

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMAN 1 SUNGAI RAYA KABUPATEN KUBU RAYA

Dennia Astuti

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak

Email: dennia_astuti@hotmail.com

Abstract

The purpose of this research was to know the effectiveness of multimedia-based learning on the economic learning outcomes of students of class X IPS in SMAN 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. The method used in this research was experimental. The form was a quasy experimental design with nonequivalent control group design. The sample are X IPS 2 as experiment class and X IPS 1 as controll class. The sample are 53 students. The data was collected by using direct observation technique, measurement technique and documentary study technique. Based on the Independent Sample T-test with significance 5% or 0,05 indicated there were differences between students that taught by using multimedia based learning with students that taught by using conventional learning media. The average learning outcomes of students in experiment class is 76,04, while the average learning outcomes of students in controll class is 67,40. The calculation of independent sample t test gained t_{count} value is 2,532, and t_{table} value is 2,012. The result show that the value of $t_{count} > t_{table}$ or $2,532 > 2,012$. So H_a is accepted and H_o is rejected. The value of effect size is 0,6687 with moderate category. So the conclusion is multimedia based learning gave effect on student economic learning outcomes grade X IPS in SMAN 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

Keywords: Multimedia Based Learning, Economic Learning Outcomes, grade X IPS

Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap perkembangan suatu bangsa karena pendidikan senantiasa menjadi perhatian utama dalam rangka memajukan kehidupan generasi penerus suatu bangsa itu sendiri. Pendidikan juga merupakan suatu investasi sumber daya jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban suatu bangsa. Oleh karena itu, hampir semua negara menempatkan pendidikan sebagai prioritas utama. Pada era globalisasi saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang tinggi kualitasnya. Untuk itu dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tersebut salah satunya adalah melalui pendidikan. Unsur proses belajar memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Belajar

merupakan sarana bagi manusia untuk mengembangkan jiwanya ke arah yang lebih baik. Dengan belajar kita dapat memperoleh pengetahuan, mengembangkan daya pikir, membentuk kepribadian sehingga kita bisa menjadi manusia yang berakhlak mulia dan berguna bagi bangsa dan negara. Sardiman (2014:21) mengatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Jadi, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku menuju perkembangan pribadi yang lebih baik. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru berperan sebagai fasilitator yang bertanggung jawab untuk menciptakan suasana

pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Guru merupakan faktor dominan dalam menentukan kualitas pembelajaran. Meningkatnya kualitas pembelajaran, akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dipahami bahwa jika seorang guru memiliki kinerja yang bagus dalam kelas maka ia akan mampu menjelaskan pelajaran dengan baik, mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan baik, mampu menggunakan media maupun model pembelajaran dengan baik, mampu membimbing dan mengarahkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa akan memiliki semangat dalam belajar, senang hati mengikuti kegiatan pembelajaran yang diikuti, dan merasa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar yang baik yang diharapkan dapat tercapai.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Menurut Uno dan Lamatenggo (2011:25), “teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber untuk belajar”. Dari pernyataan tersebut artinya bahwa guru jika ingin mencapai tujuan pembelajaran dengan baik maka tidak hanya selalu berpatokan pada media papan tulis dan metode ceramah saja selama proses belajar mengajar, melainkan juga harus ditambah dengan bantuan teknologi berupa media yang bisa membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar tersebut karena dengan adanya bantuan media itu sendiri dapat mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Jika proses

belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif, maka siswa akan termotivasi untuk meningkatkan kualitas belajar mereka, sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, dan diharapkan juga siswa lebih mudah memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini senada dengan pendapat Arsyad (2011:29) yang menyatakan bahwa “media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar”.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka dapat mempermudah dan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa menjadi lebih paham dan akan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Media yang dipakai harus bisa dilihat, didengar, dibaca, atau bahkan dimanipulasi sedemikian rupa agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan siswa bersemangat dalam proses belajar mengajar yang berlangsung. Media juga harus disesuaikan dengan materi yang akan disajikan serta tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran tersebut.

Salah satu cara yang dapat mempermudah dan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran multimedia. Selain berfungsi untuk memacu kreatifitas dan keaktifan siswa, pembelajaran multimedia juga berperan sebagai pengenalan teknologi terkini di dunia pendidikan sehingga dalam segi ilmu, siswa lebih bisa menyerapnya dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas X IPS di SMAN 1 Sungai Raya, guru dalam proses pembelajaran menyajikan materi pembelajaran secara sederhana. Hal ini terlihat ketika guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan media papan tulis serta buku teks yang dianggap

lebih mudah dan tidak perlu banyak persiapan. Oleh karena itu, guru jarang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Hal tersebut terkesan monoton karena media yang digunakan dalam pembelajaran masih belum bisa mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan. Padahal di sekolah tersebut sudah disediakan LCD Proyektor tetapi kurang dimanfaatkan secara optimal yang disebabkan guru lebih sering menggunakan pembelajaran konvensional. Siswa hanya mendapatkan pembelajaran dari satu arah saja dari guru, tanpa adanya alat bantu yang dapat menarik perhatian siswa. Hal tersebut membuat siswa menjadi bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan terlihat pada saat guru sedang menjelaskan materi sering ditemui siswa lebih memilih mengobrol dan berbicara dengan teman sebangku, bolak balik wc dan masih terdapat siswa yang tidur. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa jenuh dengan metode pembelajaran yang masih mengandalkan guru sebagai media utamanya. Padahal jika guru memvariasikan pembelajaran dengan menggunakan multimedia, maka guru tidak perlu menulis ulang materi pelajaran di papan tulis. Hal ini dianggap lebih efisien dalam menghemat penggunaan waktu dalam pembelajaran sehingga guru memiliki lebih banyak waktu untuk menerangkan materi pelajaran. Selain itu, penggunaan multimedia dapat membantu siswa untuk lebih memahami isi materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar yang baik dapat diperoleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi, diketahui bahwa siswa kelas X IPS di SMAN 1 Sungai Raya memiliki nilai yang rendah pada mata pelajaran Ekonomi. Ditemukan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas berdasarkan standar kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan di kelas X IPS di SMAN 1 Sungai Pinyuh adalah sebesar 75. Hal tersebut dilihat dari nilai ulangan harian siswa pada kelas X IPS yang dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 1
Rekapitulasi ketuntasan belajar siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas		Belum Tuntas	
		≥75	%	<75	%
X IPS1	27	15	56%	12	44%
X IPS2	26	6	23%	20	77%
X IPS3	26	15	58%	11	42%
X IPS4	26	25	96%	1	4%
X IPS5	35	5	14%	30	86%
Jumlah	140	66	47%	74	53%

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum optimal. Persentase nilai ulangan harian siswa yang tidak tuntas lebih besar yakni sebesar 53%, dibandingkan dengan yang tuntas atau sudah mencapai KKM yakni sebesar 47%. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan strategi salah satunya berupa pemanfaatan multimedia. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam meningkatkan pengetahuan siswa dan memudahkan guru dalam penyampaian materi. Hal ini senada dengan pendapat Kadir (dalam Uno dan Lamatenggo, 2014:107) yang menyatakan bahwa, “sistem pengajaran berbasis multimedia yang disajikan guru dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan dalam penyampaian”.

Multimedia adalah kombinasi lebih dari satu media, bisa berupa kombinasi teks, grafik, animasi, suara, dan video. Menurut Rusman, Kurniawan Deni, Riyana Cepi (2013: 60), pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang

memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media multimedia yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (audio dan visual). Penggunaan multimedia yang menarik dapat menimbulkan minat atau rasa ingin tahu siswa untuk belajar atau mengetahui makna pesan maupun informasi yang terkandung didalamnya. Minat atau rasa ingin tahu siswa timbul karena ketertarikan terhadap multimedia yang digunakan oleh guru yang kemudian akan membangkitkan semangat belajar siswa. Dan diharapkan juga penggunaan multimedia ini siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan, termotivasi mengikuti pembelajaran, antusias dalam proses belajar mengajar dan dapat menumbuhkan kemandirian belajar sehingga siswa akan mengalami proses belajar yang jauh lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Adapun kelebihan dari multimedia adalah menarik indera dan menarik minat karena multimedia merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Menurut lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (dalam Suyanto, 23) menyatakan bahwa, “orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus maka multimedia sangatlah efektif”.

Penggunaan multimedia dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erisa Damayanti (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS MAN 2 Pontianak (Studi Eksperimen Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar)”. Dari penelitian tersebut, variabel penggunaan multimedia memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata hasil

belajar siswa kelas eksperimen adalah 71,71 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 57,71 dengan nilai signifikan ($0,002 < 0,05$). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sundo Nurbono (2012) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X SMA Kristen 1 Salatiga Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian tersebut menerangkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai signifikan uji-t sebesar $0,040 < 0,05$.

Hasil belajar sangatlah penting karena sebagai indikator keberhasilan siswa dalam belajar. Senada dengan pendapat dari Purwanto mengenai hasil belajar (2014:54) bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan”. Sehingga hasil belajar siswa perlu diberikan perhatian khusus karena hal tersebut menjadi penentu berhasil atau tidaknya proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian terhadap siswa kelas X IPS SMAN 1 Sungai Raya untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis multimedia efektif terhadap hasil belajar ekonomi siswa dan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPS di SMAN 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Nawawi (2015:88) menyatakan bahwa “metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih, dengan mengendalikan pengaruh variabel yang lain”. Sementara Sugiyono (2016:107) menyatakan bahwa, “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan

tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Sedangkan bentuk penelitian yang dianggap sesuai dalam penelitian ini adalah bentuk penelitian *Quasi Experimental design*. Menurut Sugiyono (2016:114), “Bentuk *quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”.

Populasi dalam penelitian ini adalah 140 orang siswa kelas X IPS. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 2 yang berjumlah 26 orang dan kelas X IPS 1 yang berjumlah 27 orang, dengan total sampel sebanyak 53 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik observasi langsung, teknik pengukuran menggunakan tes tertulis/ *Post-test* dan teknik studi dokumenter. Instrumen penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar observasi dan multimedia pembelajaran berupa *software Construct 2* yang telah divalidasi oleh dosen pendidikan ekonomi FKIP Untan serta soal tes yang juga telah divalidasi oleh guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Sungai Raya dengan hasil validasi bahwa instrumen penelitian dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji coba soal tes di kelas yang bukan sampel penelitian yakni kelas X IPS 5 diperoleh keterangan bahwa tingkat reliabilitas soal tes tergolong tinggi dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,758.

Hasil *post-test* dianalisis menggunakan rumus pemberian skor sesuai dengan pedoman penskoran, uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji *t (Independent Sample T Test)* yang diolah dengan bantuan program SPSS 16.0 dan dilanjutkan dengan menghitung *Effect Size*. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu : (1) Tahap persiapan, (2) Tahap pelaksanaan penelitian, (3) Tahap penyusunan laporan akhir.

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain:

- (1) Mempersiapkan surat pra-riset untuk sekolah yang akan diteliti;
- (2) Melakukan observasi ke SMAN 1 Sungai Raya;
- (3) Berkoordinasi dengan guru mata pelajaran ekonomi untuk menentukan jadwal penelitian;
- (4) Menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan multimedia pembelajaran *Construct 2*;
- (5) Membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi, membuat soal pilihan ganda, kisi-kisi tes, kunci jawaban dan pedoman penskoran;
- (6) Melakukan validasi instrumen penelitian;
- (7) Merevisi instrumen penelitian berdasarkan hasil validasi;
- (8) Melakukan uji coba instrumen yang telah divalidasi;
- (9) Menganalisis data hasil uji coba instrumen.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia di kelas eksperimen; (2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran tidak menggunakan multimedia di kelas kontrol; (3) Melakukan pengamatan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi; (4) Memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol; (5) Pengumpulan data dan penskoran hasil akhir.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain: (1) Menganalisis data hasil *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol; (2) Mengolah data hasil penelitian menggunakan uji statistik; (3) Menganalisis data akhir dan membahas hasil penelitian; (4) Membuat kesimpulan dan saran penelitian; (5) Menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sampel dalam penelitian terdiri atas 2 kelas yaitu kelas X IPS 2 (kelas eksperimen)

dan kelas X IPS 1 (kelas kontrol) dengan jumlah sampel sebanyak 53 siswa. Pada kelas eksperimen, siswa diajarkan menggunakan multimedia pembelajaran *Construct 2* sedangkan pada kelas kontrol diajarkan menggunakan media konvensional yaitu

papan tulis. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik pengukuran berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal. Hasil *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol secara ringkas dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Aspek	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Skor Post-Test Tertinggi	95	85
Skor Post-Test Terendah	50	40
Nilai Rata-rata	76,04	67,40
Jumlah siswa tuntas	15	10
Persentase Ketuntasan	62,5	40
Jumlah siswa tidak tuntas	9	15
Persentase siswa tidak tuntas	37,5	60

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa pada hasil belajar ekonomi berupa *post-test* untuk kelas eksperimen lebih banyak yang tuntas dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini terkait dengan berbedanya perlakuan yang dilakukan pada proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menerapkan multimedia *Construct 2* sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan menerapkan media konvensional.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 dan 10 Mei 2017 dengan dua kali pertemuan. Satu kali pertemuan di kelas eksperimen dan satu kali pertemuan di kelas kontrol, dengan alokasi waktu tiap pertemuan adalah 3x45 menit. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya yang melibatkan dua kelas yaitu kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol. Dalam pelaksanaan penelitian ini, kedua kelas tersebut diajar langsung oleh ibu Sumarni, S.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi kelas X dan peneliti sendiri sebagai observer yang mengamati proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Materi yang diajarkan baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah

sama yaitu tentang manajemen, hanya saja media pembelajaran yang diterapkan berbeda. Untuk kelas eksperimen, media pembelajaran yang diterapkan adalah multimedia berupa *Construct 2*, sedangkan untuk kelas kontrol diterapkan media pembelajaran konvensional yaitu papan tulis. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi terkait dengan RPP dan melakukan konfirmasi dengan guru mata pelajaran ekonomi tentang proses dan cara penggunaan multimedia yang akan diterapkan di kelas eksperimen agar pada saat penelitian berlangsung media pembelajaran *Construct 2* dapat dilakukan dengan baik dan lancar. Berikut adalah pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan:

Pembelajaran Berbasis Multimedia

Proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol diamati oleh observer melalui lembar observasi. Metode dalam menyampaikan materi antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak berbeda yaitu ceramah dan tanya jawab. Penelitian dilaksanakan di kelas eksperimen pada tanggal 9 Mei 2017. Pelaksanaan pembelajaran sudah baik dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Pada kelas eksperimen, guru menjelaskan materi penggunaan multimedia berupa *Construct 2*. Ketika bel sekolah telah berbunyi, guru

memasuki kelas X IPS 2 tepat waktu dan memberi salam. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Setelah selesai berdoa, guru mengabsen siswa. Jumlah siswa di kelas X IPS 2 adalah 26 orang siswa. Pada saat penelitian, terdapat 2 orang siswa yang tidak hadir dengan keterangan izin. Jadi, siswa yang hadir berjumlah 24 orang. Setelah selesai mengecek kehadiran siswa, guru melakukan apersepsi terkait materi sebelumnya yaitu koperasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran materi manajemen. Guru meminta siswa untuk membaca materi di buku teks mereka selama 15 menit. Kemudian, guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui pemahaman awal siswa. Beberapa siswa menjawab dan ada beberapa yang diam. Guru meminta siswa untuk memperhatikan media pembelajaran yang ditampilkan melalui proyektor. Guru memulai menjelaskan materi menggunakan media *Construct 2*, siswa rata-rata memperhatikan penjelasan guru. siswa terlihat antusias dalam pembelajaran karena guru belum pernah menggunakan media *construct 2* sebelumnya. Ketika guru melakukan tanya jawab dengan siswa dan mengajukan kuis yang ada didalam media, beberapa siswa menjawab secara bersama, guru juga menunjuk siswa secara personal untuk menjawab kuis. Pembelajaran terlihat aktif dan interaktif. Setelah materi telah selesai dijelaskan oleh guru, guru memutar video pembelajaran yang berkaitan dengan materi manajemen. Akan tetapi, pemutaran video kurang terdengar jelas oleh siswa yang disebabkan oleh speaker yang tidak dapat berfungsi dengan baik dan siswa hanya melihat tampilan video saja. Setelah selesai, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan *post-test*.

Selanjutnya, penelitian dilaksanakan di kelas kontrol pada tanggal 10 Mei 2017. Jumlah siswa di kelas X IPS 1 adalah 27 orang. Saat penelitian, terdapat 2 orang siswa yang tidak hadir dengan keterangan alpa. Oleh karena itu, siswa yang hadir di kelas kontrol berjumlah 25 orang siswa. Pada kelas

kontrol, guru menjelaskan materi tidak menerapkan multimedia melainkan menerapkan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa di kelas kontrol cenderung pasif dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Pembelajaran hanya terfokus pada guru dan media papan tulis. Siswa cenderung diam dan tidak fokus dengan materi pelajaran. Terlihat terdapat siswa yang melamun, mengantuk, mencoret buku, mengobrol dengan teman dan ada seorang siswa yang hampir tidur tetapi guru segera menegur dan menyuruhnya ke toilet untuk membasuh wajah. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas kontrol tidak berkonsentrasi dengan baik dalam proses pembelajaran dan ketika guru bertanya, ada siswa yang tidak dapat menjawab, dan terdapat siswa yang menjawab pertanyaan tetapi kurang tepat. Guru akhirnya meluruskan jawaban siswa. Pada pertengahan pembelajaran, siswa di kelas lain yaitu disamping kelas kontrol sedang ribut. Hal ini mengganggu proses pembelajaran dan membuat suara guru mulai kurang terdengar oleh siswa. Guru segera menegur siswa yang bersangkutan dan tidak lama guru lain datang untuk menghandel kelas sebelah tersebut. Dan pada akhir pembelajaran, guru memberikan *post-test*.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dan berjalan dengan cukup baik.

Hasil Belajar Ekonomi Siswa

Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, siswa diberikan *post-test* yang dimaksud untuk mengetahui hasil belajar ekonomi siswa. *Post-test* diberikan kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran berbasis multimedia berupa *Construct 2* pada kelas eksperimen dan perlakuan tanpa multimedia pada kelas kontrol. Dari *post-test* yang diberikan didapatkan rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 76,04 dengan nilai

tertinggi 95 dan nilai terendah 50. Sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol adalah 67,40 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah sebesar 40. Dari hasil rata-rata kedua kelas tersebut setelah mendapatkan perlakuan dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol dengan perbedaan nilai rata-rata 8,64. Jika dilihat dari ketuntasannya, di kelas eksperimen dari 24 siswa sebanyak 15 orang siswa yang tuntas dengan persentase 62,5%, dan sebanyak 9 orang siswa yang tidak tuntas dengan persentase 37,5%. Sedangkan, untuk kelas kontrol dari 25 siswa, yang tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase 40%, dan yang tidak tuntas sebanyak 15 siswa dengan persentase sebesar 60%. Jika dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar dan ketuntasan siswa, ternyata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini disebabkan oleh penggunaan multimedia pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan membuat siswa aktif dan semangat dalam belajar. Sejalan dengan pendapat Kadir (dalam Uno dan Lamatenggo, 2014:107) yang menyatakan bahwa, “sistem pengajaran berbasis multimedia yang disajikan guru dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan dalam penyampaian”.

Selanjutnya, rata-rata hasil *post-test* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol di uji normalitasnya menggunakan *Kolmogorov Smirnov* melalui program SPSS 16.0. Tujuan dilakukan uji normalitas adalah untuk mengetahui kedua data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa kedua data telah berdistribusi normal dengan signifikansi $> 0,05$. Data pada kelas eksperimen dengan signifikansi 0,20 dan untuk kelas kontrol dengan signifikansi 0,09. Signifikansi kedua data tersebut $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data telah berdistribusi normal. Kemudian, setelah data telah normal maka dilanjutkan uji homogenitas. Jika data signifikansi $> 0,05$ maka kedua data homogen atau memiliki varian yang sama.

Dari hasil perhitungan, diperoleh signifikansi sebesar 0,207 atau $(0,207 > 0,05)$. Dengan demikian, data hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Dalam pengujian hipotesis, jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa terdapat perbedaan antara nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* di peroleh signifikansi atau *sig. (2-tailed)* hasil *post-test* yaitu 0,015 yang artinya $0,015 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran berbasis multimedia diketahui lebih efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dari hasil uji hipotesis dalam perhitungan SPSS dengan membandingkan *t* hitung dan *t* tabel. Jika *t* hitung nilainya lebih besar dari *t* tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil output SPSS, diperoleh *t* hitung sebesar 2,532 dan diketahui *t* tabel sebesar 2,012. Dengan demikian, nilai *t* hitung $> t$ tabel yakni $2,532 > 2,012$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia efektif terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPS di SMAN 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

Pembelajaran berbasis multimedia efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erisa Damayanti (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS MAN 2 Pontianak (Studi Eksperimen Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar)”. Dari penelitian tersebut, variabel penggunaan multimedia memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 71,71 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 57,71 dengan nilai signifikan $(0,002 < 0,05)$.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sundo Nurbono (2012) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X SMA Kristen 1 Salatiga Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian tersebut menerangkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai signifikan uji-t sebesar $0,040 < 0,05$.

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Multimedia

Untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar ekonomi siswa yang dalam penelitian ini menggunakan *Construct 2*, maka dilakukan perhitungan menggunakan *effect size*. Perhitungan *effect size* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas media pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil *effect size* adalah 0,6687. Berdasarkan kriteria yang berlaku, maka nilai *effect size* digolongkan dalam kategori sedang. Dengan demikian, dibandingkan pembelajaran konvensional, pembelajaran berbasis multimedia lebih efektif terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMAN 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang peneliti lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Secara keseluruhan, proses pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta telah mencapai target yang telah ditetapkan. (2) Berdasarkan rata-rata nilai hasil belajar dan ketuntasan siswa, diketahui bahwa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 76,04 dan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol

adalah 67,40. (3) Dari hasil pengujian menggunakan rumus *effect size* diperoleh hasilnya adalah 0,6687 dimana ($0,2 < 0,6687 < 0,8$). Dengan demikian, dibandingkan pembelajaran konvensional, pembelajaran berbasis multimedia lebih efektif terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMAN 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka terdapat beberapa hal yang dapat diajukan sebagai saran yang peneliti kemukakann sebagai berikut: (1) Bagi sekolah sebaiknya meningkatkan fasilitas pendukung pembelajaran seperti penyediaan lebih banyak lagi peralatan yang menunjang untuk pembelajaran multimedia terutama proyektor dan speaker. (2) Agar media yang akan digunakan lebih efisien terhadap waktu, maka sebaiknya proyektor di pasang pada setiap kelas supaya guru tidak perlu lagi membawa peralatan tersebut dari kantor menuju kelas sehingga alokasi waktu pembelajaran lebih efisien. (3) Diharapkan guru kedepannya lebih inovatif dan termotivasi dalam menggunakan variasi mengajar dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia agar hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran ekonomi dapat lebih optimal. (4) Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih lanjut penelitian ini, maka harus memperhatikan manajemen waktu, berkoordinasi dengan baik dengan guru, mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang akan diterapkan dan peralatan yang akan digunakan untuk menunjang proses penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Damayanti, Erisa. (2014). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS MAN 2 Pontianak (Studi Eksperimen Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar)*. Skripsi : Untan Pontianak.
- FKIP UNTAN. (2007). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Pontianak: Edukasi Press FKIP UNTAN.
- Nawawi, Hadari. (2015). *Metodologi Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: UGM Press.
- Nurbono, Sundo. (2012). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X SMA Kristen 1 Salatiga Tahun Ajaran 2011/2012*. (Online). (http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/2578/1/T1_202008060_Judul.pdf, dikunjungi 8 Februari 2017)
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rusman, Kurniawan Deni, Riyana Cepi. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, M. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI.
- Uno, Hamzah B dan Lamatenggo . (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.