



## **PENGUNAAN MULTIMEDIA *SMARTPHONE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI KELAS XI IPS DI SMA LABORATORIUM UNSYIAH BANDA ACEH**

**Suci Hardianti<sup>1</sup>, Abdul Wahab Abdi<sup>2</sup>, M. Yusuf Harun<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Email: hardianti\_suci18@ymail.com

<sup>2</sup>Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: wahababdi@unsyiah.ac.id

<sup>3</sup>Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: yusuf@unsyiah.ac.id

### **ABSTRAK**

*Smartphone* adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki multi fungsi dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai multimedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) peningkatan hasil belajar geografi siswa; (2) bagaimanakah aktivitas guru dan siswa; (3) keterampilan guru dalam menggunakan multimedia *smartphone* pada saat pembelajaran dan (4) respon siswa terhadap penggunaan multimedia *smartphone*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Laboratorium Unsyiah yang berjumlah 22 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan (1) soal *pre-test* dan *post-test*; (2) lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa; (3) lembar pengamatan keterampilan guru mengelola pembelajaran dan (4) angket respon siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) persentase ketuntasan secara individual meningkat dari 54% pada siklus I menjadi 73% pada siklus II, dan 86% pada siklus III, sedangkan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 70% pada siklus II dan 90% pada siklus III; (2) jumlah kesesuaian aktivitas guru dan siswa dari 8 aktivitas, diperoleh 5 aktivitas sesuai disiklus I dan siklus II, serta 6 aktivitas sesuai pada siklus III dari 8 aktivitas yang ada; (3) keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran memperoleh skor 3,09 dengan kategori baik untuk siklus I, menjadi 3,77 dengan kategori sangat baik untuk siklus II dan 3,83 dengan kategori sangat baik pada siklus III dan (4) respon siswa terhadap penggunaan media *smartphone* 85% baik.

**Kata Kunci:** : multimedia *smartphone*, PTK, hasil belajar, geografi.

### **PENDAHULUAN**

Di masa globalisasi ini *smartphone* bukan lagi barang langka. Hampir semua kalangan memilikinya baik dari masyarakat dengan tingkat pendapatan tinggi sampai menengah dan dari yang tua sampai yang muda. Yusra (2016) dalam [dailysocial.id](http://dailysocial.id) menjelaskan bahwa Indonesia merupakan negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak se-Asia Tenggara dan Oceania. Sedangkan

arenalte.com yang ditulis oleh Sukma (2016) memaparkan bahwa 93% dari 88 juta penduduk Indonesia pengguna internet menggunakan *smartphone* untuk mengaksesnya.

Pernyataan di atas diperkuat oleh hasil survei Kominfo Indonesia (2014) dalam web kominfo.go.id yang menjelaskan setidaknya terdapat 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia yang menggunakan *smartphone* sebagai sarana untuk mengakses internet. *Smartphone* adalah telepon *modern* yang telah mengalami perkembangan sedemikian rupa sehingga fungsinya tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi telah bertambah sesuai dengan kebutuhan pengguna di zaman ini. Contohnya *smartphone* memiliki fungsi seperti kamera, video, MP3 *players*, internet, media sosial, serta fungsi lainnya yang hampir sama dengan komputer. Fungsi-fungsi tersebut merupakan komponen-komponen multimedia.

SMA Laboratorium Unsyiah merupakan salah satu sekolah yang mengizinkan siswa membawa *smartphone* ke lingkungan sekolah. Sekolah ini menetapkan KKM sebesar 75 untuk hasil belajar. Pada ujian tengah semester genap geografi tahun ajaran 2016-2017 terdapat 36% siswa yang tidak mencapai KKM sekolah. Siswa-siswa tersebut adalah siswa kelas XI IPS. Hal ini menggerakkan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut dengan menggunakan *smartphone* sebagai multimedia.

Multimedia adalah sebuah terobosan baru dalam sejarah dunia pendidikan. Multimedia merupakan sumbangan dari perkembangan teknologi pendidikan yang sangat bermanfaat apabila digunakan untuk pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Munir (2012:iii) yang menerangkan bahwa kemampuan multimedia yang dapat menyajikan informasi secara lebih nyata (dapat dilihat, didengar dan dilakukan) menjadikan multimedia sebagai alat yang sangat efektif sebagai pelengkap dalam pembelajaran.

Nikmah (2013:6) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa adanya hubungan yang sangat kuat antara penggunaan *smartphone* terhadap prestasi siswa di sekolah. Oleh sebab itu penggunaan *smartphone* sangat disarankan

dalam pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang dalam pembelajarannya sangat terbantu oleh multimedia ini adalah mata pelajaran geografi.

Banyak materi geografi yang dalam pembelajarannya dapat menggunakan *smartphone* untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami materi. Seperti fitur internet yang terdapat dalam *smartphone* berguna untuk mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan materi, *power point* untuk merangkum materi, pemutar video untuk menonton animasi yang berhubungan dengan materi dan fitur-fitur lainnya yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran.

Permasalahan yang masih perlu dipertanyakan lebih lanjut adalah apakah multimedia yang terdapat dalam *smartphone* dapat meningkatkan hasil belajar geografi apabila digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu untuk menjawab pertanyaan itu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Penggunaan Multimedia Smartphone untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Kelas XI IPS di SMA Laboratorium Unsyiah Banda Aceh”**.

## **METODE PENELITIAN**

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar, observasi bertujuan untuk mengumpulkan data tentang aktifitas siswa saat penelitian berlangsung, angket untuk mencari tahu tanggapan siswa terhadap multimedia yang digunakan dalam pembelajaran dan dokumentasi berguna untuk mengumpulkan hasil penelitian yang telah didapatkan. Berikut uraian tentang teknik yang digunakan dalam penelitian ini.

### **1. Hasil Belajar Siswa**

Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka diperlukan penganalisisan nilai *post-test* individual dan klasikal. Hasil analisis tersebut kemudian di kategorikan dalam kategori tuntas atau tidak tuntas.

#### **a. Ketuntasan Individual**

Ketuntasan individual ditentukan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM). KKM untuk SMA Laboratorium Unsyiah adalah 75. Apabila nilai yang didapat siswa di bawah KKM maka siswa tersebut dianggap tidak

tuntas. Rumus yang digunakan untuk mencari ketuntasan individual adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \quad (\text{Dirjen Dikdasmen, 2015:21-26})$$

#### b. Ketuntasan Klasikal

Kelas dikatakan tuntas belajar apabila dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang tuntas individual atau memenuhi KKM (Suryosubroto, 2009:77). Rumus yang digunakan untuk mencari ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2011:43})$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi siswa yang menjawab benar

N = Jumlah Siswa

#### 2. Aktivitas siswa dan guru

Aktivitas siswa dan guru dianalisis secara deskriptif atau kalimat dengan menggunakan teknik persentase. Indikator yang digunakan adalah kesesuaian waktu yang direncanakan dengan waktu yang digunakan pada saat penelitian. Dianggap tuntas apabila lebih atau kurang hanya 1 menit. Untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrument ini menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2011:43})$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi aktivitas siswa dan guru

N = Jumlah aktivitas secara keseluruhan

#### 3. Keterampilan guru dalam pembelajaran

Keterampilan guru dalam pembelajaran menggunakan multimedia *smartphone* dianalisis secara deskriptif untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam pembelajaran dengan rata-rata skor sesuai dengan pendapat Sudjana (2008:77) yaitu:

- a. Skor 1,00-1,69:kurangbaik,
- b. Skor 1,70-2,59: sedang,
- c. Skor2,60-3,40:baik
- d. Skor 3,51-4,00:sangatbaik

#### 4. Respon siswa terhadap penggunaan multimedia *smartphone*

Untuk mengetahui Respon siswa terhadap penggunaan multimedia *smartphone* menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2011:43})$$

Keterangan

P = Persentase yang dicari

F=Frekuensiresponsiswa

N= Jumlahtsiswa

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian akan diuraikan dalam beberapa tahapan. Tahapan yang dimaksud berupa siklus-siklus pembelajaran yang disesuaikan dengan pengolahan data yang telah ditentukan pada bab metode penelitian. Penelitian ini berlangsung sebanyak tiga siklus.

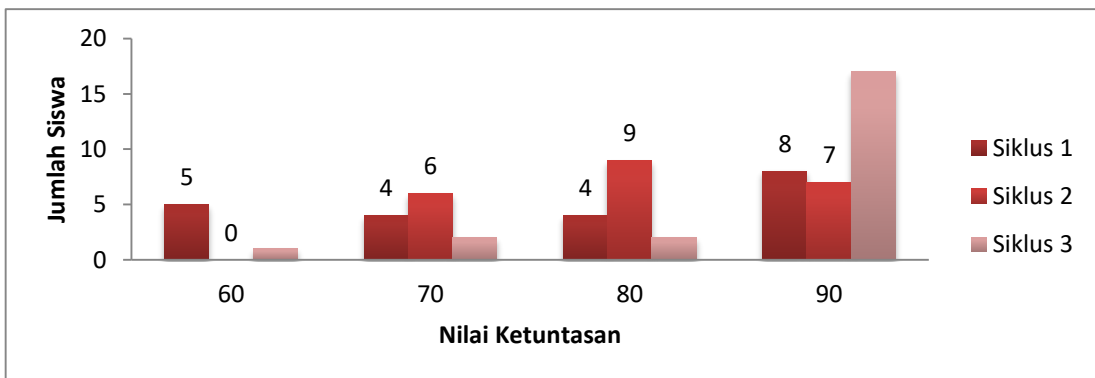
Siklus merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang dibutuhkan. Data tersebut berupa hasil belajar siswa, respon siswa, aktivitas guru dan siswa serta keterampilan guru. Penelitian semuasiklus dilaksanakan di SMA Laboratorium Unsyiah kelas XI IPS. Pada siklus ini materi yang diberikan berupa sebaran keragaman budaya nasional Indonesia.

Siklus di mulai dengan tahapan perencanaan RPP dan instrument-instrumen yang diperlukan. Setelah perencanaan matang maka penelitian memasuki tahap pelaksanaan. Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data yang dibutuhkan. Pada saat pelaksanaan, tahapan pengamatan juga berlangsung. Perbedaannya terdapat pada pelaku pengamatan yang bukan peneliti melainkan guru mata pelajaran tersebut beserta temannya untuk melihat apakah pelaksanaan

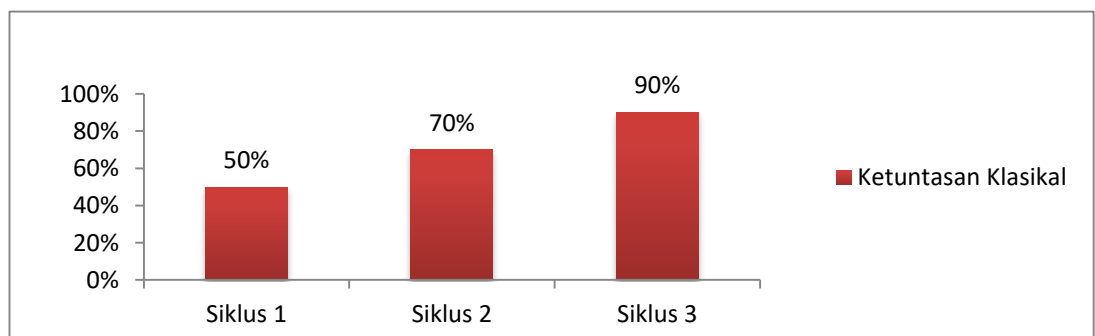
pembelajaran sesuai dengan perencanaan atau tidak. Tahapan terakhir adalah refleksi dan tindak lanjut. Pada tahap ini peneliti menelaah lebih lanjut tentang keberhasilan dan kelemahan siklus pertama dan mengambil keputusan berdasarkan data yang ada apakah siklus perlu dilanjutkan atau dihentikan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan di tiap siklus terhadap hasil belajar siswa. Terdapat peningkatan secara individual dan klasikal. Pada siklus I, hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan individual yang dicapai sebesar 54% dari 22 siswa dengan ketuntasan klasikal sebesar 50%. Pada siklus II ketuntasan individual memperoleh persentase sebesar 73% dan ketuntasan klasikal 70%. Pada siklus III ketuntasan individual mencapai 86% dan ketuntasan klasikal 90%.

Hasil belajar siswa secara individual dapat dilihat pada Gambar 1 dan ketuntasan klasikal pada gambar 2.



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Individual



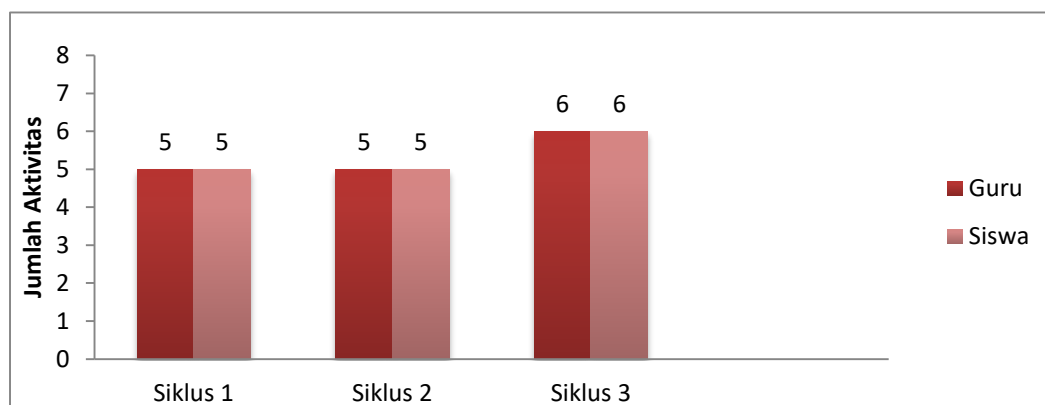
Gambar 2. Grafik Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan Gambar 2 terlihat bahwa adanya peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I hingga siklus III. Siklus I dan II dikatakan belum tuntas

secara klasikal karena hasil persentase yang diperoleh oleh siswa secara klasikal masih di bawah ketuntasan minimum yang ditetapkan yaitu  $\geq 85$  persen.

Pada siklus III ketuntasan secara klasikal mencapai 90%. Artinya dari 10 soal hanya ada 1 yang belum tuntas. Persentase yang diperoleh lebih dari 85% menunjukkan bahwa siklus III tuntas secara klasikal. Dilihat dari peningkatan ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal, maka penelitian dengan menggunakan *smartphone* sebagai multimedia dalam pembelajaran di SMA Laboratorium Unsyiah ini hanya dilaksanakan sampai dengan III siklus.

Selanjutnya hasil dan pembahasan mengenai aktivitas guru dan siswa dengan multimedia *smartphone* yang diamati menggunakan lembar pengamatan. Sebelumnya telah dijelaskan persiklus tentang data yang didapat dari hasil pengamatan pada ketiga siklus. Aktivitas guru dan siswa pada siklus I sampai siklus III secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 3.

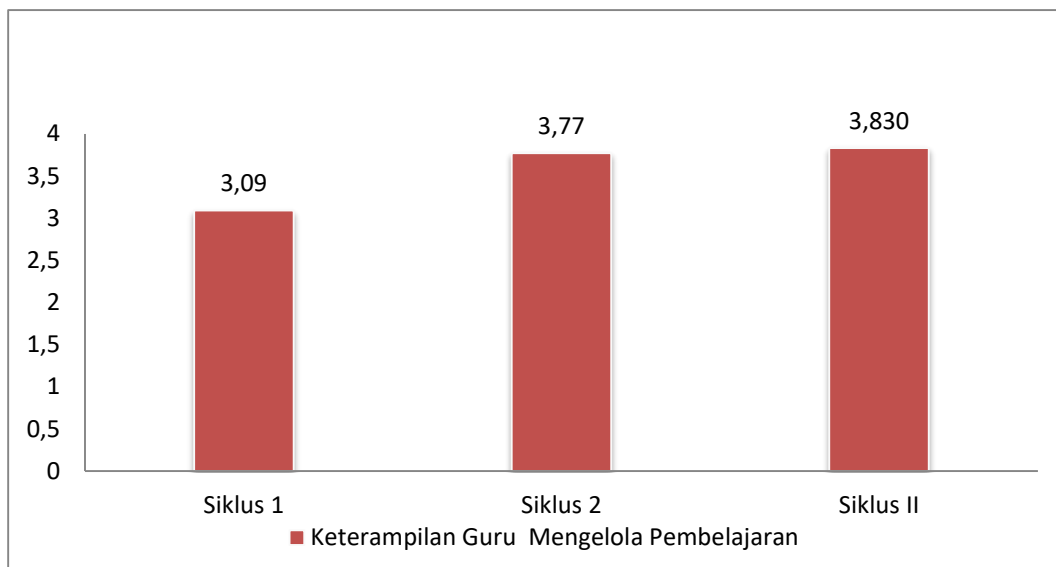


Gambar 3 Grafik Aktivitas Guru dan Siswa Siklus

Berdasarkan Gambar 3 dapat dijelaskan bahwa jumlah keseluruhan aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus adalah delapan aktivitas. Aktivitas guru dan siswa yang sesuai dengan waktu yang ditentukan pada siklus I hanya lima aktivitas, siklus II lima aktivitas dan siklus III enam aktivitas. Hal tersebut menunjukkan bahwa perbaikan yang terjadi tidak terlalu kentara. Ketidaksesuaian ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti yang telah dijelaskan pada sub-bab hasil belajar persiklus. Namun demikian hal ini sudah dikatakan baik.

Hasil penelitian keterampilan guru dan analisis data, terlihat adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I, II

dan III Menggunakan multimedia *smartphone*. Peningkatan tersebut dapat dilihat secara ringkas pada Gambar 4.



Gambar 4. Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dikategorikan baik dengan nilai 3,09 pada siklus I, dikategorikan baik sangat baik dengan nilai 3,77 dan pada siklus III dikategorikan sangat baik dengan nilai 3,83. Dari Gambar 4 terlihat bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran melalui multimedia *smartphone*. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Guru sudah dapat menutupi kekurangan dalam hal pemenuhan kriteria-kriteria yang tertinggal pada keterampilan guru walaupun belum 100% sempurna.

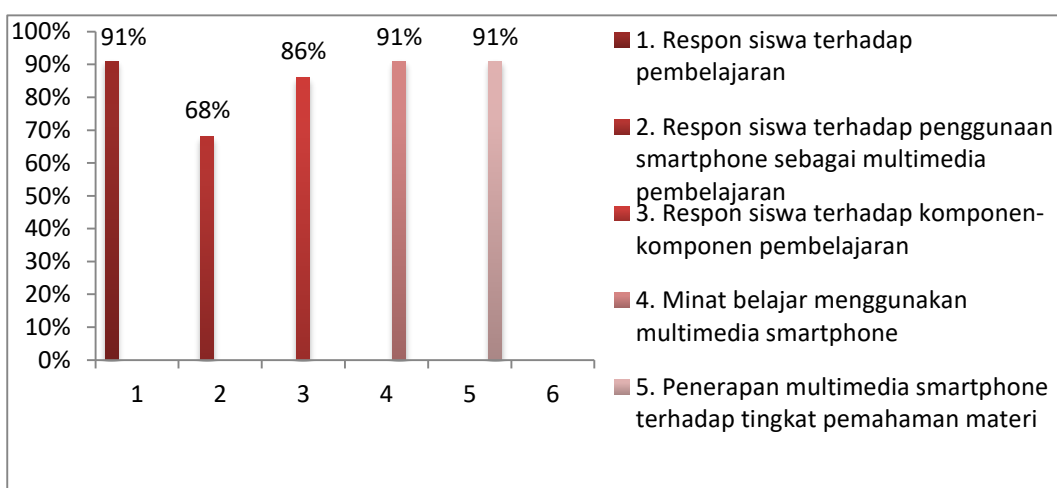
Respon siswa yang dibahas dalam uraian ini merupakan respon yang didapat dari angket yang diisi oleh siswa secara langsung. Angket diisi oleh siswa kelas XI Laboratorium Unsyiah yang berjumlah 22 siswa. Dalam angket tersebut terdapat lima kategori pertanyaan. Kategori pertama yaitu terhadap pemahaman materi pembelajaran mendapat persentase sebesar 91%, artinya terdapat 20 siswa yang menganggap dirinya paham terhadap materi. Kategori kedua pada baru atau tidaknya penggunaan *smartphone* sebagai multimedia pembelajaran mendapat respon 68%. Hal ini dikarenakan sebagian siswa sudah terbiasa menggunakan *smartphone* sebagai multimedia pembelajaran. Namun masih lebih dari setengah



siswa yang belum menggunakan *smartphone* secara maksimal untuk peningkatan hasil pembelajaran.

Kategori selanjutnya atau kategori ketiga tentang komponen-komponen pembelajaran mendapat respon 86%. Komponen-komponen yang dimaksud berupa penampilan guru di dalam kelas, suasana kelas terasa menyenangkan atau tidak, materi yang dipelajari menarik atau tidak dan multimedia yang digunakan. Kategori keempat pada minat belajar siswa mendapat respon sebesar 91%, artinya siswa tertarik belajar materi selanjutnya dengan menggunakan *smartphone* sebagai multimedia. Kategori terakhir tentang pemahaman materi yang disebabkan oleh multimedia *smartphone* disetujui oleh 91% siswa.

Untuk lebih memahami uraian ini dapat diamati Gambar 5.



Gambar 5. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia *Smartphone* dalam Pembelajaran

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil pengolahan data penelitian tindakan kelas dengan penggunaan multimedia *smartphone* pada siswa Kelas XI IPS di SMA Laboratorium Unsyiah memperoleh simpulan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa pada materi Keragaman Budaya di Indonesia mengalami peningkatan secara individual dan klasikal. Hasil ketuntasan individual yang diperoleh pada siklus I sebesar 54%. Hasil tersebut meningkat menjadi 73% pada siklus II dan 86% pada siklus III. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar klasikal yang diperoleh siswa. Pada siklus I persentase ketuntasan klasikal sebesar 50% dan meningkat menjadi 70%

pada siklus II serta 90% pada siklus III. Berdasarkan hasil belajar siklus I, II, dan III maka dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia *smartphone* pada pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil analisis kesesuaian aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus ke III. Sebanyak 5 dari 8 aktivitas pada siklus I dan II dikatakan sesuai berdasarkan alokasi waktu yang telah direncanakan. Walau tidak terdapat peningkatan pada siklus II tetapi secara keseluruhan aktivitas guru dan siswa tergolong baik. Jumlah kesesuaian aktivitas bertambah pada siklus III yaitu dari 8 komponen aktivitas terdapat 6 komponen yang sesuai. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan yang tidak terlalu signifikan.

Hasil analisis keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I memperoleh skor 3,09 dengan kategori baik. Meningkat pada siklus II dengan perolehan skor 3,77 yang dikategorikan sangat baik serta meningkat menjadi 3,83 dengan kategori sangat baik pada tindakan siklus III. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan guru sudah baik dalam mengelola pembelajaran.

Hasil olah data angket yang berisi 5 pernyataan tentang proses pembelajaran yaitu sebanyak 85,6% siswa atau pada umumnya merespon dengan baik penggunaan multimedia *smartphone* dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia *smartphone* dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan simpulan di atas, maka disarankan kepada guru agar dapat menggunakan multimedia *smartphone* sebagai salah satu alternative dalam pembelajaran geografi, karena pembelajaran dengan multimedia ini mempunyai potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru diharapkan dapat mengontrol dengan ketat penggunaan multimedia *smartphone* pada saat pembelajaran agar tidak terdapat siswa yang memanfaatkan *smartphone* diluar kepentingan pembelajaran. Guru harus mampu memberikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga antusias siswa dalam

belajar meningkat. Guru juga lebih kreatif dalam memilih media dan model untuk disesuaikan dengan materi dan keadaan siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dirjen Disdakmen. 2015. *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Dirjen Disdakmen.
- Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Kominfo. 2014. "Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet", (Online), ([http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran\\_pers](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers)"), diakses pada 5 Agustus 2016)
- Munir, 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nikmah, Astin. "Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Siswa". *E-Jurnal*. Surabaya: Dinas Pendidikan Kota Surabaya.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukma, Deni. 2016. "Data GFK: 9 dari 10 Orang Indonesia Internetan Lewat *Smartphone*", (Online), (<http://arenalte.com/berita/Industri/data-gfk-terbaru-2016-pengguna-smartphone-indonesia/>), diakses pada 5 Agustus 2016)
- Yusra, Yenny. 2016. "Ericsson: Pengguna *Smartphone* di Indonesia Kini Capai 38 Persen", (Online), (<http://dailysocial.id/post/ericsson-pengguna-smartphone-di-indonesia-kini-capai-38-persen>), diakses pada 5 Agustus 2016)