

**PENGARUH MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS III SDN GARUNG WONOSOBO**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

DELA WAY REZA

NIM : 09105244009

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

**2015**

## **PERSETUJUAN**

Artikel jurnal dengan judul “Pengaruh Multimedia Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN Garung Wonosobo” yang disusun oleh Dela Way Reza, NIM 09105244009 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Maret 2015

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



M. Djauhar Siddiq M. Pd.  
NIP. 19490901 197803 1 001



Isniatun Munawaroh. M. Pd.  
NIP. 19820811 200501 2 002



## **PENGARUH MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SDN GARUNG WONOSOBO**

### ***THE EFFECT OF MULTIMEDIA LEARNING***

### ***STUDENT LEARNING OUTCOMES OF THE SUBJECT IPA CLASS III SDN GARUNG WONOSOBO.***

Oleh: Dela Way Reza, Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, e-mail: [delawayreza@rocketmail.com](mailto:delawayreza@rocketmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran IPA dengan materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup, kesehatan lingkungan, berbagai sifat benda terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Garung Wonosobo.

Metode penelitian ini adalah *quasi eksperiment*. Desain yang digunakan adalah *pre-test post-test control group desain*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan tes dan pedoman wawancara. Uji validitas dan Realibitas soal dilaksanakan di kelas III SD Negeri Karangasem, Condongcatur, Sleman dengan perhitungan kurikulum yang digunakan sama. Prosedur pelaksanaan eksperimen yakni tahap pra eksperimen, tahap eksperimen dan pasca eksperimen. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan bantuan *SPSS for Windows ver. 16.0.0*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SDN Garung Wonosobo. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai pre-test siswa sebelum diberi *treatment* sebesar (58,7) setelah diberikan *treatment* hasil belajar mengalami peningkatan sebesar (25,8) yang menunjukkan hasil (84,5) pada hasil *post-test*, dengan ketuntasaan ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar hal tersebut terlihat dari meningkatnya presentase ketuntasaan siswa sebesar (93,27%). Maka dapat dikatakan bahwa multimedia memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Garung Wonosobo.

*Kata kunci: Multimedia Pembelajaran, Hasil Belajar, Siswa SD*

#### **Abstract**

This study aims to determine the effect of multimedia learning *science* with material characteristics and needs of living beings, environmental health, the various properties of the material to the learning outcomes of students of class III SDN Garung Wonosobo.

This research method is quasi experiment. The design used is a pre-test post-test control group design. The instruments used in data collection using the test and interview guidelines. Realibitas about the validity and implemented in class III Elementary School Karangasem, Condongcatur, Sleman with calculations that use the same curriculum. The implementation of the experimental procedure pre experiment, experiment and post experimental stage. The data analysis using descriptive analysis with SPSS for Windows ver. 16.0.0.

The results showed that there was influence multimedia learning on learning outcomes of students in science subjects of class III SDN Garung Wonosobo. This is evident from the average value of the pre-test students before given treatment equal to (58.7) after being given treatment peningkatan learning outcomes experienced by (25.8) that show the results (84.5) on the post-test results, with ketuntasaan This shows that the use of multimedia is able to provide a positive influence on learning outcomes it is visible from escalating percentage of completeness students (93.27%). It can be said that multimedia influence on student learning outcomes Class III SDN 2 Garung Wonosobo.

*Keywords: Multimedia Learning, Learning Outcomes, Elementary Students*

## **PENDAHULUAN**

Guru memiliki peran penting didalam meningkatkan proses pembelajaran, pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru mempengaruhi penyampaian informasi terhadap siswa sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat dianjurkan, untuk membantu seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, terlebih untuk siswa yang belum memiliki kemampuan dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Penggunaan media mempermudah proses belajar mengajar terutama pada bagian yang sulit dipahami. Gayeski dalam Munir (2012:2) mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, video, dan sebagainya, Oleh sebab itu penggunaa media saat pengajaran sangat dianjurkan dengan maksud memperkuat kualitas pembelajaran. Media pembelajaran saat ini telah mendapat perhatian dari pemerintah salah satunya adalah diberikannya fasilitas media pendukung di sekolah dasar dan sekolah menengah seperti laboratorium, komputer, proyektor, dan alat peraga yang lain. Tetapi sering kali penggunaan fasilitas tersebut masih kurang maksimal, hal ini disebabkan guru masih memilih dengan dominasi ceramah penggunaan buku cetak. Lebih maksimal jika guru memanfaatkan fasilitas yang ada

sebagai media pembelajaran, seperti pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran oleh guru dapat dilakukan dengan memanfaatkan program multimedia pembelajaran di dalam kelas.

Multimedia digunakan dalam proses pembelajaran karena multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat untuk belajar. *Computer Technology Research (CTR)* menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang yang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangat efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran.

Program multimedia pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri dan dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran memiliki banyak peranan dalam pembelajaran seperti menyediakan acuan konkret bagi gagasan, membuat gagasan abstrak menjadi konkret, memotivasi siswa, mengasimilasi materi dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya Sharon E. Smaldino, (2012:72). Untuk sekolah dasar pemanfaatan media berbasis komputer cukup diperlukan, karena sangat membantu pada materi-materi yang berkonsep abstrak.

Sekolah dasar atau di sebut SD adalah pendidikan formal dalam unit terendah yang menjadikan syarat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. SD adalah satu bentuk

pendidikan dasar yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 6-12 tahun pada jalur pendidikan dengan lama pendidikan selama 6 tahun. Sekolah dasar merupakan bagian dari pendidikan dasar yang merupakan lembaga pendidikan pertama bagi siswa untuk belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA ditingkat sekolah dasar memiliki peran penting untuk mempelajari alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan 17 maret 2014 saat berlangsungnya proses belajar mengajar mata pelajaran IPA dan wawancara yang dilakukan 2 kali sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan guru mata pelajaran IPA pada sub materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup, kesehatan lingkungan, berbagai sifat benda kelas III di SDN 1 dan 2 Garung, Wonosobo. Hasil belajar pada mata pelajaran IPA masih belum mencapai nilai standar minimal padahal fasilitas seperti LCD dan komputer sudah tersedia didalam kelas, namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh pendidik. Pada observasi awal masih ditemukan guru menggunakan metode mendikte dengan buku cetak dalam proses belajar mengajar, sehingga penyampaian informasi terhadap peserta didik kurang efektif, akan lebih efektif apabila dibantu dengan penggunaan media seperti multimedia pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Pemanfaatan media didalam pembelajaran yang belum efektif mengakibatkan kurang

maksimalnya hasil belajar, itu sebabnya peneliti tertarik menggunakan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, karena penggunaan multimedia didalam pembelajaran IPA khususnya pada materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup, kesehatan lingkungan, dan berbagai sifat benda belum pernah dicobakan, sehingga belum diketahui pengaruhnya.

Guru juga menyatakan mata pelajaran IPA banyak berisikan materi-materi yang bersifat abstrak dan sulit dibayangkan oleh peserta didik, sehingga siswa cenderung bosan dan kesulitan dalam memahami materi oleh karena itu sekiranya dibutuhkan media yang mampu membantu pembelajaran siswa agar tidak bosan dan juga membantu dalam memahami materi yang tidak bisa divisualkan. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan dan tidak membosankan, media pembelajaran memiliki fungsi memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan yang akan disampaikan kepada siswa sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar agar meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan dari permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas III SDN Garung, multimedia untuk mata pelajaran IPA bertujuan untuk pembelajaran yang lebih komunikatif, maksudnya informasi yang menggunakan gambar dan animasi akan lebih mudah dipahami oleh siswa dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Mudah dilakukan perubahan maksudnya perkembangan organisasi, lingkungan, ilmu pengetahuan teknologi, dan

lain-lain berpengaruh terhadap informasi. Di SDN Garung Wonosobo belum pernah memanfaatkan bantuan media berbasis komputer khususnya pada mata pelajaran IPA oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh multimedia IPA terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SDN Garung, Wonosobo.

Dari masalah tersebut peneliti mencoba menerapkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPA dengan sub-konsep ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup, kesehatan lingkungan, dan berbagai sifat benda. Pemanfaatan multimedia digunakan dengan alasan bahwa kelas III sekolah dasar tersebut masih berorientasi dengan media yang bersifat cetak, sehingga pemahaman siswa terkait materi yang bersifat abstrak belum maksimal, multimedia yang digunakan berisikan ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup, kesehatan lingkungan, dan berbagai sifat benda yang akan dimanfaatkan di kelas sekaligus mengoptimalkan fasilitas berupa komputer, LCD dan layar proyektor yang terdapat didalam kelas. Diharapkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran siswa terbantu dalam memahami materi-materi tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan Untuk mencari pengaruh hasil belajar menggunakan multimedia pembelajaran maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen jenis *Quasi Eksperimen*, Quasi Eksperimen adalah

eksperimen yang memiliki perlakuan (*treatments*), pengukuran-pengukuran dampak (*outcome measures*), dan unit-unit eksperimen namun tidak menggunakan penempatan secara acak. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Desain*. Desain ini dilakukan dua kali tes untuk melihat hasil belajar peserta didik yaitu *pretest* dan *posttest*. Dalam desain ini dilakukan dua kali tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Tahun ajaran 2014/2015 semester ganjil yaitu pada bulan September sampai November 2014 di SDN 1 dan 2 Garung Wonosobo.

### **Target / Subjek Penelitian**

Pada penelitian ini yang menjadi Subjek adalah hasil belajar pembelajaran ilmu pengetahuan alam pada sub-materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup, kesehatan lingkungan, dan berbagai sifat benda, sedangkan objek penelitiannya adalah multimedia pembelajaran pada sub materi ciri-ciri kebutuhan makhluk hidup, Kesehatan lingkungan, dan Berbagai sifat benda dalam proses pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 1 dan 2 Garung Wonosobo.

### **Prosedur**

format lembar kemampuan kognitif, format lembar kerja kisi-kisi tes kemampuan kognitif, format ini digunakan sebagai lembar penelitian hasil kemampuan kognitif anak, yang di dalamnya berisikan kriteria sebelum dan sesudah

pembelajaran anak menggunakan multimedia pembelajaran.

Setelah data penelitian terkumpul peneliti langsung menganalisis data yang didapat dari lapangan untuk menghindari terjadinya penumpukan data yang akan menyebabkan terjadinya kesulitan dalam analisis data.

#### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimen, dengan desain penelitian *Control Group Desain Pretest-Posttest* yang dilakukan di SD Negeri Garung 1 sebagai kelas kontrol dan SD Negeri 2 sebagai kelas *Eksperimen*. Obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD 1 Garung berjumlah 17 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki dan SD 2 Garung yang berjumlah 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan jadi keseluruhan 60 siswa, yang masing-masing kelas berjumlah 30 siswa.

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penyepadanan terhadap variable non eksperimen yang diasumsikan akan mempengaruhi hasil penelitian, yaitu pada usia atau umur pada kelas eksperimen anak usia 9 tahun berjumlah 24 siswa, anak berusia 10 tahun berjumlah 5 siswa, dan anak berusia lebih dari 11 tahun hanya satu siswa. Pada kelas kontrol anak berusia 9 tahun berjumlah 24 siswa, anak berusia 10 tahun berjumlah 6 siswa, berikutnya adalah penyepadanan kemampuan awal siswa yaitu dengan melaskanakan Pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum pelaksanaan pre-test, soal dibuat dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 30 soal. Selanjutnya tahap validasi, soal diujikan terlebih dahulu di SD Negeri Karangasem Condongcatur

Sleman Yogyakarta dengan pertimbangan kegiatan pembelajaran dan kurikulum yang digunakan sama. Hasil skor dihitung dengan menggunakan *SPSS for Windows Ver.16.0.0*. Berdasarkan nilai hitung jika dibandingkan dengan nilai tabel dengan taraf signifikansi 5% (0,361), maka soal yang digunakan dalam penelitian sudah memenuhi standar validasi dengan tidak adanya butir soal yang gugur, untuk lebih lengkap dapat dilihat pada tabel validasi. Realibilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kepercayaan butir soal pretest dan posttest. Instrumen dikatakan reliable jika digunakan beberapa kali tes untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2010:110). Untuk mengukur realibilitas instrumen digunakan koefisien reliability, alpha, cronbach yang perhitungannya menggunakan prosedur reliabilitas pada paket program *SPSS for Windows Ver. 16.0.0*. Jika nilai alpha lebih besar dari 0,60 maka kuesioner dapat dikatakan memenuhi reliabilitas, sedangkan jika nilai alpha lebih kecil dari 0,60 maka kuesioner tidak memenuhi konsep reliabilitas dan butir soal tidak dapat dijadikan alat ukur dalam penelitian.

#### **Teknik Analisis Data**

Hasil pre-test dan post-test akan dianalisis dengan skor dan persentase kemudian dilakukan pengkategorian kemampuan tiap siswa dengan menggunakan pedoman penilaian. Rumus yang digunakan untuk mendapatkan nilai kemampuan kognitif.

mendapatkan nilai kemampuan kognitif .

**Gambar 8. Rumus Kemampuan Kognitif**

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

$p$  : Presentase

$f$  : Frekwensi jawaban yang diperoleh

$N$ : Banyaknya Individu / soal

Dalam menentukan hasil pretest dan posttest dilihat nilai rata-rata tiap perhitungan hasilnya yaitu nilai pretest dan *post-test*. Dari hasil ini dilihat perbedaan antara hasil pretest dan posttestnya.

**Pedoman Kategori Rata-rata hasil Belajar**

Setiap butir soal dijawab benar oleh siswa mendapat skor 1 dan butir soal dengan jawaban salah mendapat skor 0. Jumlah keseluruhan butir soal sebanyak 30. Penentuan kategori rata-rata hasil belajar dengan menggunakan pedoman dari Djemari Merdapi (2004: 117), dikelaskan pada table berikut :

Interval	Skor	Kategori
$X \geq \bar{x} + 1. SBx$	$X \geq 75$	Sangat baik
$\bar{x} + 1. SBx > X \geq \bar{x}$	$75 > X \geq 50$	Baik
$\bar{x} > X \geq \bar{x} - 1. SBx$	$50 > X \geq 25$	Cukup baik
$X < \bar{x} - 1. SBx$	$X < 25$	Kurang baik

**Tabel 5.**

**Pedoman Ketegori Rata-rata hasil belajar**

$X$  = Rata-rata hasil belajar

Menemukan  $\bar{x}$  dan  $SBx$

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal})$$

$$= \frac{1}{2} (100+0) = 50$$

$$SBx = \frac{1}{2} \bar{x}$$

$$= \frac{1}{2} (50) = 25$$

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN 1 dan 2 Garung Wonosobo Tahun Ajaran 2014/2015 Berdasarkan hasil analisis hasil nilai pre-test dan post-test, nampak bahwa ada perbedaan rerata antara nilai pretest dan rerata nilai posttest. Perbandingan hasil belajar sebelum diberi treatment sebesar (3,33%) dan sesudah diberi treatment sebesar (96,6%) menunjukkan nilai rata-rata. Peningkatan tersebut disebabkan oleh adanya pemberian treatment berupa multimedia di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran IPA pada materi ciri-ciri kebutuhan makhluk hidup, kesehatan lingkungan, dan berbagai sifat benda mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Garung Wonosobo, Jawa Tengah. Multimedia dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan mampu memudahkan pemahaman siswa tentang materi-materi abstrak. Penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, karena multimedia memiliki daya tarik tersendiri dan dapat membantu guru di dalam proses pembelajaran. Berikut hasil data hasil penilaian

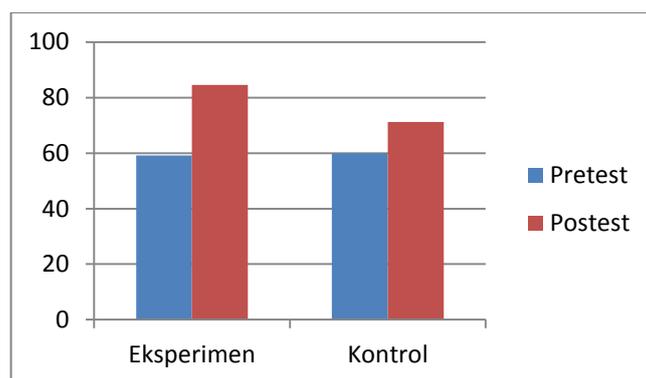
Tabel 1. Hasil data pretest dan posttest

Kelas	Pretest	Posttest	Selisih
Eksperimen	59,1	84,5	25,4
Kontrol	60	71,2	11,2

Nilai rata-rata pre-test yang didapatkan siswa pada SDN 1 sebagai kelas kontrol sebesar (60) sedangkan SDN 2 sebagai kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar (59,1). Berdasarkan nilai rata-rata pre-test yang didapatkan pada masing-masing kelas hanya selisih (-0,9). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dapat terbilang sama. Setelah diberikan perlakuan, siswa juga diberikan soal berupa pos-test untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan multimedia. Rata-rata skor posttest yang didapatkan SDN 1 sebagai kelas kontrol sebesar (71,2) dan perolehan nilai rata-rata SDN 2 sebagai kelas eksperimen sebesar (84,5), dengan selisih (13,3). Hasil nilai rata-rata posttest menunjukkan peningkatan, pada SDN 1 sebagai kelas kontrol siswa mencapai nilai rata-rata posttest sebesar (71,2) lebih besar dari pada nilai rata-rata pretest yang didapat sebesar (60). Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai tes kelas kontrol meningkat setelah diberikan perlakuan berupa buku cetak sebesar (11,2). Sedangkan SDN 2 sebagai kelas eksperimen setelah diberi perlakuan juga meningkat dari nilai rata-rata (59,1) menjadi (84,5) hal tersebut menunjukkan bahwa nilai SDN 2 sebagai kelas eksperimen mengalami

peningkatan setelah diberi perlakuan berupa multimedia interaktif sebesar (25,4).

Untuk mengetahui lebih jelas perbedaan masing-masing nilai dari hasil pengaruh multimedia IPA terhadap hasil belajar dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 1. Perbandingan Pretest dan posttest

Grafik diatas menunjukkan peningkatan hasil rata-rata kemampuan siswa dari pre-test (60) ke post-test kelas kontrol atau SDN 1 (71,2) sedangkan pre-test (58,7) ke post-test kelas eksperimen atau SDN 2 (84,5).

Berdasarkan hasil analisis hasil nilai pre-test dan post-test, nampak bahwa ada perbedaan rerata antara nilai pretest dan rerata nilai posttest. Perbandingan hasil belajar sebelum diberi treatment sebesar (3,33%) dan sesudah diberi treatment sebesar (96,6%) menunjukkan nilai rata-rata. Peningkatan tersebut disebabkan oleh adanya pemberian treatment berupa multimedia di dalam proses pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Garung pada mata pelajaran IPA pada materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup, kesehatan lingkungan, dan berbagai sifat benda. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai pre-test siswa sebelum diberi treatment sebesar (58,7) setelah diberikan treatment hasil belajar mengalami peningkatan sebesar (25,8) yang menunjukkan hasil (84,5) pada hasil post-test, ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia mampu memberikan pengaruh hasil belajar terhadap siswa kelas III SDN 2 Garung Wonosobo.

### Saran

Saran yang dapat diberikan setelah penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar di SDN 1 & 2 Garung sangat diperlukan dalam penggunaan media pembelajaran, seperti pengoptimalan pemanfaatan komputer, layar proyektor dan multimedia interaktif yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, kiranya SDN 1 & 2 Garung perlu menerapkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. Guru diharapkan memiliki inisiatif dan kreatifitas dalam menjelaskan kepada siswa tentang materi-materi yang masih bersifat

abstrak atau masih susah dibayangkan oleh siswa.

3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Inovasi – inovasi pembelajaran diperlukan agar pembelajaran berjalan lebih efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Prof. Dr. Munir, M.IT. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Suhardjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Usman Samatowa. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional

