

## **PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR**

**Ade Lesmana<sup>1)</sup>, Sudarmi<sup>2)</sup>, Yarmaidi<sup>3)</sup>**

*This research aims to determine the average difference between the results of test before and after the use of multimedia learning. This research is experimental research using pre-experimental design (non design) with model of one-group pretest-posttest design. Subjects of the research is VII<sub>B</sub> class with 29 students in SMP N 1 Way Tenong. This research are analyzed statistically using paired sample t test. The results showed there is a difference between the average achievement before and after the use of multimedia learning. It can be concluded that multimedia learning can improve academic achievement.*

**Keyword:** *academic achievement, multimedia learning, social science*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan pembelajaran multimedia. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan *pre-experimental designs (non design)* dengan model *one-group pretest-posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 29 siswa di SMP N 1 Way Tenong. Penelitian ini dianalisis secara statistik menggunakan *paired sample t test*. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan antara rata-rata prestasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar.

**Kata kunci:** IPS, multimedia pembelajaran, prestasi belajar

Keterangan:

<sup>1)</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi FKIP UNILA

<sup>2)</sup> Pembimbing Utama

<sup>3)</sup> Pembimbing Pembantu

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2010:1). Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar siswa dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, pengajaran yang konvensional yang membuat siswa jenuh. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar diberikan oleh guru. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan siswa tersebut, baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik.

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat diamati di SMP N 1 Way Tenong. Berdasarkan hasil observasi dengan guru IPS mengenai hasil ujian semester ganjil siswa, diperoleh keterangan bahwa hasil belajar IPS untuk kelas VII masih rendah, diketahui bahwa dari 210 siswa, sejumlah 118 siswa atau (56,19%) masih belum memenuhi standar nilai KKM, ini mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran masih jauh dari harapan. Menurut Slameto (2003:54) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor *intern* dan *ekstern*.

- a. Faktor *intern*, diantaranya.
  - 1) Faktor Jasmaniah
  - 2) Faktor psikologis
  - 3) Faktor kelelahan

- b. Fakto *ekstern*, diantaranya.
  - 1) Faktor keluarga
  - 2) Faktor sekolah
  - 3) Faktor masyarakat

Berdasarkan pendapat di atas, keberhasilan siswa untuk mencapai prestasi yang baik, dipengaruhi oleh dua macam faktor. Faktor itu terdiri dari faktor eksternal dan internal. Penggunaan media sebagai alat bantu (faktor eksternal) dalam proses pembelajaran diindikasikan sebagai faktor kuat yang menyebabkan hasil belajar siswa yang masih belum memenuhi standar nilai KKM di SMP N 1 Way Tenong. Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan media dalam proses pembelajaran di SMP N 1 Way Tenong masih sangat kurang. Penggunaan media di SMP N 1 Way tenong khususnya dalam mata pelajaran IPS hanya menggunakan alat bantu berupa peta dan *globe* selebihnya hanya terpaku dari buku cetak sebagai sumber belajar. Sejalan dengan hal itu, sebenarnya SMP N 1 Way Tenong memiliki fasilitas yang cukup lengkap dalam proses pembelajaran, seperti adanya proyektor dan sejumlah perangkat komputer, jika dimanfaatkan akan membuat pembelajaran yang lebih variatif. Untuk itu, diperlukan adanya perubahan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar yaitu dengan menggunakan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik. Kegunaan dan manfaat media dalam proses pembelajaran sangat menguntungkan dalam penyampaian pesan kepada penerima pesan yakni para siswa. Selain itu, Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik minat dan memotivasi belajar siswa.

Banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran. Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif (Iwan Binanto, 2010:2).

Multimedia pembelajaran dapat diaplikasikan pada semua mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang disiplin ilmu sosial seperti misalnya: Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Sosiologi/Antropologi. Adapun materi pelajaran IPS terpadu yang akan dikembangkan adalah lingkungan kehidupan manusia. Materi ini dipilih karena ada pokok bahasan yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan pengajaran konvensional saja, misalnya pada submateri endogen dan eksogen. Submateri ini akan lebih mudah dimengerti apabila menggunakan animasi-animasi dan video dalam proses pembelajaran.

Setelah melihat permasalahan tersebut, hal inilah yang melatarbelakangi dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran tentang seberapa besar manfaat penggunaan multimedia pembelajaran terhadap pemahaman pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi lingkungan kehidupan manusia di kelas VII SMP N 1 Way Tenong. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberi gambaran kepada para pembaca umumnya dan guru IPS khususnya mengenai penggunaan multimedia pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS terpadu pokok bahasan lingkungan kehidupan manusia di kelas VII

SMP N 1 Way Tenong tahun pembelajaran 2012-2013?

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Adapun desain yang dipilih adalah *pre-experimental designs (nondesign)*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2010:107). Bentuk *Pre-Experimental Designs (Nondesigns)* yang dipilih yaitu model *One-Group Pretest-Posttest Design*, dalam model ini terdapat satu kelompok eksperimen kemudian diberi Pretest untuk mengetahui keadaan awal kelompok eksperimen, selanjutnya diberikan perlakuan dan diberikan Posttest.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII<sub>B</sub> di SMP N 1 Way Tenong dengan jumlah siswa sebanyak 29. Kelas VII<sub>B</sub> dipilih sebagai kelas eksperimen karena pertimbangan bahwa siswa tersebut memiliki kemampuan dasar dalam pengoprasian komputer.

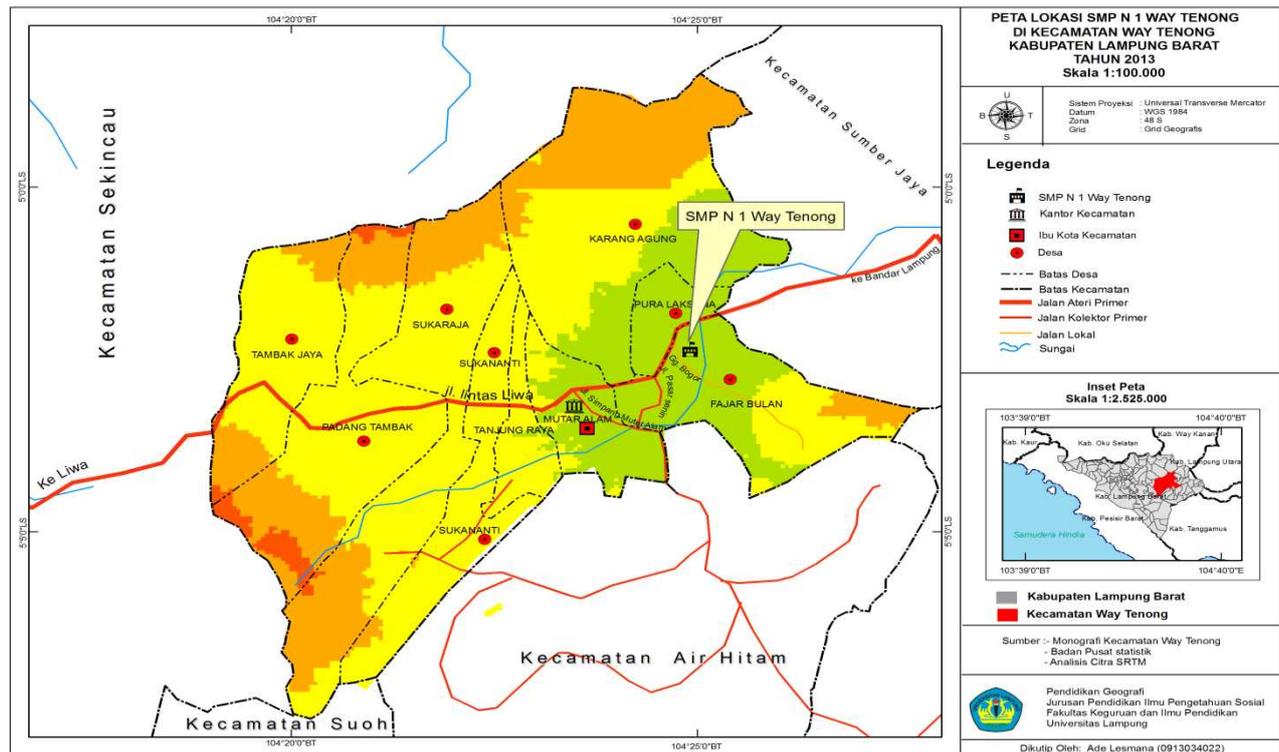
Untuk menguji hipotesis Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Paired Sample t test*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang berpasangan (berhubungan), dalam artian ini berarti sebuah kelompok tetapi mengalami dua perlakuan berbeda (Duwi Priyatno, 2010: 37). Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah kelas VII<sub>B</sub>. Analisis data ini menggunakan *software SPSS 17 for windows*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Way Tenong yang terletak di desa Fajar Bulan kecamatan Way Tenong kabupaten Lampung Barat. Secara astronomis kecamatan Way Tenong berada pada  $4^{\circ} 58' 19''$  LS sampai  $5^{\circ} 7' 44''$  LS dan  $104^{\circ} 18' 58''$  BT sampai  $104^{\circ} 27' 47''$  BT. Adapun batas Administratif kecamatan Way Tenong sebagai berikut.

Batas Selatan : Kecamatan Air Hitam dan Kecamatan Suoh  
 Batas Barat : Kecamatan Sekincau  
 Batas Utara : Kecamatan Sekincau  
 Batas Timur : Sumber Jaya

Untuk lebih jelasnya Peta lokasi penelitian dapat dilihat pada Peta berikut.



Gambar 1 lokasi SMP N 1 Way Tenong

Dalam penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas eksperimen yang menggunakan Multimedia pembelajaran. Adapun kelas yang menjadi subjek uji coba adalah siswa siswi kelas VII<sub>B</sub> di SMP Negeri 1 Way Tenong. Subjek uji coba berjumlah 29 siswa dengan rincian laki laki berjumlah 16 siswa dan perempuan berjumlah 13 siswi.

Untuk mendapatkan multimedia yang tepat sesuai agar tujuan pembelajaran tercapai, maka peneliti membuat sendiri multimedia pembelajaran. Peneliti memilih model yang dikemukakan oleh Luther

dalam pembuatan multimedia. Pada model ini dilakukan dalam enam tahap yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* (dalam Sutopo dan H. Ariesto, 2003: 32). Peneliti memilih menggunakan model ini karena dianggap paling lengkap dan sederhana

Pemrograman media dibuat dengan program *Adobe Flash CS 4*. Multimedia pembelajaran yang dibuat berjumlah dua yang pertama digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yang kedua multimedia pembelajaran yang digunakan

oleh siswa sebagai bahan pembelajaran dirumah. Berikut ini gambar tampilan dari

bagian multimedia pembelajaran.



Gambar 2 Tampilan Multimedia Pembelajaran yang Digunakan oleh Siswa



Gambar 3 Tampilan Multimedia Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Sehubungan dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran, tenaga pengajar perlu cermat dalam pemilihan media yang akan digunakannya. Kriteria yang perlu diperhatikan yaitu tujuan pembelajaran, keefektifan, karakteristik peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya,

fleksibilitas, kemampuan orang yang menggunakannya dan waktu yang tersedia.

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah multimedia. Penggunaan multimedia pembelajaran memiliki dampak positif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Multimedia yang digunakan dibuat menggunakan *Software Adobe Flash CS4* yang telah valid, baik dari segi materi maupun dari segi media berdasarkan hasil uji validitas isi (*content*) yang di ujikan kepada subjek uji coba.

Multimedia dapat mengintegrasikan beberapa komponen seperti, teks, gambar, audio, video, dan animasi yang disajikan secara interaktif. Dengan gambar, video, audio dan animasi dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Dale (dalam Azwar Arsyad, 2007:9) yang menyatakan bahwa: “pemerolehan hasil belajar melalui indera penglihatan berkisar 75%, melalui indera pendengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%”. Menurut lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (dalam Suyanto, 2003:18) menyatakan bahwa: “bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari apa yang didengar dan 30 % dari apa yang dilihat. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari apa yang didengar dan dilihat dan 80% dari apa yang didengar, dilihat, dan sekaligus dilakukan). Pada awal pertemuan, diadakan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran. Setelah itu guru menyajikan materi sebagai pengantar. Penyampaian materi sebagai pengantar merupakan sesuatu yang sangat penting. Guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa. Untuk memberi stimulus agar perhatian siswa fokus terhadap materi pembelajaran, guru menampilkan sebuah video *Ice Age 4 Scart's Continental Drift*. Video ini menceritakan tentang pergerakan lempeng tektonik yang disajikan secara sederhana dan menarik sehingga siswa antusias dalam mengikuti dalam proses pembelajaran, dapat dikatakan bahwa multimedia dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa multimedia memiliki

aspek motivasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Azwar Arsyad (2007:55) yang menyatakan bahwa: “Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat dapat menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapat tujuan pembelajaran yang diinginkan”.

Pada pertemuan kedua ini kegiatan dalam proses pembelajaran tidak terlalu berbeda dengan pertemuan pertama. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah disusun sebelumnya dengan multimedia pembelajaran. Pada pertemuan kedua ini multimedia yang digunakan adalah multimedia yang sudah direvisi dari hasil refleksi pada pertemuan pertama. Adapun bagian multimedia yang direvisi berkenaan dengan penggunaan gambar-gambar dan isi multimedia pembelajaran dalam memahami materi. Sehingga multimedia yang digunakan untuk pertemuan kedua ini lebih mementingkan isi materi pembelajaran.

Perbedaan pelaksanaan pada pertemuan kedua ini adalah guru mengurangi metode ceramah dan lebih banyak menggunakan metode tanya jawab. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan multimedia pembelajaran, siswa lebih aktif untuk bertanya dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat Munir (2012:119) yang menyatakan bahwa “Teknologi multimedia membantu menyediakan cara yang unik untuk para peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran, dan menjelaskan konten rekayasa dengan cara berbeda dari metode tradisional”.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat diperoleh kesimpulan penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar pada materi pembelajaran lingkungan

kehidupan manusia di kelas VII SMP N 1  
Way Tenong tahun pelajaran 2012-2013.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azwar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham analisa statistik data dengan SPSS*. Yogyakarta. MediaKom.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutopo dan H, Ariesto. 2003. *Multimedia Interaktif Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, Muhamad. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.