

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA, SUMBER BELAJAR, DAN NILAI KARAKTER TERHADAP HASIL BELAJAR

Oleh

Trans Kasiono¹, Sudjarwo², R. Gunawan Sudarmanto³

This research uses a quantitative approaching, data collection technic uses questionnaire and test to find out the multimedia utilization, learning source, character value and study result of social studies. To examines the research's hypothesis is using path analysis by calculates the correlation coefficient every variabels. The research's result shows there are: (1) A significant influence between multimedia utilization, learning source, and character value toward the study result of social studies; (2) A significant influence between multimedia utilization and learning source toward the character value; and (3) A significant influence between multimedia utilization, learning source, and character value by all together toward the study result of social studies, and a significant influence between multimedia utilization and learning source toward the study result of social studies through character value.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes untuk mengetahui penggunaan multimedia, sumber belajar, nilai karakter serta hasil belajar IPS. Untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan analisis jalur (*path analysis*) dengan terlebih dahulu menghitung koefisien korelasi tiap variabel. Hasil penelitian menunjukkan adanya (1) pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia, sumber belajar, dan nilai karakter terhadap hasil belajar IPS; (2) pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia dan sumber belajar terhadap nilai karakter; dan (3) pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia, sumber belajar, dan nilai karakter secara bersama-sama terhadap hasil belajar IPS, dan pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia dan sumber belajar terhadap hasil belajar IPS melalui nilai karakter.

Kata kunci: multimedia, sumber belajar, nilai karakter, hasil belajar

¹ Trans Kasiono. Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: transkasiono@gmail.com. HP 081379756994.

² Sudjarwo. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624.

³ R. Gunawan Sudarmanto. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: rgunawan_sudarmanto@yahoo.com.

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 30 Bandar Lampung diperoleh keterangan dari guru mata pelajaran IPS bahwa kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal IPS masih rendah, bahkan nampaknya peserta didik merasa takut dan malu bertanya tentang materi yang belum diketahui pada saat kegiatan pembelajaran IPS. Pada tahun pelajaran 2009/2010 rata-rata nilai ujian sekolah 64, kemudian mengalami kenaikan menjadi 67 di tahun pelajaran 2010/2011, dan mengalami penurunan lagi pada tahun pelajaran 2011/2012 dengan nilai rata-rata 61. Harapannya nilai ujian sekolah mengalami peningkatan dari tahun ke tahun seiring tersedianya sarana prasarana yang semakin lengkap dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Ketepatan memilih media merupakan faktor utama dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran. Untuk memilih media pembelajaran yang tepat seorang guru perlu mempertimbangkan berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berfikir, psikologis, dan kondisi sosial peserta didik. Salah satu media yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar karena kegiatan pembelajaran akan lebih menarik, efektif, efisien, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan multimedia. Menurut Haffost dalam Rusman (2012:149), multimedia dapat didefinisikan sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari hardware dan software yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer. Pembelajaran multimedia yang dilaksanakan di dalam kelas dengan cara memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak untuk menyampaikan materi pembelajaran. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran dengan menggunakan multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Selain penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran yang belum optimal, penggunaan sumber belajar di sekolah juga belum termanfaatkan secara optimal. Sumber belajar (*learning resources*) adalah segala macam sumber yang ada di luar diri peserta didik yang keberadaannya memudahkan terjadinya proses belajar (Rohani dalam Musfiqon 2012:128). Sedangkan menurut Depdiknas dalam Cahyana (2008:33), sumber belajar juga diartikan lingkungan yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai sumber belajar, yang dapat berupa manusia atau bukan manusia.

Kebanyakan peserta didik belum memanfaatkan buku-buku yang ada di perpustakaan secara optimal. Berdasarkan data yang diperoleh dari petugas perpustakaan setiap harinya peserta didik yang berkunjung ke perpustakaan khususnya kelas IX tidak lebih dari 15 orang. Jika diprosentasekan hanya 9,4% setiap harinya peserta didik yang memanfaatkan sumber belajar di perpustakaan. Sumber belajar berupa buku-buku pelajaran yang ada di perpustakaan belum termanfaatkan secara optimal. Sebagian besar peserta didik enggan untuk berpartisipasi secara aktif dan membaca buku-buku di perpustakaan. Sebagian besar mereka menganggap masih ada guru yang merupakan sumber informasi baginya, padahal saat ini peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Semakin sering peserta didik mengunjungi perpustakaan untuk mencari informasi yang diperlukan yang berhubungan dengan materi pelajaran maka akan berdampak terhadap hasil belajarnya, karena banyak informasi yang didapat peserta didik akan menambah pengetahuan sehingga mempermudah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain sumber belajar belum termanfaatkan secara maksimal, tanggung jawab peserta didik kelas IX juga rendah. Hal ini ditunjukkan dalam setiap latihan mengerjakan soal setelah kegiatan pembelajaran dari 160 orang yang selesai latihan mengerjakan soal tidak kurang 68 orang, sedangkan yang lainnya tidak selesai mengerjakan tugas. Semestinya setiap diberikan tugas baik di sekolah maupun di rumah peserta didik mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya dengan sebaik-baiknya. Kenyataannya tanggung jawab peserta didik kepada tugas-tugas yang diberikan guru tidak dilaksanakan dengan baik.

Selain itu juga peserta didik kurang disiplin dan kurang memiliki rasa tanggung jawab di sekolah seperti tidak membuat pekerjaan rumah, mencorat-coret dinding, meja, dan kursi, serta menyerahkan tugas tidak tepat waktu. Peserta didik yang bertanggung jawab atas keberadaannya sebagai pelajar akan menyadari dan melaksanakan kewajiban dengan senang hati, sehingga dengan adanya tanggung jawab peserta didik selain akan menimbulkan kegembiraan dalam melakukan aktivitas juga akan mendukung pemusatan perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dampaknya nanti hasil belajar akan meningkat.

Adapun tujuan ini dari penelitian ini adalah (1) menganalisis pengaruh langsung penggunaan multimedia, penggunaan sumber belajar, dan penanaman nilai karakter terhadap hasil belajar IPS, (2) menganalisis pengaruh langsung penggunaan multimedia dan sumber belajar terhadap hasil belajar melalui nilai karakter.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yaitu merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode survey, dengan pendekatan *ex post facto*, yaitu penelitian dimana variabelnya sudah terjadi sebelumnya dan tidak memberikan perlakuan lagi (Noor, 2011:38). Penelitian ini terdiri dari tiga variabel prediktor, yaitu penggunaan multimedia (X1), penggunaan sumber belajar (X2), dan penanaman nilai karakter (X3), sedangkan variabel respon pada penelitian ini hanya satu yaitu hasil belajar IPS (Y).

Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik, sedangkan objek penelitian ini yaitu penggunaan multimedia, sumber belajar, dan nilai karakter. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IX yang berjumlah 160 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian berjumlah 113 orang. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 30 Bandar Lampung. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara sengaja dengan maksud mendapatkan sebuah lokasi yang relevan dengan tujuan penelitian sekaligus peneliti melaksanakan tugas sebagai pendidik di lokasi tersebut.

Dipilihnya lokasi ini sebagai daerah penelitian didasarkan pada pertimbangan (1) SMP Negeri 30 Bandarlampung nilai IPS peserta didik tergolong rendah; (2) tersedia ruang multimedia tetapi belum termanfaatkan secara optimal; (3) tersedia sumber belajar tetapi belum termanfaatkan secara optimal; dan (4) lokasi penelitian tidak jauh dari tempat tinggal peneliti, sehingga diharapkan dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian.

Pengujian hipotesis ini adalah menggunakan uji regresi linier dengan analisis jalur. Analisis jalur (*Path Analysis*) merupakan suatu bentuk pengembangan analisis multi regresi. Dalam analisis ini digunakan diagram jalur untuk membantu konseptualisasi masalah atau menguji hipotesis yang kompleks. analisis jalur (*Path Analysis*) merupakan suatu bentuk pengembangan dari model regresi dan korelasi, yang digunakan untuk menguji kecocokan tentang matriks korelasi terhadap dua atau lebih model sebab-akibat yang diperbandingkan oleh peneliti. Pada umumnya model tersebut dilukiskan dalam bentuk lingkaran dan garis di mana anak panah tunggal menandai adanya hubungan sebab-akibat (Sugiyono, 2009:110). Dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil pengolahan data tentang variabel-variabel penelitian menggunakan perhitungan statistik inferensial dengan alat analisis jalur (*Path Analysis*) dengan uji persyaratannya adalah (1) normalitas, (2) homogenitas, (3) linieritas, (4) multikolinieritas, (5) autokorelasi, dan (6) heteroskedastisitas (Sudarmanto, 2008:104).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji persyaratan analisis

(1) Uji normalitas X_1 , dari hasil perhitungan diperoleh angka signifikansi $p = 0,200$, sehingga $p > 0,05$. Dengan demikian, sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas X_2 , dari hasil perhitungan diperoleh angka signifikansi $p = 0,195$, sehingga $p > 0,05$. Dengan demikian, sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas X_3 , dari hasil perhitungan diperoleh angka signifikansi $p = 0,085$, sehingga $p > 0,05$. Dengan demikian, sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas Y , dari hasil perhitungan diperoleh angka signifikansi $p = 0,038$, sehingga $p > 0,05$.

Dengan demikian, sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. (2) Uji homogenitas, berdasarkan hasil perhitungan *tes of homogeneity of variances* di atas didapat nilai sig ($0,685 > \alpha (0,05)$). Oleh karena nilai probabilitas $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penggunaan multimedia, sumber belajar, dan nilai karakter peserta didik adalah homogen. (3) Uji kelinieran X_1 terhadap Y , dari hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi $0,516 > 0,05$, berarti hubungan antara variabel penggunaan multimedia dengan hasil belajar IPS adalah linier. Uji kelinieran X_2 terhadap Y , dari hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi $0,226 > 0,05$, berarti hubungan antara variabel penggunaan sumber belajar dengan hasil belajar IPS adalah linier. Uji kelinieran X_3 terhadap Y , dari hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi $0,298 > 0,05$, berarti hubungan antara variabel penanaman nilai karakter peserta didik dengan hasil belajar IPS adalah linier. (4) Uji multikolinieritas, berdasarkan hasil perhitungan didapat nilai VIF mendekati 1 untuk semua variabel bebas. Demikian pula, nilai *tolerance* mendekati 1 untuk semua variabel bebas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam regresi antara variabel bebas penggunaan multimedia (X_1), penggunaan sumber belajar (X_2), dan nilai karakter (X_3) terhadap hasil belajar IPS (Y) tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas. (5) Uji autokorelasi, berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil nilai $D (1,178)$, nilai tersebut dapat dinyatakan mendekati 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam regresi antara variabel bebas penggunaan multimedia (X_1), penggunaan sumber belajar (X_2), dan nilai karakter (X_3) terhadap hasil belajar IPS (Y) tidak terjadi autokorelasi. (6) Uji heterokedastisitas, berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai probabilitas ketiga variabel bebas $> \alpha (0,05)$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tidak terdapat adanya heterokedastisitas.

Uji hipotesis

(1) Hipotesis pertama antara (X_1 terhadap Y), berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,632$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia dengan hasil belajar IPS. Penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

(2) Hipotesis kedua antara (X_2 terhadap Y), berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,131. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan sumber belajar dengan hasil belajar IPS. Penggunaan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (3) Hipotesis ketiga antara (X_3 terhadap Y), berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,369. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penanaman nilai karakter dengan hasil belajar IPS. Penanaman nilai karakter kepada peserta didik berupa nilai kejujuran dan tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (4) Hipotesis keempat antara (X_1 terhadap X_3), berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,010. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia dengan penanaman nilai karakter. Penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan nilai kejujuran dan tanggung jawab peserta didik. (5) Hipotesis kelima antara (X_2 terhadap X_3), berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,727. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan sumber belajar dengan penanaman nilai karakter. Penggunaan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan nilai kejujuran dan tanggung jawab peserta didik. (6) Hipotesis keenam antara (X_1 , X_2 , dan X_3 terhadap Y), berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,613 untuk multimedia, 0,125 untuk sumber belajar, dan 0,485 untuk nilai karakter. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia, sumber belajar, dan penanaman nilai karakter secara bersama-sama dengan hasil belajar IPS. Penggunaan multimedia, sumber belajar, dan nilai karakter dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPS. (7) Hipotesis ketujuh antara (X_1 terhadap Y melalui X_3), berdasarkan hasil perhitungan analisis data dengan menggunakan perangkat lunak program SPSS versi 19, analisis regresi linier ketujuh, dependen variabel hasil belajar IPS, dan independen variabel penggunaan multimedia melalui nilai karakter sebesar 0,089.

Artinya penggunaan multimedia yang baik akan mempengaruhi nilai karakter peserta didik, selanjutnya nilai karakter yang baik juga akan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. (8) Hipotesis kedelapan antara (X_2 terhadap Y melalui X_3), berdasarkan hasil perhitungan analisis data dengan menggunakan perangkat lunak program SPSS versi 19, analisis regresi linier kedelapan, dependen variabel hasil belajar IPS, dan independen variabel penggunaan sumber belajar melalui nilai karakter sebesar 0,268. Artinya penggunaan sumber belajar yang baik akan mempengaruhi nilai karakter peserta didik, selanjutnya nilai karakter peserta didik yang baik juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

(1) Pengaruh penggunaan multimedia (X_1) terhadap hasil belajar IPS (Y), berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi linier pertama diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,632. Angka tersebut tergolong tinggi. Artinya penggunaan multimedia dengan baik akan mempengaruhi hasil belajar IPS. Pada hasil analisis juga ditemukan ada pengaruh yang positif antara penggunaan multimedia terhadap hasil belajar IPS, artinya semakin baik penggunaan multimedia maka akan semakin baik pula hasil belajar IPS. Adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia dengan hasil belajar lebih disebabkan karena dengan penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran dapat mengaktifkan dan menarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan harapan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dan hasil belajar peserta didik meningkat. (2) Pengaruh penggunaan sumber belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y), hasil analisis menunjukkan ada pengaruh antara penggunaan sumber belajar dengan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,131. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan sumber belajar dengan hasil belajar IPS. Penggunaan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan sumber belajar dengan hasil belajar lebih disebabkan karena dengan cara menggali informasi dari berbagai sumber belajar, dan berpartisipasi aktif sehingga kegiatan pembelajaran berjalan kreatif dan inovatif yang mengacu pada peningkatan hasil belajar.

Pemanfaatan sumber belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas berupa perpustakaan, laboratorium, media massa, media elektronik, toko buku, teman sekelas, tokoh masyarakat, peristiwa, dan kejadian tertentu atau sumber belajar lain yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai sumber belajar, yang dapat berupa manusia atau bukan manusia. Semakin sering peserta didik mempergunakan sumber belajar yang tersedia akan semakin menambah pengetahuan tentang materi pelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajarnya. (3) Pengaruh nilai karakter (X_3) terhadap hasil Belajar (Y), berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa pengaruh penanaman nilai karakter peserta didik terhadap hasil belajar sebesar 0,369. Hasil analisis juga menemukan ada pengaruh yang signifikan antara penanaman nilai karakter peserta didik dengan hasil belajar. Pernyataan tersebut didasarkan atas hasil perhitungan bahwa r_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan r_{tabel} . Hal ini berarti pula bahwa penanaman nilai karakter mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,369 adalah sangat signifikan. Data tersebut menunjukkan kadar kekuatan pengaruh yang signifikan antara penanaman nilai karakter dengan hasil belajar. Hal ini dapat dikatakan pula bahwa semakin tinggi nilai karakter peserta didik semakin tinggi pula hasil belajar. (4) Pengaruh penggunaan multimedia (X_1) terhadap nilai karakter (X_3), berdasarkan analisis data dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia berpengaruh positif terhadap penanaman nilai karakter peserta didik. Hasil analisis data diketahui sebesar 0,010. Hal ini menjawab hipotesis keempat yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia dengan penanaman nilai karakter peserta didik. Pernyataan tersebut didasarkan pada hasil perhitungan bahwa r_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan r_{tabel} . Hal ini berarti pula bahwa penggunaan multimedia memberikan kontribusi yang nyata terhadap penanaman nilai karakter peserta didik. Penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran telah memainkan peranan yang sangat penting dalam mengembangkan proses pembelajaran di sekolah ke arah yang lebih dinamik dan bermutu.

Namun yang lebih penting bagaimana menggunakan multimedia yang tersedia dengan lebih efektif dan efisien serta dapat membina dan mengeluarkan ide-ide baru dalam menghasilkan dan mempersembahkan multimedia dalam pembelajaran yang lebih berarti. Penggunaan multimedia memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan penggunaan papan tulis dengan kapur atau spidol. Penggunaan multimedia melibatkan hampir semua unsur-unsur indera. (5) Pengaruh penggunaan sumber belajar (X_2) terhadap nilai karakter (X_3), berdasarkan analisis data dapat diketahui bahwa penggunaan sumber belajar berpengaruh positif terhadap penanaman nilai karakter. Hal ini menjawab hipotesis kelima yang menyatakan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan sumber belajar dengan penanaman nilai karakter peserta didik. Pernyataan tersebut didasarkan atas hasil perhitungan bahwa r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Hal ini berarti pula bahwa penggunaan sumber belajar memberikan kontribusi yang nyata terhadap penanaman nilai karakter peserta didik. Koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,727 adalah sangat signifikan. Data tersebut menunjukkan kadar kekuatan hubungan yang positif antara penggunaan sumber belajar dengan penanaman nilai karakter. Hal ini dapat dikatakan bahwa semakin tinggi penggunaan sumber belajar maka semakin baik penanaman nilai karakter peserta didik. (6) Pengaruh penggunaan multimedia, sumber belajar, dan nilai karakter (X_1 , X_2 , X_3) terhadap hasil belajar (Y), data hasil analisis menunjukkan bahwa antara penggunaan multimedia, penggunaan sumber belajar, dan penanaman nilai karakter peserta didik dengan hasil belajar IPS terdapat pengaruh positif dan signifikan. Hal ini menjawab hipotesis keenam yang menyatakan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan multimedia, penggunaan sumber belajar, dan penanaman nilai karakter peserta didik dengan hasil belajar IPS. Pernyataan tersebut didasarkan atas hasil perhitungan bahwa r_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan r_{tabel} . Hal ini berarti pula bahwa penggunaan multimedia, penggunaan sumber belajar, dan penanaman nilai karakter peserta didik memberi kontribusi yang nyata terhadap hasil belajar IPS. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,485 adalah sangat signifikan.

Data tersebut menunjukkan kadar kekuatan hubungan yang positif antara penggunaan multimedia, penggunaan sumber belajar, dan penanaman nilai karakter peserta didik dengan hasil belajar IPS. Hal ini dapat dikatakan pula semakin tinggi penggunaan multimedia, penggunaan sumber belajar, dan penanaman nilai karakter peserta didik maka semakin tinggi pula hasil belajar IPS. (7) Pengaruh penggunaan multimedia (X_1) terhadap (Y) melalui (X_3), berdasarkan hasil perhitungan analisis data diketahui bahwa penggunaan multimedia berpengaruh positif terhadap hasil belajar melalui nilai karakter sebesar 0,089. Artinya penggunaan multimedia yang baik akan mempengaruhi nilai karakter peserta didik, selanjutnya nilai karakter yang baik juga akan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan hasil yang demikian, berarti hasil penelitian ini pada dasarnya sesuai dengan pendapat Felubun (2013) penelitian tentang peningkatan hasil belajar melalui multimedia. Artinya dalam kegiatan pembelajaran media yang digunakan lebih interaktif akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena kegiatan pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dan peserta didik tidak akan bosan mengikuti kegiatan pembelajaran sampai berakhir. (8) Pengaruh penggunaan sumber belajar (X_2) terhadap (Y) melalui (X_3), berdasarkan hasil perhitungan analisis data diketahui bahwa penggunaan sumber belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar melalui nilai karakter sebesar 0,268. Artinya penggunaan sumber belajar yang baik akan mempengaruhi nilai karakter peserta didik, selanjutnya nilai karakter yang baik juga akan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan hasil yang demikian, berarti hasil penelitian ini pada dasarnya sesuai dengan pendapat Rohani dalam Musfiqon (2012:132) yang menyatakan bahwa berbagai sumber belajar juga memungkinkan perubahan pada diri seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari tidak terampil menjadi terampil. Karena sumber-sumber belajar itulah peserta didik bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang terpuji dan mana yang tercela, mana perintah dan mana larangan. Bahkan dari sumber belajar seseorang dapat memahami sikap-sikap atau norma-norma tertentu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan, maka kesimpulan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut. (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia dengan hasil belajar IPS kelas IX semester ganjil di SMP Negeri 30 Bandarlampung tahun pelajaran 2012/2013. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan sumber belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX semester ganjil di SMP Negeri 30 Bandarlampung tahun pelajaran 2012/2013. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penanaman nilai karakter peserta didik dengan hasil belajar IPS kelas IX semester ganjil di SMP negeri 30 Bandarlampung tahun pelajaran 2012/2013. (4) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia dengan penanaman nilai karakter peserta didik kelas IX semester ganjil di SMP Negeri 30 Bandarlampung tahun pelajaran 2012/2013. (5) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan sumber belajar dengan penanaman nilai karakter peserta didik kelas IX semester ganjil di SMP Negeri 30 Bandarlampung tahun pelajaran 2012/2013. (6) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia, penggunaan sumber belajar, dan penanaman nilai karakter peserta didik dengan hasil belajar IPS kelas IX semester ganjil di SMP Negeri 30 Bandarlampung tahun pelajaran 2012/2013. (7) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia dengan hasil belajar IPS melalui nilai karakter kelas IX semester ganjil di SMP Negeri 30 Bandarlampung tahun pelajaran 2012/2013. (8) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan sumber belajar dengan hasil belajar IPS melalui nilai karakter kelas IX semester ganjil di SMP Negeri 30 Bandarlampung tahun pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS (variabel Y) dapat ditingkatkan melalui peningkatan penggunaan multimedia (variabel X_1), peningkatan penggunaan sumber belajar (variabel X_2), dan peningkatan penanaman nilai karakter peserta didik (variabel X_3), baik secara sendiri-sendiri maupun secara bersama-sama.

DAFTAR RUJUKAN

- Adisusilo, Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai-Karakter*. Rajagrafindo Persada, Depok. 265 hlm.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Cahyana, Ibnu Budi. 2008. *Hubungan Gaya Belajar, Sikap Siswa terhadap Pelajaran, dan Pemanfaatan Sumber Belajar dengan Prestasi Belajar Sosiologi Kelas XI IPS Semester Ganjil SMA Negeri 3 Metro*. Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. 196 hlm.
- Depdikbud. 1996. *Petunjuk Teknis Mata Pelajaran IPS-Sejarah*. Direktorat Pendidikan Menengah Umum. Jakarta.
- Felubun, Alusia Dece. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar melalui Multimedia*. Online]. Tersedia: http://www.adf_media.com [5 Februari 2013].
- Kepala SMP Negeri 30 Bandarlampung. 2012. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. SMP Negeri 30 Bandarlampung.
- Laksono, Faisal Adhi. 2012. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran, Lingkungan Sosial dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri Bugel Kulon Progo*. Program Pascasarjana Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Prestasi Pustaka Publisher, Jakarta. 206 hlm.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta. 290 hlm.
- Pargito. 2010. *Pendekatan Pembelajaran IPS*. Program Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. 101 hlm.
- Rektor Universitas Lampung. 2011. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Lampung. 60 hlm.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Alfabeta, Bandung. 332 hlm.
- Soemantri, Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Remaja Rosda Karya. Bandung
- Sudarmanto, R Gunawan. 2008. *Analisis Regresi Linier Ganda dengan SPSS*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta. Bandung.