

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI PADA SISWA
KELAS XI IPS 3 SMA NEGERI 2 KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**



JURNAL

Oleh:

LINDA ROSETA RISTIYANI

K8412042

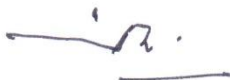
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
APRIL 2016**

HALAMAN PENGESAHAN

Jurnal ini telah disahkan oleh dosen pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 21 Maret 2016

Pembimbing I,



Drs AY. Djoko Darmono, M.Pd
NIP. 19530826 198003 1 005

Pembimbing II,



Dra. Siti Rochani Ch, M.Pd
NIP. 19540213 198003 2 001

**PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI PADA SISWA
KELAS XI IPS 3 SMA NEGERI 2 KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2015/2016
LINDA ROSETA RISTIYANI K8412042**

ABSTRAK

Linda Roseta Ristiyani. K8412042. **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI PADA SISWA KELAS XI IPS 3 SMA NEGERI 2 KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016**. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2016.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Sosiologi melalui penggunaan multimedia interaktif pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Karanganyar yang berjumlah 40 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi metode. Analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis kritis. Prosedur penelitian adalah model spiral yang saling berkaitan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Sosiologi siswa dari pratindakan ke siklus I dan siklus II. Proses pembelajaran pratindakan bersifat *teacher-centered* sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa rendah. Pada pratindakan, dapat diperoleh skor keaktifan belajar siswa sebesar 59,2 pada siklus I sebesar 63,2 dan siklus II perolehan hasil capaian aspek keaktifan siswa sebesar 80. Untuk persentase sebesar 20% siswa aktif pada prasiklus, 40% siswa aktif pada siklus I, dan meningkat sebesar 90% siswa aktif pada siklus II. Pada pratindakan rata-rata kelas hasil belajar kelas sebesar 65,8. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 66,4, pada siklus II dengan mendapatkan rata-rata nilai yaitu, sebesar 91. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016.

Kata kunci: multimedia interaktif, keaktifan, hasil belajar

ABSTRACT

Linda Roseta Ristiyani. K8412042. **THE USE OF INTERACTIVE MULTIMEDIA TO ENHANCE THE ACTIVITY AND RESULT OF STUDYING SOCIOLOGI CLASS XI IPS 3 SMA NEGERI 2 KARANGANYAR 2015/2016 SCHOOL YEAR.** Thesis. Surakarta. Teacher Training and Education Faculty. Sebelas Maret University. 2016.

The purpose of this study is to enhance the activity and sociology learning outcomes through the use of interactive multimedia in class XI IPS 3 SMA Negeri 2 Karanganyar 2015/2016 school-year.

This research is a classroom action research. The research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were students of class XI IPS 3 SMA Negeri 2 Karanganyar totaling 40 students. Source data comes from teachers and students. Data collection techniques are observation, interviews, and documentation. The validity of the data, using the technique of triangulation method. Data analysis using descriptive statistical analysis techniques and critical analysis. Research procedures are interrelated spiral model.

The results showed that through the use of interactive multimedia can enhance the activity and learning outcomes pre-cycle Sociology students from cycle to cycle I and II. Pre-cycle learning process is teacher-centered so that the activity and student learning outcomes is low. In pre-cycle, obtainable score students' learning activeness of 59.2 in the first cycle of 63.2 and the second cycle of acquisition result of performance aspects of student activity amounted to 80. For the percentage of 20% of students active in pre-cycle, 40% of active students in the first cycle, and an increase of 90% of active students in the second cycle. In the pre-cycle class average grade of 65.8 learning outcomes. In the first cycle students' average score of 66.4, the second cycle to get the average value of which, amounting to 91. The conclusions of this study is the use of multimedia interactive can enhance the activity and learning outcomes in class XI IPS 3 SMA Negeri 2 Karanganyar the 2015/2016 school-year.

Keywords: multimedia interactive, activeness, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi setiap manusia. Pendidikan dianggap sebagai jati diri bagi setiap negara atau bangsa. Negara yang besar tentu memiliki pendidikan yang berkualitas. Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tersebut mengandung arti bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran di dalam kelas untuk meningkatkan kognitif atau kemampuan dalam berfikir, afektif atau sikap dan nilai, dan psikomotor atau keterampilan (*skill*) yang di miliki oleh peserta didik agar dapat berkehidupan yang baik untuk dirinya sendiri dan orang lain yang ada disekitarnya. Secara khusus, pendidikan merupakan proses pembelajaran yang didapat siswa di lingkungan sekolah. Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam pendidikan formal di Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah Sosiologi. Untuk dapat memahami dan menguasai sosiologi diperlukan pendidikan yang baik agar pembelajaran menjadi bermakna dan ilmu sosiologi yang diperoleh dapat berguna bagi masa depan siswa.

Kenyataan di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Karanganyar masih jauh dari kondisi ideal yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Karanganyar, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya adalah:

1. Pemahaman terhadap materi Sosiologi rendah. Hal ini terbukti dari banyaknya siswa yang tidak tuntas dalam belajar. Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan, terdapat 55% peserta didik masih belum mencapai KKM atau sebanyak 22 siswa dari jumlah keseluruhan 40 siswa, KKM mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Karanganyar adalah 75. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Sosiologi menyebabkan banyak siswa yang tidak dapat mencapai KKM.
2. Model pembelajaran konvensional berupa ceramah masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Model kegiatan pembelajaran konvensional seperti ini terkesan monoton sehingga siswa mengalami kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran. Hal tersebut terbukti pada saat guru menerangkan materi pelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan. Tidak sedikit siswa yang mengantuk dan tidak memperhatikan penjelasan guru.
3. Rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat rendah. Ketika

siswa diminta oleh guru untuk bertanya mengenai materi yang sedang dipelajari, tidak ada siswa yang mengangkat tangan dan bertanya. Hal tersebut membuat kegiatan pembelajaran di kelas terkesan seperti tidak hidup karena interaksi yang tercipta hanya berjalan satu arah.

4. Kurangnya penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan observasi, guru tidak menggunakan media belajar. Padahal di setiap ruangan kelas telah tersedia LCD *Projektor* dan layar/*screen*.
5. Selama proses belajar mengajar berlangsung, kegiatan di dalam kelas hanyalah guru menerangkan dan siswa mencatat, namun ada juga beberapa siswa yang malas-malasan untuk mencatat, dan bahkan beberapa siswa tersebut tidak mencatat keseluruhan materi yang diterangkan oleh guru. Hal ini juga disebabkan siswa hanya memiliki buku pendamping untuk belajar yaitu LKS (Lembar Kerja Siswa) dan tidak mempunyai literatur lain yang digunakan.

Kondisi demikian apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran mata pelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 3 tersebut

khususnya, dan di SMA Negeri 2 Karanganyar secara keseluruhan. Padahal Sosiologi materi konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya merupakan materi esensial yang terdapat di dalam kurikulum 2013 dan merupakan materi yang penting bagi siswa untuk berinteraksi serta menyelesaikan masalah di dalam kehidupan masyarakat.

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas untuk dilaksanakan oleh guru adalah melaksanakan pembelajaran Sosiologi dengan penggunaan media pembelajaran. Maka penulis bermaksud mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: "Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Sosiologi pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Prosedur yang digunakan dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTanggart yakni, berupa model spiral yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian ini adalah

peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/ 2016.

Pada penelitian ini jenis data yang dikumpulkan meliputi informasi mengenai keadaan peserta didik yang dilihat dari aspek kualitatif dan kuantitatif. Aspek kualitatif diambil dari hasil observasi dan wawancara yang menggambarkan proses pembelajaran di kelas. Aspek kuantitatif diambil dari hasil penilaian belajar yang diperoleh peserta didik dari penilaian kemampuan berupa tes kognitif dan keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran baik dalam siklus I maupun siklus II.

Instrumen dalam penilaian ini meliputi instrumen pembelajaran dan instrumen penilaian. Instrumen pembelajaran berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Instrumen penilaian berupa lembar observasi penilaian aspek keaktifan dan aspek kognitif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses kegiatan yang terjadi antara pendidik dan peserta didik yang melibatkan berbagai sumber belajar serta berbagai fasilitas yang mendorong kegiatan belajar mengajar di dalam kelas agar tercipta suasana yang kondusif yang berpengaruh pada tingkah laku peserta

didik, sehingga dapat tercapai upaya yang dilakukan untuk siswa aktif dalam belajar. Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, maka diperlukan upaya guru untuk memahami karakter siswa dan mampu untuk menyesuaikan kondisi yang dibutuhkan oleh siswa. Untuk itu guru perlu untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukannya selama ini. Refleksi digunakan untuk mencoba memperbaiki segala bentuk kekurangan dalam proses belajar mengajar, baik dari guru sebagai pengajar, dari siswa, dari media pembelajaran, materi, maupun dari model pembelajaran yang masih terkesan monoton. Dengan refleksi, maka guru akan memiliki sikap terbuka dan mampu memperbaiki segala bentuk kekurangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mematangkan konsep pembelajaran yang akan dibelajarkan kepada peserta didik. guru juga harus menguasai materi atau bahan ajar, sehingga dengan penguasaan materi, guru mampu untuk melakukan pembelajaran yang komunikatif dan membuat peserta didik paham akan materi yang disampaikan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan multimedia interaktif pada sub bab konflik dan kekerasan. Dengan penggunaan multimedia interaktif, pembelajaran tidak terpusat pada guru (*teacher centre*),

melainkan pembelajaran berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator. Penggunaan multimedia interaktif didesain untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, teknis pelaksanaannya pun juga inovatif, karena menekankan pada kinerja individu dan kelompok. Berdasarkan hasil dari penilaian lembar observasi aspek keaktifan, tes kognitif, wawancara dan dokumentasi pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

SIKLUS I

Selama proses pembelajaran siklus I dilakukan penilaian keaktifan dengan menggunakan lembar observasi aspek keaktifan, dan di akhir pembelajaran siklus I dilakukan tes kognitif.

Aspek yang Dinilai	Target Siklus I	
	Keberhasilan	Ketercapaian
Aspek Keaktifan	75	63,2
Aspek Hasil Belajar	75	66,4

SIKLUS II

Tindakan pada siklus II lebih difokuskan untuk penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang terdapat pada siklus I.

Selama proses pembelajaran siklus II dilakukan penilaian keaktifan dengan menggunakan lembar observasi aspek keaktifan, dan di akhir pembelajaran siklus II dilakukan tes kognitif.

Ketercapaian masing-masing aspek pada siklus II disajikan dalam Tabel 2.

Aspek yang Dinilai	Target Siklus II	
	Keberhasilan	Ketercapaian
Keaktifan	75	80
Hasil Belajar	75	91

PERBANDINGAN ANTAR SIKLUS

Terjadi peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II melalui penggunaan multimedia interaktif. Berdasarkan hasil observasi, dan tes diperoleh perbandingan hasil aspek antar siklus yang disajikan dalam Tabel 3.

Tahap	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
Keaktifan	59,2	63,2	80
Hasil Belajar	65,8	66,4	91

Berdasarkan perbandingan hasil antara siklus I dengan siklus II dapat disimpulkan

bahwa penelitian berhasil karena aspek keaktifan dan aspek kognitif yang diukur telah mencapai target yang telah ditentukan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi pokok konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya sub bab konflik dan kekerasan kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/ 2016.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dikemukakan beberapa saran yaitu guru hendaknya dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya. Kemudian sekolah hendaknya mendorong guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung dengan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

Basrowi, Suwandi. (2008). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Huda, Miftahul. (2012). *Cooperative Learning: "Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan"*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sanjaya, Wina. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning: "Teori dan Aplikasi Paikem"*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.