



Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan Tahun Ajaran 2022-2023

Desty Kurniasari¹, Lukman Hakim², Erma Yulaini³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30116, Indonesia

Email: destykurniasari01@gmail.com

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini setelah dilakukan penelitian ini setelah dilakukan observasi adalah hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 9 Rambutan belum maksimal terutama dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPAS SD Negeri 9 Rambutan. Metode eksperimen ini menggunakan true eksperimental design dengan desain pretest posttest control group. Populasi dalam penelitian ini kelas IV A dan IV B yang mengikuti pembelajaran di SD Negeri 9 Rambutan. Penarikan sampel menggunakan Teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar IPAS mengalami peningkatan dengan adanya penggunaan multimedia interaktif. Hal ini dibuktikan perhitungan uji-t diperoleh nilai rata-rata posttest kelas kontrol 60,42 dan 81,96 untuk kelas eksperimen. Berdasarkan uji t menunjukkan nilai 6,174 lebih dari 2,14 sehingga ditolak berarti diterima. Begitu juga dengan signifikan (2-tailed) sebesar, 0.000. Karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak. Artinya, H_a di terima. Hal ini berarti, hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan manfaat media pembelajaran (Handini et al., 2022) yaitu menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar serta materi yang akan diajarkan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa supaya dapat menguasai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah dibuat.

Media yang sangat menarik di terapkan untuk era sekarang yaitu Multimedia Interaktif, Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, video dan animasi secara terintegrasi (Suryono et al., 2017).

Sedangkan interaktif adalah kemampuan peserta didik untuk memberikan respon atau tanggapan melalui berbagai macam cara terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar.

Multimedia Interaktif adalah sarana media yang didalamnya terdapat kombinasi dari berbagai bentuk informasi seperti teks, animasi, grafik, video, atau suara. (Negeri et al., 2020) Alat tersebut dapat berupa televisi, buku, radio, majalah, koran, dan sebagainya. Penggunaan multimedia interaktif dapat merangsang pengetahuan siswa, melatih berpikir logis, analitis, lebih kreatif, efektif, mempertajam daya imajinasi siswa dan menyenangkan.

Dengan menggunakan media pembelajaran seperti multimedia interaktif yang berupa gambar, dan audio proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian para peserta didik sehingga materi dapat dengan mudah dipahami oleh para peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan bagi tenaga pengajar dapat memperdalam proses belajar mengajar di kelas, misalnya membangkitkan motivasi dan memberikan evaluasi setelah melakukan proses belajar mengajar.

Perkembangan dan penggunaan media pembelajaran saat ini berdampak besar pada peserta didik. karena dalam pembelajaran saat ini, kegiatan modernisasi menggunakan teknologi canggih dengan harapan peserta didik mampu mengolah materi pelajaran secara bermutu, efektif, interaktif, kreatif, mengasyikkan, serta produktif (Thair et al., 2021). Microsoft power point adalah suatu perangkat aplikasi yang dibuat oleh Microsoft office yang berfungsi sebagai wadah untuk menyalurkan materi dalam bentuk slide show, karena penggunaannya yang mudah, sederhana, dan menarik membuat banyak orang yang memanfaatkan aplikasi ini untuk kebutuhan kerja, media pembelajaran, dan kegiatan pemasaran jual beli dan sebagainya (Supermiasih, et al., 2022).

Pendidikan dapat merubah setiap orang ketika Pendidikan itu diarahkan dengan benar dan tepat. Pendidikan mempunyai beberapa pengertian yang berasal dari beberapa pakar Pendidikan. Setiap pengertian itu didasari oleh pemahaman yang mendalam dalam kurun waktu tertentu. (Fransiska Pandiangan Elya et al., 2022) Belajar adalah proses yang tidak tau menjadi tau karena adanya interaksi dari antara seseorang dan lingkungannya, belajar tidak harus disekolah, bisa dimana saja dan kapan saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan

atau sikapnya. Dari belajar kita bisa mengetahui hasil belajar yang kita peroleh selama satu semester. Hasil belajar adalah berupa penguasaan pemahaman siswa dalam semua aspek yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Suminah., 2019)

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 9 Rambutan ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih rendah. Permasalahan hasil belajar yang terjadi yaitu pada pemahaman materi, karena pembelajaran yang digunakan sangat monoton dan sarana prasarana yang ada tidak digunakan dengan baik. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menggunakan media pembelajaran yang tepat yaitu multimedia interaktif, yang menarik agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa. Diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi yang baik, yang akan memunculkan semangat belajar, menarik minat siswa mempelajari suatu materi pelajaran dan meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang disajikan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Nurrita, 2018).

Adapun kelebihanannya yaitu lebih menarik dan lebih mudah diingat karena langsung pada sasaran yang dituju. Dan kekurangannya yaitu terlalumenekankan pentingnya materi dari pada proses pengembangan materi. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan Tahun Ajaran 2022/2023.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan adalah True Eksperimental Design, dengan bentuk penelitian Pretest-posttest control group design (Sugiyono, 2019:134). Populasi yang akan diteliti adalah siswa kelas IV SD Negeri 9 Rambutan yang berjumlah 47 siswa terdiri dari dua kelas kelas IV A, dan IV B kelas A terdiri dari 23 siswa dan kelas IV.B terdiri dari 24 siswa.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik purposive sampling, purposive sampling adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019: 153). Sampel dalam penelitian ini akan menggunakan siswa kelas

IV A dan B yang terdiri dari IV A 11 putra , dan12 putri. Sedangkan kelas IV B terdiri dari 12 putra dan 12 putri. Dengan demikian jumlah siswa keseluruhan untuk dijadikan sampel sebanyak 47 siswa. Penelitian ini menggunakan dua Teknik pengumpulan data meliputi tes dan observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 9 Rambutan. Jenis penelitian ini yang dilakukan pada penelitian ini adalah True Eksperimen yang mana pada penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif dan kelas control dilakukan tanpa menggunakan multimedia interaktif. Populasi yang didapat pada penelitian ini ialah seluruh kelas IV yang berjumlah 48 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A (Kelas eksperimen) sebanyak 23 siswa dan IV B (Kelas kontrol) sebanyak 25 siswa.

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	1.050	1	45	.311
	Based on Median	.947	1	45	.336
	Based on Median and with adjusted df	.947	1	44.547	.336
	Based on trimmed mean	1.065	1	45	.308

Sumber SPSS 26

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa nilai pretest dan nilai posttest siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki signifikasi sebesar 0,308. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest dan posttest siswa di kelas eksperimen dan kelas control homogen, karena $p > \alpha$ atau $0,308 > 0,05$.

Setelah itu dilakukannya pretest pada masing-masing kelas untuk mngetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan(treatment). Dan rata-rata nilai yang didapat

pada pretest ini adalah kelas eksperimen sebesar 52,39 sedangkan kelas kontrol yaitu 45,83. Setelah dilakukannya pretest dilakukannya perlakuan atau treatment dikelas eksperimen dengan menggunakan Multimedia Interaktif sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan Multimedia Interaktif.

Tabel 2. Hasil perbandingan posttest kelas eksperimen dan kontrol

	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HASIL	POST EKSPERIMEN	23	81.96	10.307	2.149
	POST KONTROL	24	60.42	13.345	2.724

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa atau mean untuk Posttest Eksperimen adalah sebesar 81.96 dan Posttest Kontrol sebesar 60,42 dengan demikian secara deskriptif statistic dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol yang diajarkan tidak menggunakan multimedia interaktif

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Independent Test

Independent Sampel Test									
	Levenes Test for Equality of variances	T test for equality of means							
		F	Sig	T	Df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std Error Difference	95 % confidence interval of the difference Lower
Equal Variances assumed equal	1.190	.281	6.174	45	.000	21.540	3.489	14.513	28.567
Equal Variances not assumed			6.208	43.090	.000	21.540	3.470	14.543	28.537

Sumber : SPSS 26

Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 9 Rambutan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif saat proses pembelajaran berlangsung sangatlah bermanfaat dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya Multimedia Interaktif ini yang awalnya hasil belajar siswa rendah bisa meningkat secara signifikan. Apabila dilihat dari uji t menunjukkan bahwa $t = 6,174 > 2,014$ dan dengan nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak artinya H_a diterima. Jadi dapat kita simpulkan bahwa Multimedia Interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan Tahun Ajaran 2022-2023.

Berdasarkan hasil penelitian dari “Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan Tahun Ajaran 2022-2023” maka diperoleh bahwa menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen mampu memberikan kontribusi terhadap hasil belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif pada saat proses pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 9 Rambutan Tahun Ajaran 2022-2023.

Pembahasan

Dalam setiap proses belajar mengajar gurulah yang menjadi pokok utama berhasil atau tidaknya siswa, didalam pembelajaran IPAS. ((Haris Budiman et al., 2016) Pembelajaran IPAS ini ialah pembelajaran yang baru pada Kurikulum Merdeka Belajar ini, IPAS ini merupakan gabungan pembelajaran IPA dan IPS, Pembelajaran di sekolah selalu mengalami titik bosan dan jenuh bagi siswa, keadaan siswa dalam suatu kelas umumnya memiliki latar belakang yang beragam, termasuk lingkungan disekitar siswa. Untuk mengantisipasi hal tersebut salah satunya yaitu perlu didukung dengan media pembelajaran yang sesuai, agar siswa tidak bosan dan termotivasi dalam pembelajaran.

Melalui multimedia interaktif power point membuat suatu pembelajaran lebih terkesan menyenangkan dengan menambahkan gambar-gambar animasi-animasi yang dapat bergerak sehingga membuat peserta didik aktif untuk melihat dan membacanya (Fauzan & Arifin, 2019). Pemanfaatan multimedia interaktif power point dapat membantu guru untuk memaparkan materi kepada siswa dengan lebih mudah sehingga dapat meningkatkan hasil

belajar. Dengan adanya power point peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dipaparkan dalam power point ini tentang materi energi dan perubahannya.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dicapai setelah anak mengikuti proses belajar mengajar. Perolehan perubahan aspek-aspek perilaku tersebut tergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik (Rihani et al., 2022). Hasil belajar dapat dilihat dari melalui kegiatan evaluasi atau penilaian yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dengan efisien dan efektif untuk mengetahui minat dan kemampuan peserta didik terhadap mata pembelajaran (Nurrita, 2018).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar. Pengaruhnya dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 81,08 yang artinya sangat baik, sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 62,8 yang artinya dibawah standar KKM yaitu cukup baik. Hasil uji hipotesis data menunjukkan bahwa uji t menunjukkan nilai 6,174 lebih dari (0,05) ($dk = N-2 = 2,014$) sehingga ditolak dan diterima yang artinya ada Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2019). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Penamedia Group
- Williyana, B. A. I., Kholisho, Y. N., & Fathoni, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Interaktif Pada Mata Pelajaran. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 52-58.
- Simanjuntak, E. B., Aulia, S. M., & Simamora, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Subtema 2 Di Kelas Iv Sd N 101767 Tembung. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(4), 336-345.

- Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119-134.
- Rahmah, D. Y. (2017). Pengembangan media interaktif berbasis i-Spring untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Erlansyah, D. (2020). Interactive Learning Berbasis Multimedia Audio Vidio Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Kuliah Komunikasi Visual. *INFORMANIKA*, 6(2), 92-98.
- Pandiangan, E. F., Pasaribu, E., & Silalahi, M. V. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4146-4156.
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 2 sd se-gugus i kecamatan narmada. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*, 7(1), 163-169.
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pendidikan jasmani selama masa pandemi covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1-7.
- Prihantini. (2021). Strategi Pembelajaran SD, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.
- Indrawan,S.Pd.,I.,M.Pd.I, D. I., Wijoyo,S.E.,S.H.,S.Sos.,S.Pd.,M.H.,M.M.,Ak.,CA.,QW, H., Arsa Wiguna,SST.Par.,M.Pd.H, D. M. & Wardani.S.Pd.,M.Pd, E. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia . Purwokerto Selatan Kab.Banyumas(Jawa Tengah): CV.Pena Persada Redaksi.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123-131.
- Sumilat, J. M. (2022). The Utilization of Online Media in Calculation Operations Mathematics Learning in Elementary School Students, 90-97.
- Nadia , S., 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD. *Pendidikan Fisika*, 5(1), 84-93.
- Rahman, A. A. (2020). Pengaruh multimedia interaktif pada pembelajaran Biologi jaringan tumbuhan terhadap keaktifan dan pengetahuan siswa SMAN 6 Darul Makmur. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(3), 73-81.

Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan Tahun Ajaran 2022-2023

Desty Kurniasari¹, Lukman Hakim², Erma Yulaini³

Pengetahuan, P. I., (2022). Pengantar Ilmu Pengetahuan. Depok(Jawa Barat): Kharisma Putra Utama Offset.

Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538-3543.

Prastya, D., 2017. Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendidikan Progresif*, 7 (1), 21-31.

Salsabila, F. P., & Pranata, K. (2022). Pengaruh Media Power Point Interaktif Berbasis Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1124-1132.

Rahman, G., Nurfajriani, N., & Jahroh, I. S. (2021, October). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Android Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Dan Memotivasi Siswa. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL KIMIA* (pp. 67-72).

Rohani. (2019). Diklat Media Pembelajaran. Universitas Islam Negeri Sumatera Selatan.

Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung(Jawa Barat): Alfabeta.

Suparmiasih, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Ivb Sdn Jajartunggal I/450 Surabaya Dalam Pembelajaran Daring Melalui Pemanfaatan Media Power Point Pada Kelas Teams Microsoft 365 Tahun Pelajaran 2020/2021. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 5(10), 757-770.

Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan. Yogyakarta(Jawa Tengah): UNY Press.

Thahir, R. (2021). Pengaruh pembelajaran daring berbasis Google Classroom terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan Biologi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1936-1944.

Waruwu, T., 2020. Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Smp Negeri 1 Moroo. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 12.Volume 3 Nomor 2, Desember 2020.

Waruwu, T. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SMP NEGERI 1 MOROO. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 500-504.