



## Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

**Nur Samsiyah,\* Agil Fajar S**

Universitas PGRI Madiun

\*Penulis korespondensi: [nurssya08@gmail.com](mailto:nurssya08@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i1.7607>

Received: 2021-02-19, Revised: 2021-03-27,

Accepted: 2021-03-27, Published: 2021-03-28

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Multimedia Interaktif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV tema 7. *True Eksperimental design* adalah metode yang digunakan pada penelitian ini. Faktor yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dikarenakan rendahnya prestasi belajar siswa kelas IV di SDN 01 Ploso pada tema 7. Jumlah siswa kelas eksperimen di SDN 01 Ploso berjumlah 17 dan kelas kontrol SDN 02 Ploso berjumlah 17. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan soal tes pilihan ganda berjumlah 20 soal. Untuk pengumpulan data kelas kontrol dilaksanakan di SDN 02 Ploso. Setelah data hasil tes dianalisis menggunakan *uji-t* diperoleh  $T_{hitung} 4.317 > 2.131 T_{tabel}$ . Rata-rata nilai kelas eksperimen berjumlah 81.76 sedangkan kelas kontrol berjumlah 66.18. Siswa yang lulus KKM pada kelas eksperimen lebih banyak setelah diterapkan multimedia interaktif sebanyak 16 siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya 4 siswa, sehingga penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *multimedia interaktif, prestasi belajar, sekolah dasar*

### *The Effect Of Interactive Multimedia on The Learning Achievement of Elementary School Students*

#### Abstract

*This study aims to determine the effect of interactive multimedia on student achievement in grade IV theme 7. True experimental design is the method used in this study. The factor that encourages researchers to conduct research is due to the low learning achievement of grade IV students at SDN 01 Ploso on theme 7. The number of experimental class students at SDN 01 Ploso is 17 and the control class at SDN 02 Ploso is 17. Data collection techniques are carried out by providing selected test questions.*



*doubles totaling 20 questions. The data collection for the control class was carried out at SDN 02 Ploso. After the data from the test results were analyzed using the t-test, it was obtained that  $t_{count}$  was  $4.317 > 2.131$  t table. The average score for the experimental class was 81.76, while the control class was 66.18. There were more students who passed the KKM in the experimental class after implementing interactive multimedia as many as 16 students compared to the control class which only 4 students, so the use of interactive multimedia had an effect on student achievement.*

**Keywords:** *interactive multimedia, learning achievement, elementary school*

## PENDAHULUAN

Pengaruh arus globalisasi melahirkan ilmu pengetahuan dan teknologi canggih. Hal ini dapat berdampak buruk apabila tidak mampu menguasai serta mengikuti perkembangannya. Dampak tersebut dapat diatasi apabila pendidikan dapat menjalankan peran pentingnya dalam menciptakan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif dan kompeten dalam berbagai bidang. Sistem pendidikan yang baik juga akan memberikan dampak baik pula pada perkembangan IPTEK. Pendidikan harus mampu mengembangkan potensi manusia serta tetap menanamkan nilai-nilai sosial budaya setempat agar dapat hidup secara layak (Trianto, 2011). Pemerintah terus berupaya memperbaiki sistem pendidikan agar di Indonesia agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya adalah dengan diterapkan kurikulum 2013 dimana pada seluruh jenjang sekolah menggunakan pendekatan tematik integratif.

Kurniawan (2014) menyatakan pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang fokus terhadap konsep pengelolaan materi dan pengintegrasian dalam satu tema. Penerapan pembelajaran tematik integratif membuat guru lebih kreatif dan memperlihatkan subjek secara nyata agar konsep yang diajarkan mudah untuk dipahami. Siswa juga dituntut untuk berperan aktif serta lebih kritis terhadap materi yang disampaikan. Apabilan semua dapat terlaksana maka pembelajaran akan lebih berkesan dan kemampuan guru dalam mengajar juga terus berkembang.

Pernyataan di atas menguatkan bahwa pembelajaran tematik integratif dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan berkesan. Namun, kenyataan di lapangan masih ada guru kesulitan menerapkan pembelajaran tematik. Kurangnya penguasaan terhadap teknologi mengakibatkan guru kontraproduktif dalam menciptakan media ajar untuk menunjang pembelajaran interaktif. Kecenderungan guru hanya memanfaatkan buku Paket dan LKS mengakibatkan terjadinya pembelajaran yang kurang menarik serta monoton. Faktor yang demikian mengakibatkan siswa cepat merasa bosan sehingga pemahaman terhadap materi tidak maksimal. Prestasi belajar siswa di kelas mendapat pengaruh dari kurangnya

pemahaman terhadap materi yang diberikan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

Hasil pengamatan yang dilakukan di kelas IV SDN 01 Ploso tema 7 dalam dokumen penilaian harian maupun penilaian kelompok menunjukkan hasil dibawah KKM. Banyak siswa tidak lulus KKM dari nilai evaluasi pembelajaran Tema 7. Berdasarkan data awal dari guru, salah satu penyebabnya, siswa kurang tertarik terhadap penjelasan materi yang hanya menggunakan buku paket dengan metode penugasan tanpa media bantu. Pemahaman siswa terhadap materi tidak maksimal dan berdampak kepada prestasi belajar siswa dilihat dari rekap PTS.

Penggunaan media salah satunya berupa Multimedia Interaktif dilakukan untuk mengetahui apakah media berpengaruh terhadap belajar siswa. Schneider et.al (2018) menjelaskan setiap belajar melibatkan media yang memasukkan informasi verbal dan visual, seperti teks dan gambar yang harus ada agar bisa diproses menjadi model mental yang koheren dan dapat disimpan dalam jangka panjang.

Multimedia interaktif diharapkan membantu siswa lebih kritis dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran meskipun pembelajaran dilakukan melalui group *whatsapp*. Multimedia menampilkan objek dengan bentuk animasi bergerak dapat mempermudah pemahaman terhadap materi. Siswa juga bisa mengoperasikannya langsung sesuai petunjuk dari guru. Multimedia Interaktif yang dibuat dengan menggabungkan media audio, visual dan audio visual seperti teks, gambar, animasi, suara dan video yang dijadikan menjadi satu media dengan menggunakan perangkat komputer. Van Gog (2014) menyatakan bahwa gambaran grafis media terdapat bentuk grafik seperti diagram, video atau animasi, teks dengan perpaduan warna, label, lampu gerakan.

Sedangkan Mayer (2014.a) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan multimedia didasarkan pada tiga asumsi informasi proses manusia, setiap saluran memiliki kapasitas pemrosesan informasi yang terbatas, dan belajar hanya terjadi jika proses kognitif terkoordinasi (pemrosesan aktif). Selain itu, informasi yang relevan dengan pembelajaran perlu dipilih, terorganisir dan terintegrasi ke dalam memori jangka panjang. Karena tidak semua situasi belajar melibatkan guru yang memantau kemajuan belajar, pemilihan informasi yang relevan harus dikoordinasikan menggunakan bimbingan dan materi pembelajaran.

Sanusi, Suprpto & Apriandi (2015) mengatakan multimedia interaktif sangat dibutuhkan karena manfaatnya yang sangat banyak dalam memudahkan proses belajar serta memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Berdasarkan identifikasi masalah, maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh multimedia interaktif terhadap prestasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran Tema 7?

Julius & Ambiyar (2016) mengemukakan media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari materi dari sumber belajar kepada siswa yang menyangkut perangkat lunak dan perangkat keras agar dapat memancing minat pembelajaran dan proses pembelajaran semakin aktif. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi agar dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan tercapainya proses belajar yang terkendali (Azhari, 2015).

Menurut Guslinda dan Kurnia (2018) menjelaskan media sebagai alat untuk memberi informasi dalam menyampaikan pesan. Sedangkan macam –macam media diantaranya media visual, media audio, media audio visual. Media digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang merupakan prinsip pokok yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media pada kegiatan belajar mengajar. Selain itu dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Siregar (2018) prinsip media pembelajaran, yaitu harus diterapkan secara multiguna, efektif, efisien, sesuai dengan perkembangan kemampuan siswa, ketersediaan media, interaktif, prinsip kegunaan dan keamanan media. Manfaat penggunaan media bagi pengajar menurut Falahudi (2014), materi dapat tersampaikan secara seragam, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta jelas, menciptakan pembelajaran yang interaktif, lebih efisien, hasil belajar, motivasi meningkat dan tidak dibatasi oleh waktu dan dapat menampilkan objek yang sulit.

Munir (2012) mengatakan Multimedia Interaktif adalah bentuk penyajian dari gabungan berbagai media yang diciptakan oleh desainer sehingga memiliki fungsi informatif dan interaktifitas bagi penggunaannya. Multimedia Interaktif adalah penggabungan dari berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara maupun video yang yang nantinya dapat melahirkan hubungan timbal balik antara pengguna (user) dengan media (produk,software). Surjono (2017) dibuatnya multimedia mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan guru agar dapat tercapai suatu tujuan pembelajaran. Menurut Newby (dalam Nopriyanti dan Sudira, 2015) Multimedia Interaktif memiliki beberapa keunggulan yaitu, desain yang dibuat dapat disesuaikan dengan karakter siswa yang berbeda-beda, menciptakan proses belajar yang realistis, siswa dapat mengotrol seberapa cepat proses belajarnya agar dapat memahami materi, kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara individu, materi konsisten.

Rosyid, Mustajab & Abdullah (2019) menjelaskan prestasi belajar adalah perpaduan dari dua bentuk kata, yaitu *prestasi* dan *belajar* Prestasi mengambil dari bahasa belanda "*perstatie*" yang diterjemahkan kebahasa indonesia menjadi "*hasil usaha*". Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia juga menyebutkan prestasi adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha. Prestasi sangat dipengaruhi oleh kemampuan

berfikir siswa. Prestasi belajar merupakan hasil yang didapatkan siswa setelah melalui proses belajar terlebih dahulu, salah satunya melalui pembelajaran tematik.

Kurniawan (2014) menjelaskan pembelajaran tematik sebagai bentuk pembelajaran terpadu yang fokus terhadap konsep pengelolaan materi dan pengintegrasian dalam satu tema. Trianto (2011) memaknai pembelajaran tematik sebagai kegiatan belajar yang dirancang melalui tema tertentu dengan kegiatan belajar yang memadukan mata pelajaran pada satu tema. Sesuai dengan Kurikulum 2013 di mana menggunakan pendekatan saintifik dan penilaian otentik dilaksanakan secara Tematik Integratif. Apabila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di mana siswa hanya fokus terhadap penjelasan guru, pembelajaran tematik menuntut keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran untuk melahirkan keputusan. Keuntungan menggunakan pembelajaran tematik adalah, kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, dunia anak adalah dunia nyata, pemahaman terhadap konsep dapat terorganisasi, siswa mendapatkan peluang dalam pengembangan diri, dan waktu efisien (Trianto, 2011).

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Ploso Kecamatan Tegalombo Pacitan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* yakni *Post test only control group design*. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu multimedia interaktif sementara variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa.

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 4 di Kecamatan Tegalombo yang berjumlah 436 siswa. Sampel pada penelitian ini yaitu Kelas 4 SDN 01 Ploso yaitu kelas berjumlah 17 siswa (kelas eksperimen) dan Kelas 4 SDN 02 Ploso yang beranggotakan 17 siswa (kelas kontrol), dengan teknik random sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, menggunakan instrument jenis tes pilihan ganda. Soal test dalam instrument penelitian ini, sebelumnya sudah dilakukan uji coba soal.

## HASIL

Kegiatan pembelajaran pada kelas sampel yang digunakan kelas eksperimen yaitu kelas IV SDN 01 Ploso Tegalombo Pacitan dan untuk kelas kontrol dilaksanakan di SDN 02 Ploso. Kelas yang dijadikan sampel sama-sama memiliki jumlah 17 siswa. Kelas eksperimen akan diterapkan Multimedia Interaktif sedangkan kelas kontrol dilakukan pembelajaran seperti biasa.

**Tabel 1***Hasil Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Eksperimen*

Interval	Frekuensi	Persentase
51-60	1	6%
61 - 70	0	0%
71 - 80	8	47%
81 - 90	6	35%
91 - 100	2	12%
Jumlah	17	100%

*Sumber:* Data pribadi penulis

Berdasarkan tabel diatas nilai *Post-test* kelas eksperimen pada interval 51-60 = 1siswa dengan persentase 6%, interval 61 – 70 = 0 dengan persentase 0%, interval 71-80 = 8 siswa dengan persentase 47%, interval 81-90 = 6 siswa dengan persentase 35%, interval 91-100 = 2 dengan persentase 12%, N= 17 siswa.

**Tabel 2.***Hasil Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Kontrol*

Interval	Frekuensi	Persentase
51-60	5	29%
61 - 70	8	47%
71 - 80	3	18%
81 - 90	1	6%
91 - 100	0	0%
Jumlah	17	100%

*Sumber:* Data pribadi penulis

Berdasarkan tabel diatas nilai *Pre-test* kelas eksperimen pada interval 51-60 = 5 siswa dengan persentase 29%, interval 61 – 70 = 8 dengan persentase 47%, interval 71-80 = 3 siswa dengan persentase 18%, interval 81-90 = 1 siswa dengan persentase 6 %, interval 91-100 = 1 persentase 6 %, N = 17 siswa. Hasil uji coba setelah diuji cobakan ke siswa diperoleh 5 butir soal tidak valid dimana  $r_{Hitung} < r_{Tabel}$  yaitu soal 4, 12, 15, 23, 25 sedangkan 20 soal lainnya valid dikarenakan  $r_{Hitung} >$

r Tabel. Hasil uji taraf kesukaran terdapat 16 soal kategori mudah dan 9 soal berkategori sukar.

Uji normalitas merupakan salah satu uji yang digunakan untuk mengetahui data yang diambil dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Hasil Uji Homogenitas *Post-Test* Kelas eksperimen diketahui  $F_{hitung}$  data nilai *post-test* dari kelas eksperimen dan kontrol sebesar  $1.562 < 4.17 F_{tabel}$  artinya  $H_0$  diterima. Artinya data nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Berdasarkan perhitungan *independent sample t-test* pada hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas diketahui  $T_{hitung}$  berjumlah  $4.317 > 2.131 T_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak. Artinya ada pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran tema 7 di SDN 01 Ploso.

## PEMBAHASAN

Multimedia interaktif adalah penggabungan dari berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara maupun video nantinya dapat melahirkan hubungan timbal balik antara pengguna (user) dengan media (produk,software). Penggunaan multimedia pada tema 7 dilakukan dengan memasukan teks tema 7 “Indahnya keberagaman negeriku” dan memadukan dengan suara serta audiovisual.

Sejalan dengan pendapat Molina et.al (2018) multimedia merupakan kombinasi dari berbagai jenis media seperti teks, gambar suara dan audio ke dalam aplikasi atau presentasi interaktif multisensori untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Dengan tampilan interaktif diharapkan siswa akan tertarik dan lebih memahami pada materi yang diberikan. Pembelajaran yang biasanya hanya menggunakan buku dalam penyampaian dan hanya terfokus pada guru. Multimedia Interaktif nantinya akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif. Siswa juga diberikan contoh secara nyata sehingga meningkatkan pemahaman dan melatih kemampuan berfikir siswa. Pemahaman siswa terhadap materi yang meningkat akan berpengaruh kepada prestasi belajar yang lebih baik.

Multimedia interaktif terdapat tiga muatan pembelajaran disesuaikan dengan RPP dan Silabus yaitu Bahasa Indonesia, PPKn dan IPA. Pada materi Bahasa Indonesia dan PPKn dibuat dalam satu tampilan audio-visual yang sama agar ada keterkaitan satu sama lain. Muatan IPA lebih ditunjukkan contoh nyata didalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami tentang materi yang diberikan. Terdapat juga soal evaluasi dimana hasil akan terlihat setelah siswa menjawab pertanyaan pada Multimedia Interaktif dengan menambahkan google form pada teks evaluasi.

Setelah proses pembelajaran berakhir siswa diberikan soal post-test untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diterapkannya Multimedia Interaktif. Diperoleh siswa yang lulus KKM berjumlah 16 orang dengan nilai rata-rata 81.76

artinya ada pengaruh yang signifikan dari Multimedia Interaktif terhadap prestasi belajar siswa. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak menerapkan multimedia interaktif. Terbukti dengan hasil uji t dimana  $T_{hitung} 2.853 > T_{tabel} = 1.690$  sehingga  $H_0$  ditolak.

### SIMPULAN

Hasil Uji *Independent sample t-test* menemukan bahwa  $T_{hitung}$  berjumlah  $4.317 > 2.131 T_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa multimedia interaktif lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional tanpa media bantu. Hal ini dibuktikan dengan selisih rata-rata kelas eksperimen yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 15.59.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, A. (2015). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16(1), 43.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1(4), 104-117.
- Siregar, R. (2018). Prinsip Dan Variasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama ( SMP ) Rosmaimuna. *Jurnal.Um-Tapsel*, 1, 1-16.
- Molina et.al. 2018. "Evaluating multimedia learning materials in primary education using eye tracking". *Journal Computer Standards & Interfaces*.
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2).
- Sanusi, S., Suprpto, E., & Apriandi, D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga di Sekolah Menengah Atas (SMA). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 3(2).
- Schneider et.al. 2018. A meta-analysis of how signaling affects learning with media. *Journal Educational Research Review*. Vol 1 no. 24.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Kurniawan. D. (2014). *Pembelajaran Terpadu*. Bandung : Alfabeta
- Mayer, R.E. 2014a. *Cognitive Theory of Multimedia Learning* in.R.E Mayer (Ed). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp 43-71).(2nd ed) Cambridge,



MA: Cambridge University Press

Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.

Rosyid. M. Z, Mustajab, Abdullah. A. R. (2019). *Prestasi Belajar*. Batu : Literasi Nusantara.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta

Surjono, H. D. (2019). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. In UNY Pres, Vol. 1, Issue

Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Kencana.

Van Gog, T. 2014. The Signaling (or cueng) Principle in Multimedia Learning in.R.E Mayer (Ed). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp.263-278).(2nd ed) Cambridge, MA: Cambridge University Press

Guslinda & Kurnia. R. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV Jakad Publishing Surabaya.

Julius. N & Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.