* sebesar 82,59. Sehingga diperoleh gain 0,61 yang berarti peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Dengan kenaikan ketuntasan *pretest* dan *posttest* sebesar 27,41%, maka multimedia interaktif efektif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif efektif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. Hal ini bisa dibuktikan dengan pengujian menggunakan uji t yang didapatkan nilai $t_{hitung} = 18.949$ dengan $(dk) N-1 = 27-1$ dengan signifikan = 10,2% (0,102) di dapat $t_{tabel} = 2,777$. Dikarenakan $t_{hitung} (18.949) > t_{tabel} (2,777)$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata yang signifikan hasil belajar kognitif peserta didik pada pretest dan posttest. Berdasarkan

hasil perhitungan diperoleh gain 0,61 artinya peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Dengan kenaikan ketuntasan pretest dan posttest sebesar 27,41%, maka multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang” ada beberapa saran yang sekiranya dapat mengembangkan ide untuk memotivasi minat belajar siswa, diantaranya: 1) penggunaan multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif dan inovasi pada pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. 2) Bagi peneliti lainnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya. 3) Bagi guru dan peneliti dapat mengembangkan pembelajaran dengan multimedia interaktif menjadi media yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwisastra, M. F. (2015). Perancangan game kuis interaktif sebagai multimedia pembelajaran drill and practice untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1).
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan pembelajaran di era digital. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117-129.
- Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan microsoft sway dan microsoft form sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2).
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *IDEALIS InDonEsiA journal Information System*, 1(5), 393-400.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Damanik, F. N. S. (2012). Menjadi masyarakat informasi. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 13(1), 73-82.
- Fauzi, K. (2021). Alternasi Media dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada Masa Pandemi Covid-19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 47-57.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187-203.
- Irwandani, I. (2015). Pengaruh model pembelajaran generatif terhadap pemahaman konsep fisika pokok bahasan bunyi peserta didik MTs Al-Hikmah Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 165-177.
- Isa, A. (2010). Keefektifan pembelajaran berbantuan multimedia menggunakan metode inkuiri terbimbing untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1).
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas Iv Sdlb (Penelitian Eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design Di SLB B Sukapura Kota Bandung). *JASSI ANAKKU*, 20(1), 40-51.
- Pramudhanti, H., & Mabruri, M. I. (2017). Efektivitas Meditasi Transendental untuk Menurunkan Stres pada Penderita Hipertensi. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 9(2), 115-128.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media pembelajaran menggunakan video atraktif pada materi garis singgung lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32-39.
- Suradika, A., Gunadi, A. A., & Jaya, S. A. (2020, October). Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Kelas III Sekolah Dasar Islam An-Nizomiyah. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ (Vol. 2020)*.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Edisi*, 2(3), 435-448.
- Sylvia, I. L. A., Purwati, S. T., Sriyami, Y., Th, S., & Rukiyem, S. T. (2021). *Guru hebat di era milenial*. Penerbit Adab.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Ul'fah Hernaeny, M. P. (2021). *Populasi Dan Sampel*. Pengantar Statistika, 1, 33.
- Wahyono, H. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam penilaian hasil belajar pada generasi milenial di era revolusi industri 4.0. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 192-201.
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71-80.

