



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PETA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Nanda Novita Sari¹, Yalvema Miaz²

Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia¹²

Email: Email : sarinovitananda@gmail.com¹, yalmiaz@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengamati pengaruh penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik SD dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan subjek siswa kelas IV dan di laksanakan di SD Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang Air Tawar Barat Kota Padang. Instrumen penelitian adalah angket motivasi belajar dan tes tertulis. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t dan ANAVA dua arah untuk interaksi. Hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan multimedia interaktif lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. multimedia interaktif membuat minat siswa menjadi lebih tinggi terhadap pembelajaran. multimedia interaktif menciptakan pengalaman baru bagi siswa, membuat siswa aktif, membuat belajar lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional yang membuat beberapa siswa menjadi pasif.

Kata Kunci: *Pengaruh Multimedia Interaktif, Minat Belajar, Hasil Belajar*

Abstract

This research was conducted to observe the effect of the use of interactive multimedia-based maps media on elementary students' learning interest and learning outcomes in IPS (Social Science) teaching and learning. The research was an experimental research which was conducted to fourth grade students of SD Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang Air Tawar Barat Kota Padang. The instruments were learning motivation questionnaire and a written test. The data were analyzed by using t test and two-way ANAVA for interaction. The learning outcomes showed by using interactive multimedia were better compared to the one using conventional method. Interactive multimedia made students have higher learning interest toward teaching and learning process in class. Interactive multimedia created new experiences for the students, got the students more active, made the learning process more fun compared to the conventional method which made students being passive in class.

Keywords: *Interactive Multimedia Effect, Learning Interest, Learning Outcomes*

@Jurnal Basicedu Prodi PGSD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address :

Email : sarinovitananda@gmail.com

Phone : 08116929579

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Mata pelajaran tersebut mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Menurut Isjoni (2007:21) menyatakan bahwa IPS merupakan suatu rancangan pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang mempersoalkan manusia baik dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Pembelajaran IPS yang dilakukan guru di dalam kelas menggunakan berbagai metode, model, dan strategi pembelajaran. Jenis strategi atau metode yang digunakan guru pada saat pembelajaran sangat beragam mulai dari konvensional sampai berbasis teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong untuk melakukan pembaharuan terhadap lancarnya proses pembelajaran di dalam kelas dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dituntut guru sebagai validator mampu menggunakan alat-alat atau teknologi yang ada di sekolah dan teknologi yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Menurut Nisa (2014:312) berbagai teknologi dan aplikasi pendukung juga telah dikembangkan sebagai upaya untuk mendukung dan mempermudah aktivitas kehidupan manusia dan organisasi, termasuk kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat, salah satu contohnya siswa SD. Pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap siswa SD dapat kita lihat banyaknya

siswa SD yang dalam kehidupan sehari-harinya suka bermain gadget / HP. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran membuat peserta didik lebih mengerti dan tertarik dalam belajar. Menurut Adittia (2017:10) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil hasil teknologi dalam proses belajar. Hal ini selaras dengan pernyataan Surya (2012:1) diketahui perkembangan teknologi dalam memanfaatkan media dalam pembelajaran merupakan salah satu sarana yang efektif dalam mendukung terlaksananya pembelajaran di dalam kelas .

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada tanggal 18 dan 19 September di SD Pembangunan Laboratorium UNP Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara, terlihat pengetahuan guru tentang komputer masih rendah. Hal tersebut terbukti masih banyaknya guru yang belum memanfaatkan komputer sebagai media penunjang dalam pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut terlihat bantuan media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas yaitu dengan menggunakan media gambar yang ada di dalam buku siswa Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1. Siswa hanya dimintak untuk mengamati gambar yang ada di dalam buku siswa. Selain itu gambar yang digunakan guru dalam membedakan materi keberagaman budaya hanya sebatas gambar yang di print out oleh guru. Sementara media yang di print out oleh guru jumlahnya terbatas serta belum memanfaatkan teknologi yang menggambarkan materi yang mudah dipahami siswa. Di samping itu pendidik belum mengembangkan software pembelajaran yang menarik. Pada saat proses pembelajaran metode yang digunakan masih didominasi oleh guru.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media akan membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan komponen suara (*audio*) dan komponen gambar (*visual*). Media ini berupa gambar, akan tetapi lebih ditekankan kepada komponen suaranya (*visual*). Materi yang digunakan adalah tentang kenampakan alam dan buatan di Indonesia. Menurut Asyhar (2012:73) menyatakan bahwa media *audio visual* merupakan media yang menggunakan unsur gambar (*visual*) dan unsur suara (*audio*) secara bersamaan yang digunakan dalam mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Menurut Hamdani (2011:249) menyatakan bahwa media *audio visual* menjadikan penyajian media kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengamati pengaruh media peta berbasis multimedia interaktif terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa di Kelas IV SD Pembangunan Laboratorium UNP Air Tawar Barat Kota Padang.

Menurut Daryanto (2010:52) "Secara umum manfaat multimedia pembelajaran yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan".

METODE

Penelitian ini merupakan *research and development* atau penelitian dan pengembangan. Nana Syaodih Sukmadinata (2013) berpendapat metode penelitian dan pengembangan atau R&D adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji suatu produk.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4-D, yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Menurut Thiagarajan, dkk. (dalam Trianto, 2012) model ini terdiri dari empat tahapan utama yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menetapkan tingkat validitas, praktikalitas, dan efektifitas dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk dilakukan setelah bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* ini dinyatakan valid. Uji coba akan dilakukan pada siswa kelas IV pada pembelajaran IPS di SD Negeri 37 Pekanbaru. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 37 Pekanbaru dengan jumlah siswa 28 orang.

Sarana pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah angket (kuisisioner). Angket (kuisisioner) digunakan untuk memperoleh data validitas, efektifitas dan praktikalitas dari bahan ajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan tingkat validitas bahan ajar, kepraktikasin bahan ajar dan efektivitas bahan ajar. Data hasil validasi bahan ajar yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar pada penelitian diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* masing-masing kelas eksperimen dan eksperimen kontrol. Setelah diberikan *pretest* dan *posttest* dilakukan perhitungan N-gain ternormalisasi. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh hasil tes hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas control.

Tabel 1. Hasil pretes-postes kelas eksperimen dan kontrol

Kelas	Hasil	N	\bar{x}	<i>g</i>	G_{max}	G_{min}
Eksperimen	<i>Pretest</i>	21	70	0,686426	0,894545	0,508571
	<i>Posttest</i>		94,2			
Kontrol	<i>Pretest</i>	22	46,36	0,58958	0,624	0,42857
	<i>Posttest</i>		77,98			

Terlihat rata-rata skor hasil belajar siswa kelas eksperimen yang berjumlah 20 sebelum diberikan perlakuan tinggi daripada kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa. Rata-rata skor *pretest* hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 70 dan rata-rata skor *pretest* hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 46,36. Sedangkan rata-rata skor *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen, yaitu : 94,2 lebih tinggi daripada rata-rata skor *posttest* hasil belajar siswa kelas kontrol, yaitu : 77,98. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen, yaitu : 0,686426 juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu: 0,58958. Skor peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dikategorikan tinggi.

Berdasarkan rangkuman hasil perhitungan Anova dua arah di atas, dapat dikemukakan bahwa:

1. Pada baris (A) $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa pada taraf kepercayaan 95% terdapat pengaruh antara hasil belajar siswa menggunakan multimedia interaktif dengan metode konvensional.
2. Pada baris (B) $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa pada taraf kepercayaan 95% tidak terdapat pengaruh antara hasil belajar siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan minat belajar rendah.

Berdasarkan hasil analisis data minat belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SD Pembangunan Laboratorium UNP yang diteliti, menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan multimedia interaktif baik secara keseluruhan, baik dari segi minat belajar siswa maupun hasil belajarnya. Secara empiris ini terbukti dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut dilakukan pembahasan. Dalam pembahasan ini, diuraikan dua pokok kajian yang dikaitkan dengan acuan teori yang relevan, yaitu: (a) Pengaruh penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, (b) Pengaruh penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yang minat belajar tinggi, (c) Pengaruh penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yang berminat belajar tinggi, (c) Interaksi antara multimedia interaktif dan minat belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar pembelajaran IPS sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian ini telah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen. Pada prinsipnya, penelitian eksperimen yang peneliti lakukan bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yang diajar menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif dan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan multimedia interaktif lebih baik dari pada metode konvensional. multimedia interaktif menciptakan pengalaman belajar yang efektif, alokasi waktu, dan sumber-sumber untuk menyelesaikan tugas, membuat siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah kompleks, mengikutsertakan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi, mengolah sesuai pengetahuan yang dimiliki kemudian mengimplementasikan dalam dunia nyata, dan siswa akan memperoleh pengetahuan yang lebih permanen dan logis dibandingkan metode konvensional yang membuat beberapa siswa menjadi pasif.
2. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yang memiliki Minat Belajar Tinggi menggunakan multimedia interaktif lebih baik daripada metode konvensional. Minat belajar yang dimiliki siswa berpengaruh terhadap pencapaian Siswa yang memiliki minat belajar tinggi menggunakan multimedia interaktif untuk belajar tentu akan percaya diri dalam belajar daripada menggunakan metode konvensional.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yang memiliki minat belajar rendah menggunakan multimedia interaktif lebih baik daripada metode konvensional. Minat belajar yang dimiliki siswa berpengaruh terhadap pencapaian Siswa yang memiliki minat belajar rendah menggunakan multimedia interaktif untuk belajar tentu akan percaya diri dalam belajar daripada menggunakan metode konvensional.

Tidak terdapat interaksi antara multimedia interaktif dengan metode konvensional dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa. Artinya Hasil

belajar siswa pada pembelajaran IPS yang memiliki minat belajar tinggi menggunakan multimedia interaktif dan Hasil belajar siswa pada IPS yang memiliki minat belajar rendah menggunakan multimedia interaktif tidak mempunyai beda yang signifikan secara perhitungan statistika. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif dengan metode konvensional dapat mempengaruhi hasil belajar dengan memperhatikan minat belajar yang dimiliki oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, Arya. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk meningkatkan Hasil Pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD*. Mimbar Sekolah Dasar, Vol 4(1) 2017, 9-20. DOI: 10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227. ISSN 2502-4795
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Isjoni. 2015. *Integreated Learning: Pendekatan Pembelajaran IPS di Pendidikan Dasar*. Pekanbaru: Falah Production.
- Nisa, Choirun. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis ICT menggunakan Multisim 10 Simulations pada mata pada mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 7 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol 03, No 02 tahun 2014 (311-317) Oktavianti, Rizki & Agus. 2014. *Pegembangan Media GAYANGHETUM (gambar wayang hewan dan tumbuhan) dalam pembelajaran tematik terintegrasi kelas IV SD*. Mimbar Sekolah Dasar, Vol. 1, nomor 1 April 2016.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, Achmad Akbar. 2012. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada*

934 *Pengaruh penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar- Nanda Novita Sari, Yalvema Miaz*

Matapelajaran Seni Budaya Semester Ganjil Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Kediri Tahun 2011/2012. Malang: Universitas Negeri Malang. (tidak diterbitkan).

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.