

Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan

Nugroho Bachtiar^{*}, Alben Ambarita^{2*}, Supriyadi^{3*}

¹Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soematri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

²FKIP Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1 Caturtunggal Yogyakarta

³Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang

**e-mail:* nugroho.bachtiar@students.unila.ac.id, Telp: +6285380170324

Received:

Accepted:

Published:

Abstract: The Influence of Multimedia Usage on Subtheme Usaha Pelestarian Lingkungan Learning Outcomes.

The purpose of this study was to determine the effect of multimedia usage on thematic learning outcomes of grade V students of SD Negeri 6 Metro Pusat in 2016/2017 academic year. The type of this research was experimental research. The design used in this research was quasi experimental design. Determination of research sample using purposive sampling with class V A as experiment group and class V C as control group with total number of 46 students. Data collection tools using cognitive tests and questionnaires. Data analysis using statistical test of independent sample t-test. The learning outcomes in this study were limited only to the cognitive domain. The results showed there was a positive and significant influence between the use of multimedia to the usaha pelestarian lingkungan subtheme learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Multimedia, Thematic Learning.

Abstrak: Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar tematik kelas V SD Negeri 6 Metro Pusat tahun pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Penentuan sampel penelitian menggunakan sampling purposive dengan kelas V A kelompok eksperimen dan kelas V C kelompok kontrol dengan jumlah seluruh 46 siswa. Alat pengumpul data menggunakan tes kognitif dan angket. Analisis data menggunakan uji statistik *independent sample t-test*. Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi hanya pada ranah kognitif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan multimedia terhadap hasil belajar subtema pelestarian lingkungan.

Kata kunci: Hasil Belajar, Multimedia, Pembelajaran Tematik.

1. PENDAHULUAN

Guru dituntut untuk terus berkembang dan menjadi guru yang mampu menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran. Hasil survei Batubara (2017) menunjukkan sebagian guru SD di Banjarmasin, khususnya bagi yang berumur di atas 45 tahun tidak mampu membuat *slide power point* dengan baik, menggunakan perangkat LCD Proyektor, dan kondigital audio dan video dalam pembelajaran. Selain itu menurut Surachman (2016) masih banyak guru yang belum mengetahui dan memahami mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang sederhana seperti pemanfaatan *power point* dalam penyampaian materi, hal ini membuat pembelajaran terasa membosankan, terlebih setiap guru harus mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sebagai implementasi kurikulum 2013.

Rendahnya pemanfaatan media berbasis teknologi disebabkan oleh beberapa faktor, menurut penelitian Yusrizal, Intan, dkk (2017) diperoleh temuan sebagai berikut: (1) guru sudah cukup baik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK, namun masih dibutuhkan banyak bimbingan dalam mengakses langsung media dari internet, (2) guru yang kurang mampu menggunakan TIK disebabkan oleh faktor usia, (3) guru yang kurang mampu menggunakan TIK karena masih terikat dengan media konvensional yang ada di lingkungan sekitar. Sedangkan menurut Gagarin, dkk (2014) penggunaan sarana dan prasarana sekolah oleh guru berpengaruh terhadap kinerja guru.

Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di kelas V SD Negeri 6 Metro Pusat pada tanggal 2 Februari 2017 dari hasil penelitian pendahuluan tersebut diperoleh data hasil (Ujian Akhir Semester) UAS, secara keseluruhan hasil belajar siswa

kelas V semester ganjil SD Negeri 6 Metro Pusat masih tergolong belum maksimal. Dari 71 orang siswa di kelas V masih terdapat 50,70% siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sedangkan hanya 49,29% yang telah mencapai KKM. Selain itu beberapa guru di SD Negeri 6 Metro Pusat masih belum memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekolah seperti komputer, printer, LCD proyektor, speaker secara optimal agar mendukung proses pembelajaran, guru biasanya hanya menggunakan alat bantu konvensional. Menurut Munir (2012: 9) proses belajar mengajar biasanya hanya menggunakan alat bantu papan tulis, *white board*, dan buku-buku penggunaan alat bantu konvensional ini belum dapat mencapai tujuan secara optimal. Peneliti menduga bahwa rendahnya nilai UAS siswa disebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sederhana seperti *power point* dalam penyampaian materi sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia secara terus menerus telah dilakukan baik dengan cara konvensional maupun inovatif, salah satu upaya pemerintah Indonesia adalah dengan penyempurnaan kurikulum dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 (K13). Paradigma pembelajaran kurikulum 2013 dengan strategi pembelajaran saintifik berbasis tematik terpadu terutama pada pembelajaran di sekolah dasar (Permendikbud No. 65 Tahun 2013). Implementasi K13 diharapkan mampu menghasilkan manusia yang produktif, kreatif dan inovatif untuk bersaing dalam dunia Internasional.

Keunggulan K13 yaitu penggunaan pendekatan saintifik, berbasis karakter dan menggunakan pendekatan kompetensi pada

bidang studi tertentu (Mulyasa, 2013). Menurut Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 lampiran IV, proses pembelajaran berbasis K13 terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ eksperimen, mengasosiasikan/ mengolah informasi, dan mengomunikasikan (5M). Tujuan dari tahapan- tahapan pendekatan saintifik tersebut agar siswa dapat berpartisipasi dan terlibat aktif selama pembelajaran, sedangkan peran guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) adalah sebagai fasilitator.

Paparan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang pengembangan K13 bahwa pembelajaran abad 21 berbasis TIK (Nuh, 2013). Menurut Prasetyo (2017) guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman, yaitu meleak kecanggihan teknologi media informasi. Dapat diartikan bahwa idealnya TIK dimanfaatkan oleh guru untuk kepentingan pendidikan serta kemudahan proses pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan Peraturan Pemerintah nomor 74 Tahun 2008 tentang guru serta peraturan menteri, Permendiknas No.16/2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik & Kompetensi Guru Standar Kompetensi Guru Kelas SD/MI, Guru Mata Pelajaran di SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MA. Pembelajaran dituntut menggunakan alat komputer sebagai media pembelajaran supaya siswa tidak jenuh dengan metode konvensional.

Dalam KBM ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran (Huda, 2016). Fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas Musfiqon (2012, 28). Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi lebih

efektif, salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah multimedia. Menurut Mayer (dalam Munir 2012: 44) penyajian informasi dengan dua atau lebih media (multimedia) dapat meningkatkan pembelajaran dengan baik. Karakteristik multimedia berupa interaktivitas, fleksibilitas, serta integrasi dengan beberapa media lainnya dapat mendukung pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Anderson & Brink, 2013: 24). Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Munir, 2012: 6).

Dapat disimpulkan bahwa media mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, diharapkan penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh antara penggunaan multimedia terhadap hasil belajar tematik siswa, peneliti juga ingin mengetahui respon siswa terhadap penerapan multimedia pembelajaran. Pembatasan hasil belajar yang akan diukur dalam penelitian ini adalah adanya perubahan aspek kognitif saja, indikator hasil belajar ranah kognitif yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa meliputi mengingat, memahami, dan menerapkan. Hasil belajar siswa diukur dengan mengadakan *pretest* sebelum memulai pembelajaran dan *post-test* yang dilakukan diakhir pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen melalui pertanyaan berupa soal tes pilihan jamak.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran diawali dengan menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu dengan membuat dan menggabungkan berbagai media berupa teks, gambar, animasi, video dan suara yang berhubungan dengan materi yang diajarkan dengan memanfaatkan komputer sehingga mudah dipahami dan menarik, menyajikan multimedia yang telah dipersiapkan, merangsang pengetahuan siswa dengan melakukan tanya jawab, memberi kesempatan siswa untuk menemukan konsep yang disajikan, memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan konsep yang mereka temukan, penguatan, serta tindak lanjut (diskusi, eksperimen, observasi dan evaluasi).

Berdasarkan uraian, peneliti merasa perlu adanya tindakan perbaikan untuk menyajikan pembelajaran agar menjadi lebih baik, dengan dukungan dari kajian-kajian teori dan penelitian yang relevan. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan multimedia terhadap hasil belajar tematik siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan multimedia terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V A SD Negeri 6 Metro Pusat semester genap tahun pelajaran 2016/2017 .

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yakni mencari pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap suatu

subjek penelitian dalam kondisi yang terkendalikan. *Quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel- variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2016: 112). Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Pusat yang terletak di Jl. Brigjend Sutiyoso, Kec. Metro Pusat, Kota Metro, Lampung dimulai dari bulan Februari 2017 hingga bulan Oktober 2017. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 71 orang siswa, siswa kelas V terbagi dalam tiga kelas yaitu kelas V A terdiri dari 24 siswa, kelas V B 24 siswa, dan kelas V C 23 siswa. Anggota sampel diambil dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*, sementara itu pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive*.

Pada penelitian ini soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif siswa pada tema lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 5, bentuk tes yang digunakan yaitu tes pilihan jamak dengan empat alternatif jawaban. Setiap butir soal mempunyai poin 1 jika jawabannya benar dan 0 jika salah, soal tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol sebanyak dua kali dalam bentuk *pretest* dan *post-test*. Penyusunan soal tes hasil belajar disesuaikan dengan kisi- kisi instrumen tes hasil belajar yang telah disusun Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi–kisi instrumen tes hasil belajar

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Tingkat Ranah IPK	No Soal
Bahasa Indonesia			
3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai	3.1.1 Mengenali kosakata baku 3.1.1 Merangkum informasi dari	C1 C2	19,29,30. 10,11,12.

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Tingkat Ranah IPK	No Soal	
makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku	teks laporan buku tentang kesehatan manusia			
	4.1.1 Merangkum teks laporan buku tentang kesehatan manusia 4.1.2 Menjelaskan informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia	C2 C3	1,4,16. 17,18	
IPA 3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan 4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.	3.4.1 Mengidentifikasi dampak kegiatan manusia terhadap perubahan alam. 3.4.2 Menggambarkan dampak kegiatan manusia terhadap perubahan alam.	C1 C2	2,5,7. 6,14,15.	
	4.7.1 Memperkirakan akibat terganggunya keseimbangan alam jika permasalahan tersebut tidak diatasi 4.7.2 Membuat laporan usaha pelestarian lingkungan	C3 C3	8,13,23. 3,9,24.	
PJOK 3.11 Memahami bahaya merokok terhadap kesehatan tubuh. 4.11 Menceritakan bahaya merokok terhadap kesehatan tubuh.	3.11.1 Menjelaskan akibat zat-zat berbahaya dalam rokok bagi kesehatan tubuh. 3.11.2 Menggambarkan bahaya merokok bagi kesehatan tubuh	C2 C2	25,28. 21,26.	
	4.11.1 Menunjukkan penyakit penyakit yang diakibatkan oleh kebiasaan merokok. 4.11.2 Menjelaskan pengaruh akibat merokok bagi kesehatan	C2 C3	20,22. 27.	
	Jumlah Total Instrumen Tes			30

Selain itu angket juga diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran, angket menggunakan skala *likert* dengan empat pilihan jawaban. Pilihan jawaban dari setiap item instrumen

angket terdiri dari sangat setuju (SS), dengan skor 4, setuju (S) 3, tidak setuju (TS) 2, dan sangat tidak setuju (STS) 1. Berikut adalah kisi-kisi angket respon siswa terhadap penerapan multimedia.

Tabel 2. Kisi- kisi angket respon siswa terhadap penerapan multimedia

Variabel Penelitian	Indikator	Keterangan	Nomor Soal
Penggunaan Multimedia	1. Manfaat penggunaan multimedia terhadap pembelajaran tema lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 5.	1.1 Menarik perhatian 1.2 Meningkatkan minat dan motivasi belajar 1.3 Tingkat pemahaman siswa.	2,5,19. 3,18,20. 1,6,17.
	2. Tampilan desain multimedia pembelajaran.	2.1 Kesesuaian antara multimedia dengan materi pembelajaran. 2.2 Tulisan yang digunakan dalam multimedia. 2.3 Gambar yang ditampilkan. 2.4 Contoh yang ditampilkan.	9,13. 11,12,14. 4,10,15 7,8,16.
Jumlah			20

Sebelum instrumen tes dan angket diujikan kepada siswa, instrumen tes dan angket terlebih dahulu diujicobakan, uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas V B SD Negeri 6 Metro Pusat. Validitas instrumen tes yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Pengujian reliabilitas instrumen tes bentuk pilihan jamak, menggunakan rumus Kuder dan Richardson (KR-20). Validitas instrumen angket yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*), untuk menghitung reliabilitas angket digunakan rumus korelasi *alpha cronbach*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif, guna mengetahui peningkatan pengetahuan (*N-gain*) digunakan rumus Meltzer.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Pusat, waktu pelaksanaan pada bulan Mei 2017 selama satu kali pertemuan untuk setiap kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Data yang diambil pada penelitian ini berupa hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa pada ranah kognitif serta data angket respon siswa terhadap penerapan multimedia. Pengambilan data hasil belajar dilakukan sebanyak 2 kali (*pretest* dan *post-test*)

untuk masing-masing kelas, sedangkan untuk data respon siswa terhadap penerapan multimedia dilakukan satu kali setelah pembelajaran berakhir pada kelas eksperimen saja.

Penelitian diawali dengan kegiatan *pretest* yang butir soalnya sudah diuji validitas dan reliabilitasnya, diketahui bahwa sebelum dilaksanakan perlakuan, persentase ketuntasan *pretest* dengan KKM 68 untuk kelas kontrol sebesar 13,04% sedangkan kelas eksperimen 8,70%. Berikut tabel distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 3. Distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas kontrol dan eksperimen

Kelas Interval	Frekuensi	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
21-28	3	2
29-36	2	3
37-44	3	3
45-52	4	4
53-60	6	5
61-68	3	3
69-76	2	3
Jumlah	23	23
Rata-rata Nilai	51,30	50,09
Tidak Tuntas	20	21
Tuntas	3	2
Persentase Ketuntasan	13,04%	8,70%

Dari data yang diperoleh yaitu berupa data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen temukan bahwa masih terdapat banyak siswa pada kedua kelas yang belum tuntas, selain itu nilai rata-rata kelas kontrol lebih tinggi yaitu 51,30 dari kelas eksperimen yaitu 50,09.

Setelah diterapkannya perlakuan yaitu berupa penggunaan multimedia di kelas eksperimen dan pembelajaran dengan pendekatan saintifik menggunakan metode ceramah, tanya jawab, serta penugasan tanpa penggunaan multimedia di kelas kontrol. Pada akhir pembelajaran dilakukan *post-test* di kedua kelas, butir soal yang diberikan untuk *post-test* sama dengan butir soal *pretest*.

Dari data yang diperoleh diketahui bahwa persentase siswa yang tuntas pada kelas kontrol adalah 60,87%, sedangkan pada kelas eksperimen 78,26%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap persentase ketuntasan siswa setelah di berikan perlakuan pada masing-masing kelas, nilai rata-rata kelas kontrol lebih rendah yaitu 69,91 dari eksperimen yaitu 77,52. Akan tetapi masih terdapat beberapa siswa yang masih belum tuntas. Berikut tabel distribusi nilai hasil *post-test*.

Tabel 4. Distribusi frekuensi nilai *post-test* kelas kontrol dan eksperimen

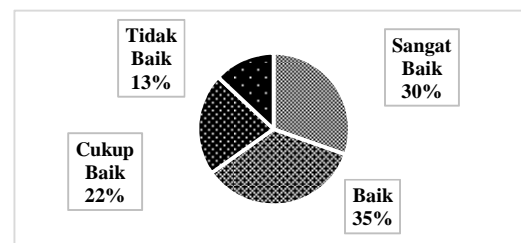
Kelas Interval	Frekuensi	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
50-56	3	1
57-63	2	2
64-70	4	2
71-77	6	3
78-84	5	5
85-91	1	6
92-98	2	4
Jumlah	23	23
Rata-Rata Nilai	69,91	77,52
Tidak Tuntas	9	5
Tuntas	14	18
Persentase Ketuntasan	60,87%	78,26%

Setelah diketahui nilai *pretest* dan *post-test* pada kedua kelas, selanjutnya melakukan perhitungan *N-Gain*, persentase nilai *N-Gain* siswa kelas kontrol yang tergolong pada kategori sedang sebesar 82,61%, tinggi 8,70% dan rendah 8,70% sedangkan pada siswa kelas eksperimen yang tergolong pada kategori sedang sebesar 78,26% dan tinggi sebesar 21,74%. Berikut adalah tabel penggolongan nilai *N-Gain* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 5. Penggolongan nilai *N-Gain* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

Klasifikasi	Persentase		Rata-rata <i>N-Gain</i>	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
$\geq 0,7$ (Tinggi)	8,70%	21,74%	0,41	0,58
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$ (Sedang)	82,61%	78,26%		
$< 0,3$ (Rendah)	8,70%	-		

Data respon siswa terhadap penerapan multimedia diperoleh menggunakan perangkat angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa 34,78% siswa memberikan respon baik, 30,43% sangat baik, 21,74% cukup baik dan 13,04% tidak baik terhadap penggunaan multimedia.



Gambar 6. Persentase respon siswa terhadap penerapan multimedia.

Jika dilihat klasifikasi pengkatagorian perlakuan atau variabel X termasuk kedalam katagori baik, hal ini menandakan secara umum siswa merasa penggunaan multimedia dapat membantu mereka dalam memahami materi yang dipelajari, berikut adalah tabel distribusi respon siswa terhadap penerapan multimedia.

Tabel 6. Distribusi respon siswa terhadap penerapan multimedia.

Interval Jumlah Skor	Katagori	Persentase Respon	Jumlah Skor
48-52	Sangat Baik	30,43%	347
43-47	Baik	34,78%	359
38-42	Cukup Baik	21,74%	197
33-37	Tidak Baik	13,04%	106
Jumlah Skor Total			1009
Rata-rata skor			43,86
Jumlah Skor Maksimal			1196
Persentase Jumlah Skor			84,36%

Uji normalitas data dilakukan melalui perbandingan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} menggunakan rumus *chi kuadrat* dengan $\alpha = 0,05$, dk = 6, dan kaidah keputusan jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Berikut adalah tabel rekapitulasi hasil uji normalitas *pretest* dan *post-test*.

Tabel 7 Rekapitulasi hasil uji normalitas *pretest* dan *post-test*.

Uji Normalitas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Status
<i>Pretest</i>	10,85	12,59	Berdistribus normal
<i>Post-test</i>	8,50	12,59	Berdistribus normal

Uji homogenitas dihitung menggunakan uji-F dengan $\alpha = 0,05$, kaidah keputusan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varians homogen. Berikut ini tabel rekapitulasi hasil uji homogenitas *pretest* dan *post-test*.

Tabel 8 Rekapitulasi hasil uji homogenitas *pretest* dan *post-test*.

Uji Homogenitas	F_{hitung}	F_{tabel}	Status
<i>Pretest</i>	1,06	2,05	Varian homogen
<i>Post-test</i>	1,04	2,05	Varian homogen

Setelah data yang diperoleh diuji normalitas dan homogenitasnya selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen yaitu kelompok kontrol dan eksperimen, maka digunakan *independent sample t-test*. Dari hasil perhitungan didapat selisih rata-rata antara kelas kontrol dan eksperimen adalah sebesar 7,60 dengan nilai $t_{tabel(\alpha=0,05)}$ dk = 44 diperoleh nilai t_{tabel} 2,021 serta t_{hitung} sebesar 2,076, maka $t_{hitung} (2,076) \geq t_{tabel} (2,021)$ oleh karena itu H_0 ditolak sedangkan H_a diterima dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan multimedia dalam terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan.

Uji pengaruh (*effect size*) dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan, seluruh perhitungan analisis data dilakukan secara manual dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2016*. Hasil perhitungan *effect size* dengan menggunakan rumus perhitungan *Cohen's d* diperoleh nilai ($d = 0,6$). Nilai tersebut termasuk ke dalam kriteria sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia memberikan pengaruh sedang terhadap hasil belajar sub tema usaha pelestarian lingkungan.

Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan pada siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Pusat, hasil analisis nilai rata-rata *pretest* dan *post-test* yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh yaitu berupa peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 50,09 menjadi 77,52, sedangkan kelas kontrol dari 51,30 menjadi 69,91. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, pengaruh dari diterapkannya perlakuan juga dapat dilihat dari nilai *N-Gain* hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kontrol. Selain itu penelitian ini juga didukung oleh hasil angket respon siswa yang menunjukkan bahwa 34,78% siswa memberikan respon baik dan 30,43% sangat baik terhadap penggunaan multimedia.

Adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dikarenakan penggunaan multimedia pada kelompok eksperimen yang dapat mendukung pembelajaran. Menurut Mayer (dalam Munir 2012: 44) penyajian informasi dengan dua atau lebih media (multimedia) dapat meningkatkan pembelajaran dengan baik. Peserta didik dapat mengerti dengan baik sebuah materi jika disajikan dengan menggunakan teks yang singkat, padat, jelas dan menggunakan animasi, dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dari membaca sebuah teks biasa (Munir 2012: 44).

Penggunaan multimedia mampu mendukung pembelajaran dengan menyajikan media berupa teks, gambar, animasi, video, suara atau gabungan dari dua atau lebih unsur media. Peneliti menyajikan materi menggunakan gambar dan teks yang menjelaskan tentang bahaya membuang sampah sembarangan, lalu

tutorial yang disajikan untuk menjelaskan tentang prosedur pemanfaatan barang bekas menjadi kerajinan, simulasi yang ditampilkan berupa video tentang percobaan bahaya merokok pada kesehatan manusia, penyajian materi dengan menggunakan beberapa media yang ditampilkan dengan singkat, padat dan jelas tersebut mendukung pembelajaran yang dilakukan sehingga siswa lebih mudah memahami tentang materi yang disampaikan. Selain itu multimedia juga dapat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Terdapat penelitian relevan yang mendukung temuan pada penelitian ini antara lain: Penggunaan multimedia dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar pada subtema daur air dengan peningkatan pada ranah kognitif sebesar 35,71%, afektif 83,92%, sedangkan psikomotor mencapai nilai 87,50% yang didapat dari perhitungan normal gain (Puspitasari: 2014). Penelitian Niarti (2017), menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak efektif dan menarik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian empiris Roncevic (2009) menunjukkan peningkatan pengetahuan dari penggunaan multimedia di semua sekolah dasar di Republik Kroasia dengan meningkatkan kualitas keefektifan kelas.

Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti amat sangat menyadari bahwa penelitian yang dilakukan ini belum bahkan jauh dari kata sempurna. Berbagai upaya telah dilakukan semaksimal mungkin selama pelaksanaan penelitian ini agar memperoleh hasil yang maksimal walaupun demikian masih terdapat hal-hal yang tidak dapat dikontrol dan kendalikan sehingga membuat penelitian ini memiliki keterbatasan.

Keterbatasan penelitian antara lain, yaitu: perhatian siswa terkadang teralihkan

karena animasi yang ditampilkan, sehingga siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan, pengeras suara yang digunakan saat pembelajaran mengalami kendala hal ini cukup membuat proses pembelajaran terganggu sesaat, sifat penelitian yang merupakan *quasi experimental design* mengakibatkan tidak terkontrolnya variabel lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, misalnya lingkungan, keluarga, keadaan ekonomi, serta bimbingan belajar yang mungkin diikuti siswa, dan populasi penelitian ini hanya pada kelas V SD N 6 Metro Pusat, serta pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling purposive* sehingga rentan terhadap kesalahan penilaian oleh peneliti, serta ketidakmampuan untuk mengeneralisasi temuan penelitian sehingga hasil yang diperoleh akan berbeda apabila di terapkan pada SD maupun tempat yang lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan, multimedia mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisa data dan pembahasan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan multimedia memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan uji hipotesis *post-test* diperoleh nilai $t_{hitung} (2,076) \geq t_{tabel} (2,021)$ dengan $\alpha=0,05$ oleh karena itu H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, *effect size* dengan menggunakan rumus perhitungan *Cohen's d* yang menunjukkan nilai $d = 0,6$, selain itu

penelitian ini juga didukung oleh hasil angket respon siswa yang menunjukkan bahwa 34,78% siswa memberikan respon baik dan 30,43% sangat baik terhadap penggunaan multimedia.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Batubara, D. S. (2017). Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru SD/MI (Potret, Faktor-faktor, dan Upaya Meningkatkan). *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 3 No. 1.
- Gagarin, Y. Muhammad, dkk. 2014. *Pengaruh Sarana dan Prasarana Sekolah terhadap Kinerja Guru di Kabupaten Alor Nusa Tenggara Timur*. (Tesis). e_journal Program Pascasarjana UNHAS. 8 Oktober 2014. <http://pasca.unhas.ac.id/jurnal/files/6ac336932b3ec1a415c4767d5cc0684f.pdf>. Diakses pada 20 November 2017.
- Huda N. H. *Penerapan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. 13 Januari 2016. <http://pd.pps.uny.ac.id/berita/penerapan-media-pembelajaran-dalam-kegiatan-belajar-mengajar-di-sekolah-dasar.html>. Diakses pada 25 November 2017.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung, Alfabeta. 374 hlm.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. PT. Prestasi Jakarta, Pustakaraya. 215 hlm.

- Niarsa, A. 2013. Studi Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) DI SD Negeri 01 Ledok Kecamatan Sambong Kabupaten Blora. *IJCET*. Vol 1 No 2.
- Niarti, Novi. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Menyimak Untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pedagogi*. Vol 5, No 1.
- Nuh, Mohammad. 2013. *Arahan Mendikbud Pengembangan Kurikulum 2013*. Jakarta: www.kemendikbud.go.id. Diakses pada 25 Maret 2017.
- Puspitasari, Desi. 2014. *Pengembangan Multimedia Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Subtema Daur Air Di Sekolah Dasar*. (Skripsi). 31 Oktober 2014. UPI Digital Repository. <http://repository.upi.edu/11718/>. Diakses pada 15 Februari 2017.
- Prasetyo. Totok (2017), *Guru Harus Melek Teknologi Media Informasi*. 31 Oktober 2017. <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/eduaction/17/10/31/oyo0g284-guru-harus-melek-teknologi-media-informasi>. Diakses pada 15 November 2017.
- Roncevic, A. (2009) *Multimedia in primary school*. (Doctoral Thesis). 2009. Dlib University Of Ljubljana. <https://www.dlib.si/stream/URN:NBN:SI:DOC-KXDUHYNX/fc8ca9ec-a946-4b58-a3d8-d0dcd1b04603/PDF>. Diakses pada 20 November 2017.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, Alfabeta. 380 hlm.
- Surachman, Eman. 2016. Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatkan Efektifitas Pembelajaran Serta Profesionalitas Pendidik di SD Negeri 194 Jakarta. *Jurnal Sarwahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Volume 13 No 2.
- Yusrizal, & Safiah, dkk. Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*. Volume 2 Nomor 2, 126-134.