

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH PADA SISWA KELAS X TKJ DI SMK NEGERI 6 PEKANBARU TAHUN 2019

Nilawati, S.Pd

Guru Sejarah SMK Negeri 6 Pekanbaru

Nilawatispd239@gmail.com

Abstract: History subjects are one of the adaptive group subjects to support productive abilities. Teachers deal more with strategy than providing information. The teacher's job is to manage the class as a team that works together to find something new for class members (students). The use of interactive multimedia, one of which will make a big contribution, especially in increasing the activities and learning outcomes of history class X TKJ students. From the results of observations in the first cycle, 28.86% of students' completeness was obtained, while in the second cycle 72.92% of students' completeness in learning activities, while student learning outcomes reached 92.92%. Here there is an increase of 44.06% student completeness. The use of interactive multimedia is not only up to cycle II, but can be used continuously to obtain maximum results

Keywords: interactive multimedia, activities, learning outcomes

Abstrak: Mata pelajaran sejarah, merupakan salah satu mata pelajaran kelompok adaptif sebagai penunjang kemampuan produktif. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi dari pada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (siswa). Penggunaan multimedia interaktif salah satunya yang akan memberikan kontribusi yang besar terutama pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X TKJ. Dari hasil observasi pada siklus I diperoleh 28.86 % ketuntasan siswa, sedangkan pada siklus II 72.92 % ketuntasan siswa pada aktivitas belajar, sedangkan hasil belajar siswa mencapai 92.92 %. Disini terjadi peningkatan sebesar 44.06 % ketuntasan siswa. Penggunaan multimedia interaktif ini tidak hanya sampai siklus II saja, tetapi bisa digunakan secara kontiniu untuk memperoleh hasil yang maksimal

Kata Kunci : multimedia interaktif, aktifitas , hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan diperoleh sepanjang hidup. Pendidikan dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan menurut Redja Mudyaharjo (2012: 11) yaitu: "Pendidikan dapat diartikan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang."

Dalam proses pembelajaran yang terjadi di sekolah guru belum dapat memaksimalkan sarana dan prasarana yang ada dalam pembelajaran. Berdasarkan dari Hasil wawancara dengan guru SMK Negeri 6 Pekanbaru menyebutkan bahwa dalam pembelajaran sudah memanfaatkan ICT (*Information and Communication Technology*) seperti powerpoint namun belum secara maksimal.

Pembelajaran yang berisi materi sejarah masih belum menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu dikaji penggunaan multi media interaktif dalam pembelajaran sejarah apakah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil

belajar siswa di kelas X TKJ di SMKN 6 Pekanbaru.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, perumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah: “Apakah dengan multimedia interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar X TKJ SMK Negeri 6 Pekanbaru?”

TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengkaji proses penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran sejarah materi Zaman Perkembangan Kerajaan- Kerajaan Islam di Indonesia di SMK Negeri 6 Pekanbaru.
2. Mengkaji keefektifan penggunaan multimedia interaktif yang diterapkan pada pembelajaran sejarah materi Zaman Perkembangan Kerajaan- Kerajaan Islam di Indonesia di SMK Negeri 6 Pekanbaru.
3. Mengkaji aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran sejarah materi Zaman Perkembangan Kerajaan- Kerajaan Islam di Indonesia di SMK Negeri 6 Pekanbaru.

MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah dengan menggunakan multimedia interaktif dapat membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X TKJ pada materi pelajaran sejarah di SMK Negeri 6 Pekanbaru, memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, dan menambah pengetahuan tentang penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bagi guru

PEMBAHASAN

Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif merupakan perpaduan berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video interaksi, dll, yang telah dikemas menjadi sebuah *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik dan dapat dikontrol oleh pengguna secara seleluasa mungkin.

Menurut Thorn (dalam Ena, 2001) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu : (1) Kriteria pertama adalah kemudahan navigasi, (2) Kriteria kedua adalah kandungan kognisi. (3) Kriteria ketiga adalah presentasi informasi, (4) Kriteria keempat adalah integrasi media, (5) Kriteria kelima adalah artistik dan estetika dan (6) Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Karakteristik terpenting dari media pembelajaran ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedikitnya ada tiga interaksi, interaksi yang pertama ialah yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan ajar terprogram. Bentuk interaksi yang kedua ialah berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin simulator dan komputer

Aktivitas Belajar

Aktivitas siswa sangat penting untuk meraih prestasi belajar yang diharapkan. Aktivitas belajar yang dimaksud adalah kegiatan atau kesibukan siswa dalam melaksanakan tugasnya sebagai pelajar di sekolah.

Berikut ini terdapat beberapa pendapat mengenai aktivitas belajar menurut beberapa ahli: (1) Menurut Sardiman (2007) menyatakan bahwa Aktivitas siswa merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang bersifat pikiran/jasmani maupun mental/rohani di mana keduanya sangat terkait dalam

mencapai prestasi belajar baik aktivitas fisik atau pun mental; (2) Menurut Winkel (1983:48), aktivitas belajar atau kegiatan belajar adalah segala bentuk kegiatan siswa yang menghasilkan suatu khas yaitu prestasi belajar yang baik; (3) Prestasi belajar akan tercapai dengan baik apabila aktivitas belajar itu tinggi.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai dari kegiatan siswa yang mengalami pendidikan dalam beberapa waktu tertentu yang telah ditentukan sebelumnya yang kemudian dituangkan dalam suatu angka sebagai wakilnya dari hasil belajar. Berikut ini terdapat beberapa pendapat mengenai aktivitas belajar menurut beberapa ahli:

Menurut Ahmadi (2004:142) mengemukakan bahwa: Peneliti menunjukkan, bahwa pengenalan seseorang terhadap hasil atau kemajuan belajarnya adalah penting, karena dengan mengetahui hasil-hasil yang sudah dicapai, seseorang akan lebih berusaha meningkatkan hasil belajarnya selanjutnya;

Menurut Hamalik (2007:103) mengemukakan bahwa guru perlu mengenal hasil belajar siswa yang telah diperoleh sebelumnya.

Agar proses belajar dapat berhasil dengan baik maka perlu diketahui prinsip-prinsip belajar. Prinsip belajar yang dalam hal ini dikemukakan oleh Ahmadi (1995:22) sebagai berikut:

- a. Belajar harus bertujuan dan terarah, tujuan akan menuntut dalam belajar untuk mencapai harapan-harapannya.
- b. Belajar memerlukan bimbingan, baik bimbingan dari guru atau buku pelajaran itu sendiri.
- c. Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga diperoleh pengertian-pengertian.
- d. Belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa-apa yang telah dipelajari dapat dikuasai.
- e. Belajar adalah suatu proses aktif di mana terjadi saling berpengaruh secara dinamis antara siswa dengan lingkungan.

f. Belajar harus disertai keinginan atau kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan.

g. Belajar dianggap berhasil apabila telah sanggup menerapkan ke dalam bidang praktek sehari-hari.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran melalui proses evaluasi dan hasil belajar ini dapat dilihat dari kemampuan siswa setelah mengikuti tes

HIPOTESA TINDAKAN

Berdasarkan latar belakang masalah serta penegasan dan landasan teori yang telah diuraikan diatas maka peneliti mengemukakan hipotesis sebagai berikut : Jika digunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 6 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Objek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 6 Pekanbaru berjumlah 36 orang. Subjek penelitian meliputi hasil observasi, hasil analisis dokumen dan hasil penilaian praktek. Metode yang digunakan bersifat kuantitatif dimana penelitian yang bersifat sistematis, menggunakan model-model yang bersifat matematis. Teori-teori yang digunakan serta hipotesa yang diajukan juga biasanya berkaitan dengan fenomena alam Menghubungkan antara pengaruh metode belajar yang digunakan dengan hasil belajar yang diraih. Jika hasilnya belajar tidak baik, maka ada metode belajar yang perlu dievaluasi. Begitu juga sebaliknya, jika hasil belajar baik, maka metode belajar perlu ditingkatkan agar hasil lebih baik. Hal ini tertuang dari data-data yang terdapat pada siklus I dan siklus II

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menyusun perencanaan tindakan kelas secara berurutan sesuai dengan

rencana pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran, setelah itu merancang skenario pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, mendemonstrasikan materi

pembelajaran dengan penayangan video dan gambar, kemudian merancang alat pengumpul data yakni berupa jobsheet terdiri atas 36 siswa.

Tabel 1. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dari Pra PTK ke Siklus II

No	Aktivitas Belajar Yang Diamati	Persentase Rata-rata			Peningkatan Pra PTK – Siklus II
		Pra PTK	Siklus I	Siklus II	
1	Memperhatikan penjelasan dari Multimedia Interaktif (MMI)	54.84%	72.22%	100%	45.16%
2	Mengerjakan tugas secara kelompok	51.61%	97.22%	100%	48.39%
3	Bertanya	4%	12.62%	27.78%	23.78%
4	Menjawab pertanyaan	5%	11.87%	63.89%	58.89%
	Rata-rata	28.86%	48.48%	72.92%	44.06%

Peningkatan persentase aktivitas belajar nomor 1, 2, 3 dan 4 yang tinggi tersebut disebabkan karena pembelajaran yang menggunakan Multimedia Interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa menjadi lebih berantusias untuk mengikuti pembelajaran yang diwujudkan dengan aktivitas seperti, memperhatikan penjelasan kompetensi dari Multimedia Interaktif, ikut mengerjakan tugas secara kelompok, dan aktif menjawab pertanyaan yang diberikan. Peningkatan persentase yang tinggi tidak terjadi pada aktivitas belajar berupa kegiatan bertanya, hal ini terjadi karena Multimedia Interaktif mampu menjelaskan kompetensi secara lengkap dan menarik. Selain itu juga dikarenakan

aktivitas bertanya bukanlah aktivitas belajar yang mutlak harus dilakukan oleh siswa setiap saat, karna bertanya adalah sebuah kebutuhan bagi seseorang yang memang belum mengetahui atau mengerti tentang suatu hal, kegiatan bertanya akan datang dengan spontan jika seorang siswa merasa dirinya belum mengerti dengan kompetensi yang dijelaskan. Dalam penelitian ini data hasil belajar diperoleh dari nilai tes yang dilaksanakan pada setiap pertemuan akhir siklus. Berdasarkan tes yang dilakukan, hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar ini juga ditunjukkan oleh peningkatan jumlah siswa yang telah mencapai KKM.

Tabel 2. Data Peningkatan Hasil Belajar dari Pra PTK ke Siklus II

No	Nilai	KKM	Persentase (P)			Peningkatan (P) Pra PTK – Siklus II
			Pra PTK	Siklus I	Siklus II	
1	≥ 65	Tercapai	46.66%	66.67%	92,92	46.26%
2	≤ 65	Tidak tercapai	53.33%	33.33%	7.08%	-

Peningkatan persentase hasil belajar yang telah mencapai KKM ini, dikarenakan pembelajaran yang menggunakan Multimedia Interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, interaktif sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta dapat mempermudah siswa untuk menguasai pelajaran dan akhirnya hasil belajarnya menjadi meningkat. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Siswanto (2007) yang menunjukkan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) dapat meningkatkan aktivitas belajar Sejarah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 6 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2019/2020. Terlihat melalui peningkatan persentase rata-rata aktivitas belajar sejarah siswa dari pra-PTK hingga siklus II adalah sebesar 44,06%, yang mulanya di pra-PTK persentase rata-rata aktivitas belajar sejarah siswa adalah 28.86% dan menjadi 72.92% pada siklus II.
2. Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 6 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2019/2020. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh persentase jumlah siswa yang mencapai KKM di akhir siklus, sebesar 92,92%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, maka peneliti menyarankan kepada :

1. Sekolah untuk memfasilitasi ruangan khusus yang sudah dilengkapi *setting-an* perangkat Multimedia

Interaktif seperti, Laptop, LCD proyektor, dan speaker.

2. Guru sebaiknya membuat variasi model Multimedia Interaktif yang berbeda dari sebelumnya, agar siswa tidak merasa bosan.
3. Siswa hendaknya dapat mengembangkan kreativitas belajarnya dengan menggunakan multimedia interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, 2002. *Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. (Online). <http://ginigitu.wordpress.com/2009/04/21/multimedia-sebagai-media-pembelajaran-interaktif/>. diakses 18 Juni 2010).
- Ahmadi, Abu. 1995. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- , 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multi Media Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, Suharsini. 1997. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Dabutar, Jelarwin. 2010. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pengelasan Pada Siswa Yang Berprestasi Tinggi Dan Rendah Di Smk Swasta 1 Trisakti Laguboti - Kabupaten Toba Samosir*. (Online). (<http://smpn1nainggolan.blogspot.com/2010/01/pengaruh-media-pembelajaran.html>). diakses 3 November 2010).

- Ena, Ouda Teda. 2001. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Angkasa
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. (online). (http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf). diakses 3 November 2010).
- Sardiman. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers
- Siswanto. 2007. *Implementasi Pakem Melalui CTL Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Suhu dan Kalor di SMAN 14 Semarang*. (Online). (http://komed.org/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=6). diakses 18 Juni 2010).
- Sudjana, nana. 2008. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Wijaya, permana yoga. 2010. *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tik*.
- Sardiman. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers
- Siswanto. 2007. *Implementasi Pakem Melalui CTL Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Suhu dan*
- Kalor di SMAN 14 Semarang*. (Online). (http://komed.org/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=6). diakses 18 Juni 2010).
- Sudjana, nana. 2008. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Wijaya, permana yoga. 2010. *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran*