

**EFEKTIFITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS VII
MTS RAUDLATUL HUDA YA-BAKII ADIPALA CILACAP**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Kutwi Supriatin
NIM 10105244032

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul “EFEKTIFITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS VII MTS RAUDLATUL HUDA YA-BAKII ADIPALA CILACAP” yang disusun oleh Kutwi Supriatin, NIM 10105244032 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Yogyakarta, Januari 2015

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001



Deni Hardianto, M.Pd.

NIP 19810605 200501 1 003



EFEKTIFITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS VII MTS RAUDLATUL HUDA YA-BAKII ADIPALA CILACAP

EFFECTIVENESS OF MULTIMEDIA LEARNING ON IMPROVING PPKN SUBJECT LEARNING OUTCOMES OF CLASS VII IN MTS RAUDLATUL HUDA YA-BAKII ADIPALA CILACAP

Oleh: Kutwi Supriatin, Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
Kutwis@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan multimedia dan yang menggunakan video pada mata pelajaran PPKn siswa kelas VII MTs Raudlatul Huda Ya-BAKII Adipala Cilacap. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen*, dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 24 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas VII B yang berjumlah 24 siswa sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan dokumentasi. Pemberian tes dilakukan dengan cara memberi tugas kepada siswa untuk menjawab soal pilihan ganda a, b, c, dan d dengan materi berdasarkan tema yang diberikan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik uji-t (*t-test*). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan skor *posttest* (tes akhir) antara kelas yang menggunakan multimedia dengan kelas yang menggunakan video. Perlakuan yang berbeda antara kedua kelas tersebut menyebabkan adanya perbedaan tingkat hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil uji-t skor *posttest* (tes akhir) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,639 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,013 pada taraf signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05. Selanjutnya, diuji dengan uji-t *gain score* yang menunjukkan bahwa dari kedua kelompok diperoleh t_{hitung} yaitu 3,673 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,013 dan memperoleh nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn.

Kata kunci: *multimedia, hasil belajar, video*

Abstract

This research aimed to determine: whether there is a difference in learning outcomes of students who are taught by using multimedia and the use of video on the PPKn subject of class VII of MTs Raudlatul Huda Ya-BAKII Adipala Cilacap. This study is a quasi-experimental research with Pretest-Posttest Control Group Research Design. The subjects were students of class VII A, amounting to 24 students as experimental group and class VII B, amounting to 24 students as a control group. Data collection technique used is the technique of testing and documentation. Testing technique was done by giving assignments to students to answer multiple choice (a, b, c, and d) questions based on materials of the given theme. The data analysis technique used is the technique of the t-test. Results showed that there is a difference in posttest scores (final test) between class which uses the multimedia and the class which uses the video. Different treatment between the two classes is causing the differences in the level of student learning outcomes. It can be known from the results of t-test posttest scores (final test) of experimental group and control group that showed the $t_{distribution}$ of 3,639 is greater than t_{table} of 2,013 and 0,001 significance was level smaller than the specified significance level of 0,05. Furthermore, tested by t-test gain score which indicates that the two groups $t_{distribution}$ is 3,673 greater than t_{table} namely 2,013 and the significant value of 0,001 is less than 0,05.

Thus, it can be concluded that the use of multimedia is more effective in improving of PPKn subject learning outcomes.

Keywords: multimedia, learning outcomes, video

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini telah mengalami perubahan yang pesat karena mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan pesat dalam semua bidang telah memaksa agar senantiasa mengejar ilmu pengetahuan sehingga kurikulum sekolah disusun menjadi lebih luas dan padat. Pemakaian kurikulum di Indonesia adalah usaha peningkatan mutu pendidikan yang telah dilaksanakan pemerintah secara berkelanjutan, peningkatan mutu tersebut menyesuaikan perkembangan zaman di era globalisasi ini dalam rangka membentuk sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah, membentuk manusia terdidik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini, akan menuntut pada pembelajaran yang tidak lagi bersifat tradisional saja namun perlu pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan zaman. Menurut pendapat Nasution (1999: 101) Revolusi industri sebagai akibat kemajuan teknologi dan pengetahuan sejak abad ke-19 turut mempengaruhi pendidikan dengan menghasilkan

alat-alat yang dapat dipakai untuk pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran secara efisien dan efektif yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar yaitu dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian dalam sistem instruksional Corhan (1989) dalam Yusuf (2010: 296) ditemukan bahwa multimedia mampu meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran sampai 200%, meningkatkan daya ingat hingga 14-38%, dan dapat mengurangi waktu untuk menjelaskan konsep tunggal dalam presentasi hingga 40%. Penggunaan multimedia mempermudah siswa memahami pelajaran yang sulit dipahami. Multimedia pembelajaran disini bukanlah pengganti pengajaran langsung guru, namun sebagai kelengkapan dan variasi dalam pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa. Bagi siswa dengan adanya multimedia pembelajaran dapat menimbulkan kesan lebih lama dibandingkan jika dinarasikan secara verbal. Pada umumnya orang lebih tahan lama mengingat hal-hal yang bersifat visual dipadu dengan verbal daripada hanya menggunakan salah satu saja. Selanjutnya Dwyer dalam Yusuf (2010: 222) juga mengatakan bahwa pada umumnya orang mampu mengingat 10% dari apa yang dibacanya, 20% dari apa yang didengarnya, 30% dari apa yang dilihatnya, dan 50% dari apa

yang dilihat dan didengarnya. Di sini jelas bahwa gabungan antara indera penglihatan dan pendengaran merupakan cara yang paling efektif untuk mengingat peristiwa atau objek.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka sekolah harus meningkatkan kualitas pembelajaran guna menghadapi persaingan ilmu pengetahuan dan teknologi. Apalagi pendidikan yang berlangsung selama ini memang masih jauh dari harapan untuk mewujudkan pembelajaran yang betul-betul memberdayakan siswa dan menciptakan pembelajaran yang bermakna yang mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang sering ditemui selama ini masih didominasi dengan strategi pembelajaran ekspositori dimana pembelajaran tersebut masih memfokuskan pada penyampaian materi secara verbal, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan berlangsung satu arah dan berpusat pada guru atau pendidik (*teacher-centered*) menurut Sanjaya (2008: 179). Dalam hal ini guru dituntut untuk pandai menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan baik dari segi metode maupun media agar siswa kembali berminat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Maret 2014 di MTs Raudlatul Huda Ya-BAKII Adipala Cilacap khususnya mata pelajaran PPKn, guru masih memfokuskan penyampaian materi secara verbal saja dan kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajarannya. Sehingga pencapaian nilai siswa masih rendah yaitu rata-rata nilai siswa hanya memperoleh 6,10. Dalam pembelajarannya guru lebih sering

memanfaatkan papan tulis dan buku saja. Dengan pembelajaran seperti itu siswa pun cenderung merasa jenuh dan tidak antusias karena tidak adanya variasi yang menarik dalam pembelajarannya. Dengan adanya multimedia yang memadukan media gambar, video, suara, dan tulisan-tulisan maka akan dapat merangsang rasa keingintahuan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas VII MTs Raudlatul Huda Ya-BAKII Adipala Cilacap sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, karena banyaknya materi dalam mata pelajaran PPKn. Nilai hasil belajar siswa pun yang diperoleh masih dibawah standar kriteria ketuntasan minimum (KKM), maka berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih relatif rendah.

Menanggapi permasalahan di atas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn maka perlu diterapkannya multimedia dalam pembelajarannya. Dewasa ini telah banyak berbagai macam media pendidikan yang diterapkan sebagai media pengajaran dalam proses belajar mengajar yang secara garis besar dapat digolongkan menjadi tiga, yakni media visual, media audio, dan media audio-visual. Sesuai dengan karakteristik siswa menengah pertama di dalam belajar mengajar lebih banyak menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Dengan kehadiran multimedia pembelajaran yang berbasis *flash* saat ini pada mata pelajaran PPKn merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dengan adanya multimedia berbasis *flash* ini diharapkan

dapat mengatasi persoalan yang sedang dihadapi. Seperti monotonnya proses pembelajaran, model pembelajaran yang berpusat pada guru, siswa yang pasif dalam pembelajaran, kurangnya variasi pembelajaran serta kejenuhan ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, multimedia berbasis *flash* juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak, serta mempermudah siswa belajar secara mandiri.

Dengan demikian, maka solusi atas permasalahan di atas yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *flash* secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar yang diharapkan dapat mendorong minat serta motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis *flash* ini dapat mengubah kesulitan siswa dalam belajar khususnya terhadap pelajaran PPKn dan diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, yakni kepehaman yang terjadi bukan karena hafalan, namun karena proses pembelajaran yang dijalani.

Jadi, penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *flash* bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu yaitu sebagai usaha untuk memudahkan siswa dalam mempelajari pelajaran. Multimedia berbasis *flash* ini memang pantas digunakan oleh guru PPKn bukan hanya sebagai alat bantu pengajaran namun dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu lancarnya proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas siswa. Pemanfaatan multimedia berbasis *flash* ini

sebagai media pembelajaran di sekolah diharapkan dapat menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan pembelajaran yang terjadi dapat lebih efektif dan efisien. Berangkat dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk meneliti tentang “Efektifitas Multimedia Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VII MTs Raudlatul Huda Ya-BAKII Adipala Cilacap”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang diolah dan disajikan dalam bentuk angka dan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. Kemudian jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian *quasi eksperimen*. Alasan peneliti memilih desain eksperimen disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menentukan apakah pembelajaran dengan menggunakan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa lebih efektif daripada menggunakan video. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kel	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
KE	O ₁	X ₁	O ₂
KK	O ₃	X ₂	O ₄

Menurut Sugiyono (2010: 116)

Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Raudlatul Huda Ya-BAKII Adipala Cilacap.

Proses penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan yaitu pada bulan September 2014.

Target atau Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah siswa 118. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VII B yang diambil tidak dengan cara acak. Keseluruhan subyek penelitian berjumlah 48 siswa yang terbagi menjadi dua kelas dengan masing-masing kelas terdiri dari 24 siswa.

Prosedur

Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tahap pra eksperimen, tahap pelaksanaan, dan tahap pasca eksperimen. Tahap pra eksperimen meliputi kegiatan observasi awal, persiapan eksperimen, melakukan *matching* terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan melaksanakan *pretest* (tes awal) dengan mengerjakan tes soal pilihan ganda dengan materi menumbuhkan kesadaran berkonstitusi. Tahap eksperimen merupakan pelaksanaan perlakuan. Pada tahap ini kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Selanjutnya tahap pasca eksperimen merupakan tahap pelaporan penilaian hasil belajar setelah siswa diberi perlakuan atau *posttest*.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Tes dilakukan untuk mengukur pengetahuan atau intelegensi yang dimiliki oleh siswa. Tes yang diberikan berupa pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban yaitu a, b, c, dan d dengan tema menumbuhkan kesadaran berkonstitusi. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa daftar

hadir siswa, daftar nilai *pretest* dan *posttest*, dan foto kegiatan proses pembelajaran. Dari dokumen tersebut digunakan untuk mendukung lancarnya penelitian dan melengkapi data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik uji-t yang bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia terhadap prestasi/ hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan multimedia dan kelompok kontrol yang menggunakan media video. Uji-t diawali dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Berdasarkan uji asumsi normalitas secara sebaran dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing 0,765 dan 0,927 untuk data *pretest* serta 0,319 dan 0,230 untuk data *posttest*. Maka, dapat dinyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai sebaran normal yaitu lebih besar dari 0,05 atau $p > 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji ANOVA, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,462 untuk data *pretest*, dan 0,535 untuk data *posttest*. Data tersebut lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa semua kelompok yang digunakan dalam penelitian

ini mempunyai variansi kelompok yang homogen atau mempunyai varian yang sama.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data prestasi/ hasil belajar siswa diperoleh melalui tes obyektif. Pengamatan ini dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*.

1. Penilaian sebelum perlakuan (*pretest*)

Hasil *pretest* kedua kelas menunjukkan bahwa prestasi/ hasil belajar siswa masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 56,83 dan kelas kontrol hanya 56,66.

2. Penilaian setelah perlakuan (*posttest*)

Hasil *posttest* kedua kelas menunjukkan bahwa prestasi/ hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata kelas eksperimen yang awalnya 56,83 meningkat menjadi 77,16 dan kelas kontrol yang awalnya hanya 56,66 meningkat menjadi 68,00. Selain itu skor tertinggi pada kelas eksperimen mencapai 92 dengan skor terendah 64, sedangkan pada kelas kontrol skor tertinggi 84 dengan skor terendah 44.

3. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

Berdasarkan tabel rangkuman hasil uji-t di bawah diperoleh t_{hitung} 3,639 yaitu lebih besar dari t_{tabel} 2,013 dan memperoleh signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan rata-rata (*mean*) yang cukup

tinggi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu sebesar 9,17 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diajar dengan menggunakan multimedia dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diajar menggunakan media video.

Tabel 2. Hasil Uji *Independent Sample T-test*

Kelompok	Mean	Standar Deviasi	T	Sign
Kelompok Eksperimen	77,17	8,380	3,639	0,001
Kelompok Kontrol	68,00	9,060		

Selanjutnya untuk memperjelas dalam mengetahui keefektifan multimedia dalam mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran PPKn menggunakan uji-t *gain score* yang dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai *posttest* dengan nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan tabel rangkuman hasil uji-t *gain score* di bawah ini diperoleh f sebesar $0,539 > 0,05$ yang artinya data *gain score* kedua kelompok homogen. Data uji-t tersebut memperoleh t_{hitung} yaitu 3,673 lebih besar dari t_{tabel} 2,013 dan memperoleh signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan perbedaan rata-rata (*mean*) yang cukup tinggi pula antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu sebesar 9,00 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia lebih efektif dalam

mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran PPKn.

Tabel 3. Hasil Uji *T-test Gain Score*

Kel	Mean	Standar Deviasi	F	T	Sign
Gain Eks	20,33	8,66	0,539	3,673	0,001
Gain Kont	11,33	8,31			

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran hipotesa yang menyatakan bahwa dengan penggunaan multimedia dalam mata pelajaran PPKn terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII MTs Raudlatul Huda Ya-BAKII Adipala Cilacap, akan lebih baik jika dibandingkan dengan menggunakan media video.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, diperoleh bahwa penggunaan multimedia berbasis *flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn menunjukkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Hal ini terbukti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dibandingkan dengan menggunakan media video. Perbedaan tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang positif (signifikan) penggunaan multimedia terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berpengaruhnya multimedia terhadap peningkatan hasil belajar siswa terbukti sebagai berikut:

Pertama, multimedia pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dengan timbulnya rasa keingintahuan sehingga siswa

menjadi lebih semangat dan termotivasi untuk belajar. Pada saat pembelajaran siswa lebih bersemangat dan aktif merespon penjelasan guru karena multimedia memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Munir (2009: 235) yang memaparkan keistimewaan multimedia antara lain: 1) multimedia memberikan kemudahan dalam umpan balik; 2) multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran; 3) multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajarannya. Dengan penggunaan multimedia proses pembelajaran menjadi praktis, efisien, menarik, menjadi lebih mudah dan jelas dipahami siswa, serta dapat memperlancar proses penyampaian informasi kepada siswa. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Miarso (2004: 458) bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat; 1) memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, 2) mampu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, 3) mampu melampaui batas ruang kelas, 4) memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung, 5) mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, serta 6) mampu membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar. Hal ini praktis membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Kedua, multimedia dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif, bila macam-macam komponen (teks, *chart*, audio, video, animasi, simulasi, atau foto) digabungkan secara

interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia memiliki beberapa manfaat berdasarkan pernyataan dari Arini Niken (2010: 26-27) antara lain; (1) pembelajaran akan lebih menarik, (2) lebih interaktif, (3) jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, (4) kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi dan terdorong, (5) sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan, serta (6) dapat menarik minat belajar siswa karena multimedia merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Maka dengan adanya multimedia, belajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan gurupun tidak kehabisan tenaga apalagi di kurikulum 2013 jam mata pelajaran PPKn menjadi 3 jam pelajaran dalam satu kali pertemuan.

Ketiga, Sejalan dengan teori belajar yang melandasi pembelajaran dengan multimedia yaitu teori behavioristik yang dapat memberikan interaksi antara stimulus dan respon, Thorndike dalam (Budiningsih, 2008: 21) mengartikan stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu interaksi yang dimunculkan siswa ketika belajar, yang dapat berupa pikiran, perasaan atau gerakan/ tindakan. Seperti pembelajaran dengan multimedia yang dapat meningkatkan respon dan mampu memperkuat ingatan siswa terhadap informasi yang diperoleh.

Di dalam multimedia, stimulus muncul dengan disajikannya latihan-latihan berkaitan dengan materi sedemikian rupa sehingga siswa dapat merespon dengan cara menekan tombol lalu difasilitasi dengan umpan balik. Dengan demikian siswa cenderung mengulang jika skor yang diinginkan belum tercapai. Adanya tampilan program yang menarik dalam multimedia dapat menimbulkan motivasi siswa sehingga aspek kesiapan belajar juga akan muncul.

Teori belajar lain yang memperkuat pembelajaran dengan multimedia yaitu teori belajar siberetik yang menekankan pada pemrosesan dan pengolahan informasi. Asumsi teori ini adalah tidak ada satu proses belajarpun yang ideal untuk segala situasi, dan yang cocok untuk semua siswa sebab cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi (Budiningsih, 2008: 81). Dengan adanya pengembangan multimedia atau media berbahan komputer saat ini yang menyajikan informasi secara integral antara (teks, gambar, audio, animasi, dan video) merupakan upaya untuk mengoptimalkan pemrosesan informasi secara verbal dan visual. Jadi, dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran, proses penerimaan informasi menjadi lebih mudah diserap dan penyimpanan informasi pada pengetahuan baru yang dimiliki dapat tersimpan di dalam memori yang sifatnya jangka panjang.

Keempat, sehubungan dengan penggunaan multimedia yang dapat mempengaruhi peningkatkan hasil belajar siswa, poin pertama sampai poin ketiga telah menjelaskan potensi-potensi multimedia yang

sangat baik dalam pembelajaran, yaitu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, membuat siswa aktif dalam merespon pembelajaran, membuat siswa mampu belajar secara mandiri, dan mampu mengawali perubahan pola pikir siswa yang awalnya bersifat konkrit menuju ke abstrak.

Latuheru dalam Winarno (2009: 8) menyatakan bahwa dalam pembelajaran, peranan multimedia menjadi semakin penting di masa sekarang ini, karena media-media tersebut dirancang untuk saling melengkapi sehingga seluruh sistem menjadi berdaya guna dan tepat guna, dimana satu kesatuan menjadi lebih baik dibandingkan jumlah bagian-bagiannya. Penggunaan multimedia berbasis *flash* dapat diterima dalam pelatihan dan pembelajaran atas dasar mempertinggi proses belajar mandiri serta peran aktif dari pembelajar. Sistem multimedia berbasis *flash* ini juga dapat memberikan rangsangan bagi proses pelatihan dan pembelajaran yang berlangsung di luar ruang kelas.

Multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan jawaban atas suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan secara tradisional dimana pendekatan tersebut cenderung *teacher centered* dan kurang interaktif. Multimedia mampu meningkatkan antarmuka dengan komputer dan menghasilkan keuntungan yang memuaskan dengan mencari dan menarik perhatian dan ketertarikan sehingga menumbuhkan minat belajar siswa, serta multimedia juga mampu memperkuat ingatan terhadap informasi/ pengetahuan yang diperoleh.

Selanjutnya pada kelas yang menggunakan media video menunjukkan peningkatan hasil belajar yang baik namun masih kurang optimal jika dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan multimedia. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulus atau variasi media yang digunakan sehingga siswa cepat merasa bosan dan juga keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang masih rendah, sehingga siswa cenderung pasif. Siswa hanya melihat dan mendengarkan video secara seksama, kemudian mencatat hal-hal penting yang dikemukakan oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Daryanto (2011: 79) bahwa video memiliki beberapa kekurangan, antara lain: 1) pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya; 2) untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit; 3) sifat komunikasinya hanya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Dengan multimedia siswa diberi kesempatan untuk belajar atau berlatih secara mandiri dan menyenangkan. Akan tetapi, berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan media video karena proses komunikasi yang terjadi disini hanya bersifat satu arah dan tidak ada timbal balik kepada siswa, sehingga pembelajaran yang terjadi pun masih terpusat pada guru (*teacher centered*). Jadi, peranan murid dalam penggunaan media video masih cenderung pasif yaitu hanya melihat dan mendengarkan dengan teliti serta mencatat yang pokok-pokok yang dikemukakan oleh guru.

Untuk itu harus digunakan multimedia pembelajaran yang terintegrasi dengan baik sehingga dapat digunakan di dalam kelas untuk membantu guru meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa. Multimedia pembelajaran PPKn ini merupakan media yang akan membantu siswa belajar secara mandiri maupun kelompok. Dengan multimedia seperti ini memungkinkan terjadinya interaksi yang efektif diantara guru dengan siswa. Melalui multimedia maka proses penerimaan dan pemahaman siswa akan semakin mudah dan cepat terhadap materi yang dipelajari.

Hasil temuan-temuan inilah yang menunjukkan bahwa multimedia berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan pada data hasil penelitian hasil uji hipotesis yang dilakukan yaitu nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($t_{hitung} = 3,639 > t_{tabel} = 2,013$), apabila dibandingkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi 5% ($0,001 < 0,05$), maka dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran PPKn siswa kelas VII MTs Raudlatul Huda Ya-BAKII Adipala Cilacap antara kelompok yang diajar dengan multimedia dan yang diajar dengan video.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar PPKn dengan menggunakan multimedia dan yang

menggunakan video pada siswa kelas VII MTs Raudlatul Huda Ya-BAKII Adipala Cilacap. Perbedaan yang signifikan tersebut terbukti dari hasil perhitungan uji-t pada skor *posttest* (tes akhir) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dilakukan dengan bantuan komputer program *SPSS seri 21 for Windows*. Dari perhitungan tersebut besarnya t_{hitung} adalah 3,639 yang kemudian dikonsultasikan dengan tabel nilai pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,013. Hal tersebut menunjukkan bahwa skor t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_h = 3,639 > t_t = 2,013$) dan memperoleh signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05. Selain itu terdapat perbedaan rata-rata (*mean*) yang cukup tinggi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu sebesar 9,17.

2. Pembelajaran PPKn dengan menggunakan multimedia lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan video pada siswa kelas VII MTs Raudlatul Huda Ya-BAKII Adipala Cilacap. Hal ini terlihat dari perhitungan uji-t *gain score* dengan menggunakan data *posttest* (tes akhir) dikurangi dengan data *pretest* (tes awal) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil perhitungan menunjukkan t_{hitung} yaitu 3,673 lebih besar dari t_{tabel} 2,013 dengan taraf signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05 dan juga terdapat perbedaan rata-rata (*mean*) yang cukup tinggi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu sebesar 9,00. Maka, multimedia lebih efektif dalam

mempengaruhi peningkatan prestasi/ hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran yang perlu dipertimbangkan oleh berbagai pihak sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan agar menggunakan multimedia dalam pengajaran PPKn supaya siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
2. Bagi siswa, berdasarkan hasil penelitian tentang efektifitas multimedia pembelajaran dengan subjek penelitian siswa, maka siswa disarankan untuk lebih memanfaatkan lagi terhadap keberadaan multimedia yang dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar secara mandiri dan seluas-luasnya.
3. Para pembaca juga disarankan untuk melakukan penelitian lain untuk mengetahui kontribusi multimedia pada bidang lain, ataupun pada populasi lain.

DAFTAR PUSTAKA

Arini, Niken & Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pusaka.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Budiningsih, C Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Munir. 2005. *Konsep dan Aplikasi Program Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Interaction)*. P3MP, UPI.

Nasution. 1999. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Budi Aksara.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Yusuf, Pawit M. 2010. *Komunikasi Instruksional: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.