

## **PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF DI SD NEGERI 1 PENGASIH**

### ***THE IMPROVEMENT OF INTEREST AND LEARNING SCIENCE THROUGH INTERACTIVE MULTIMEDIA AT SD NEGERI 1 PENGASIH***

Oleh: Uun Sugiarti, PGSD/PSD, [uunsugiarti@gmail.com](mailto:uunsugiarti@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA melalui multimedia interaktif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Pengasih dengan jumlah 19 siswa. Objek penelitian yaitu minat dan hasil belajar IPA. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2017. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran, skala minat belajar, tes akhir siklus, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 Pengasih mengalami peningkatan. Pada pra siklus, persentase rata-rata minat belajar siswa sebesar 72,41% dan hasil belajar IPA memiliki rata-rata 72,89. Pada siklus I, persentase rata-rata minat belajar siswa meningkat sebesar 79,87% dan hasil belajar IPA memiliki rata-rata 77,37. Pada siklus II, persentase rata-rata minat belajar meningkat sebesar 84,23% dan hasil belajar IPA memiliki rata-rata 80,79 dan telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Kata kunci: *Minat, Hasil Belajar, Multimedia Interaktif*

#### **Abstract**

*The research aims to improve interest and learning science through interactive multimedia. The research was Classroom Action Research with Kemmis and Mc Taggart Model. Subject were the 4<sup>th</sup> grade SD Negeri 1 Pengasih consist of 19 students. Object of the research were interest and learning science. The research had taken on March 2017. Data were collected by observation of learning implementation, learning interest scale, test evaluation, and documentation. The results shows the increasing of interest and learning science. In prior cycle, the average percentage of learning interest is 72,41% and the average of learning science is 72,89. In 1<sup>st</sup> cycle, the average percentage of learning interest is 79,87% and average of learning science is 77,37. In 2<sup>nd</sup> cycle, the average percentage of learning interest is 84,23% and average of learning science is 80,79 and fulfilled successful criteria of research.*

*Key words: learning interest, learning science, interactive multimedia.*

## **PENDAHULUAN**

Globalisasi merupakan suatu fenomena yang kehadirannya pada masa sekarang ini membawa pengaruh besar dalam kehidupan manusia. Proses globalisasi yang ditandai dengan kemajuan di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi tentunya semakin mendorong perubahan paradigma dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan yang ada, pendidikan harus berupaya untuk memanfaatkan pembaharuan-pembaharuan yang akan berpengaruh pada efektivitas dan efisiensi dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, sekolah

sudah selayaknya untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi saat ini. Pemanfaatan teknologi dapat membawa perubahan dan mendorong keberhasilan dalam proses pendidikan.

Keberhasilan pendidikan sebagai proses belajar mengajar di sekolah di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu siswa, kurikulum, tenaga pendidik, sarana dan prasarana, serta lingkungan. Guru merupakan sosok yang bertanggung jawab terhadap pengaturan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai kompetensi yang

diharapkan. Setiap guru dalam proses pembelajaran tentu memiliki strategi, model, dan metode pembelajaran yang berbeda-beda. Penggunaan model dan metode pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kurikulum, potensi, serta karakteristik siswa.

Pemilihan dan penggunaan model ataupun metode pembelajaran merupakan hal penting yang harus diperhatikan oleh guru, karena hal tersebut akan berpengaruh pada kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa. Selain hal diatas, terdapat aspek lain yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran, yaitu bahan ajar dan media pembelajaran. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru menggunakan bahan ajar sebagai sumber belajar. Tentunya tidak hanya bergantung pada bahan ajar saja, guru juga perlu menggunakan media pembelajaran sebagai alat penghubung atau perantara agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu keefektifan kegiatan pembelajaran serta mampu menimbulkan minat belajar pada siswa. Seperti yang dikemukakan oleh HM. Musfiqon (2012: 28) bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah dan lebih cepat diterima oleh siswa serta menarik minat siswa untuk belajar. Jenis-jenis media pembelajaran yang ada diantaranya, media visual, media audio, media proyeksi, multimedia, dan benda-benda di sekitar. Dari beberapa media tersebut, multimedia merupakan salah satu media yang sudah dikembangkan dan

sesuai dengan perkembangan era digital saat ini yang memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Salah satu jenis multimedia yang saat ini sudah tersedia yaitu multimedia interaktif. Multimedia Interaktif dapat digunakan langsung oleh siswa dengan mengoperasikan secara penuh sehingga siswa dapat secara aktif mempelajari materi sesuai yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Pengasih, sekolah tersebut sudah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai dan menunjang proses belajar mengajar. SD Negeri 1 Pengasih memiliki laboratorium komputer yang di dalamnya terdapat beberapa perangkat komputer dengan kondisi bagus dan layak untuk dipakai. Berdasarkan hasil wawancara salah satu guru di SD tersebut, laboratorium komputer hanya digunakan untuk pelajaran TIK saja dengan diampu oleh guru khusus. Namun, penggunaan komputer di SD Negeri 1 Pengasih masih terbatas pada pelajaran TIK saja. Guru belum pernah memanfaatkan serta menggunakan komputer sebagai media untuk pembelajaran. Guru juga belum begitu memahami penggunaan multimedia untuk pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan media tentunya akan menimbulkan pengaruh yang besar bagi siswa. Karena media berfungsi sebagai alat bantu atau penghubung dalam mentransfer materi yang diajarkan dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami suatu pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Pengasih, terlihat selama kegiatan pembelajaran guru menggunakan sumber belajar dari buku paket dan belum menggunakan media dalam

pembelajaran. Pembelajaran hanya terbatas pada penggunaan buku paket tersebut. Beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan, banyak yang ramai dan bermain sendiri. Siswa terlihat kurang fokus dalam belajar karena perhatian siswa tidak tertuju pada guru tetapi kepada temannya. Siswa mudah mengantuk dan bosan dalam pembelajaran IPA dibandingkan pada pembelajaran lainnya ditunjukkan dari beberapa siswa yang menyangga tangan atau meletakkan kepalanya di meja. Selain itu, partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA juga masih kurang. Berdasarkan keterangan dari guru kelas IV bahwa minat belajar siswa dalam pelajaran IPA terlihat masih kurang dibandingkan dengan pelajaran yang lain seperti matematika, IPS, Bahasa Indonesia. Timbulnya minat belajar menurut Slameto (2003: 180) yaitu ditandai dengan adanya perasaan lebih senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi dalam suatu aktivitas. Selama kegiatan pembelajaran guru belum terlihat menggunakan suatu media yang menarik perhatian siswa serta dapat melibatkan siswa secara aktif.

Data nilai ulangan harian kelas IV pada semester gasal tahun pelajaran 2016/2017, menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar IPA lebih rendah dibandingkan dengan pelajaran yang lain dengan jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebesar 55% dari jumlah total 19 siswa. Guru kelas IV mengatakan bahwa banyak siswa yang masih sulit memahami materi. Seringkali beliau mengulang materi yang menurut siswa masih sulit dipahami khususnya pada materi yang abstrak. Maka dari itu, guru perlu menggunakan suatu media yang dapat membantu untuk

menyampaikan materi agar dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Selama kegiatan pembelajaran guru belum terlihat menggunakan suatu media yang menarik perhatian siswa serta dapat melibatkan siswa secara aktif.

Multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat menimbulkan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA. Peneliti memilih multimedia interaktif sebagai media yang akan digunakan dalam penelitian karena media tersebut dapat memvisualisasikan hal-hal yang sukar untuk dilihat, abstrak dan tidak mungkin dibawa kedalam kelas sehingga dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa. Melalui media tersebut juga dapat menarik minat belajar siswa, karena terdiri dari teks, gambar, dan animasi yang digabungkan.

Penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pembelajaran bagaimanapun akan membantu proses pembelajaran. Guru harus mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran agar dapat menimbulkan minat belajar siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar serta mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (Azhar Arsyad, 2014: 19) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat menimbulkan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA. Peneliti memilih multimedia interaktif

sebagai media yang akan digunakan dalam penelitian karena media tersebut dapat memvisualisasikan hal-hal yang sukar untuk dilihat, abstrak dan tidak mungkin dibawa kedalam kelas sehingga dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa. Timbulnya minat belajar pada diri siswa tentu juga dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal menjadi salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang dilakukan secara kolaboratif. Peneliti berkolaborasi atau melakukan kerjasama dengan guru kelas IV SD N1 Pengasih. PTK bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) suatu proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Pengasih dengan jumlah 19 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

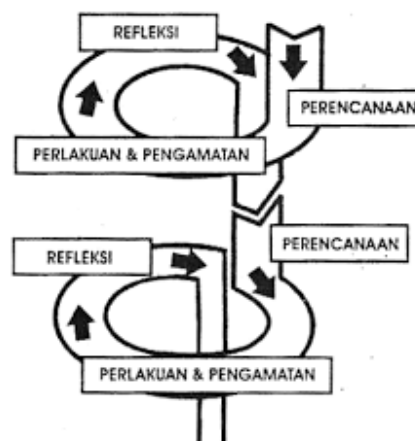
### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2017 yang bertempat di SD Negeri 1 Pengasih, Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulonprogo.

### Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan Kemmis dan Mc Taggart yang berbentuk spiral dan saling terkait dari satu siklus ke siklus yang berikutnya. Terdapat empat kegiatan (komponen)

dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model penelitian Kemmis dan Mc Taggart digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Alur dalam Model PTK Kemmis dan Mc Taggart (Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, 2010).

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, skala, tes, dan dokumentasi.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran IPA, skala untuk mengukur minat belajar siswa, soal tes untuk mengukur hasil belajar IPA, dan dokumentasi. Instrumen penelitian skala minat belajar menggunakan pedoman dari pendapat Slameto dan Djaali tentang ciri-ciri minat belajar yaitu, perasaan senang, partisipasi siswa, ketertarikan terhadap pembelajaran, dan perhatian siswa.

### Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen yang dilakukan oleh peneliti adalah validitas isi. Pada penelitian ini, peneliti meminta bantuan dosen ahli psikologi untuk menguji validitas instrumen minat belajar yaitu Bapak Agung Hastomo, M.Pd. Peneliti juga

meminta bantuan kepada dosen ahli IPA untuk menguji instrumen hasil belajar. Dosen *expert judgement* untuk instrumen hasil belajar IPA adalah Bapak Ikhlasul Ardi Nugroho, M.Pd.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, sedangkan analisis data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis data statistic yang kemudian dianalisis dengan kategori menurut Ngalm Purwanto (2009: 103) yang disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kategori Minat Belajar

Persentase Skor	Kategori
86 – 100%	Sangat Baik
76 - 85%	Baik
60 - 75%	Cukup
55 - 59%	Kurang
≤ 54%	Kurang Sekali

**Kriteria Keberhasilan**

Kriteria keberhasilan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Meningkatnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPA. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari persentase rata-rata hasil skala minat belajar siswa yang dikatakan berhasil apabila  $\geq 80\%$  siswa minat belajarnya dalam kategori baik.
2. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila  $\geq 80\%$  dari jumlah keseluruhan siswa, nilai hasil belajar IPA mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu  $\geq 75$ .

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Kondisi awal minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Pengasih yang diperoleh peneliti melalui hasil analisis skala minat belajar menunjukkan persentase rata-rata sebesar 72,41% dan berada pada kategori cukup. Pada saat pra

siklus, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan pembelajaran masih terpusat pada guru. Siswa juga terlihat kurang memperhatikan guru, seringkali siswa bermain sendiri atau mengganggu teman yang lain. Hasil belajar siswa pada saat pra siklus memiliki rata-rata 72,89 dengan jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 9 siswa atau 47,36% dari jumlah keseluruhan siswa dan sisanya 10 siswa atau 52,36% belum mencapai KKM.

Berdasarkan kondisi awal tersebut, maka peneliti melakukan tindakan yaitu menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 Pengasih. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus yang tiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa persentase rata-rata minat belajar siswa mencapai 79,87% dan berada dalam kategori baik setelah pembelajaran IPA menggunakan multimedia interaktif. Pada siklus I, persentase rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 79,87% dan berada pada kategori baik. Peningkatan minat belajar ini setelah siswa menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran pada siklus I. Siswa memiliki perhatian yang lebih terhadap pembelajaran karena menggunakan media tersebut. Siswa terlihat antusias karena guru menghadirkan media yang belum pernah digunakan sebelumnya. Tampilan multimedia interaktif yang menarik dengan gabungan teks, suara dan gambar membuat minat belajar siswa menjadi meningkat. Hal ini sesuai

dengan pendapat Sofan Amri (2011: 40) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu cara untuk membangkitkan minat belajar siswa.

Minat belajar siswa pada siklus II juga meningkat dari siklus I dengan persentase sebesar 84,23% dan berada pada kategori baik. Peningkatan minat belajar pada siklus II terjadi karena siswa dapat menggunakan media secara langsung sesuai kehendak mereka. Selain itu, saat ini anak-anak sudah mulai mengenal dan senang bermain dengan perangkat teknologi seperti komputer, sehingga ketika siswa menggunakan multimedia interaktif akan membuat mereka menjadi terdorong untuk mau belajar dan terjadi hubungan interaktif antara siswa dengan stimulus. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Nur Hadi Waryanto (2008: 3) bahwa hubungan interaktif pada penggunaan komputer sebagai media dapat menumbuhkan inspirasi dan meningkatkan minat siswa. Peningkatan persentase rata-rata minat belajar siswa ini diiringi oleh peningkatan persentase pada semua indikatornya. indikator yang mengalami peningkatan tertinggi adalah perhatian siswa dengan persentase sebesar 69,17% pada pra siklus, meningkat pada siklus I menjadi 78,86% dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 84,21%. Sedangkan peningkatan yang terendah terjadi pada indikator ketertarikan terhadap pembelajaran yaitu dari pra siklus sebesar 72,22%, pada siklus I menjadi 77,38% dan pada siklus II sebesar 80,85%. Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran IPA menggunakan multimedia interaktif, siswa tampak merasa sangat bersemangat terlihat ketika

akan menuju ruang komputer. Siswa saling berebutan untuk segera memasuki ruangan dan menempati tempat duduk. Siswa juga tampak lebih memperhatikan pelajaran, tidak ada yang mengantuk dan fokus menggunakan multimedia interaktif. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Daryanto (2009: 53) bahwa apabila seseorang memiliki minat terhadap sesuatu, ia akan memperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Adapun perbandingan skor minat belajar siswa antara pra siklus, siklus I, dan siklus II terdapat dalam tabel berikut.

Tabel 2. Perbandingan Skor Minat Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Total Skor	1651	1821	1912
Persentase skor	72,41%	79,87%	84,23%
Peningkatan presentase skor	7,46%		
		4,36%	

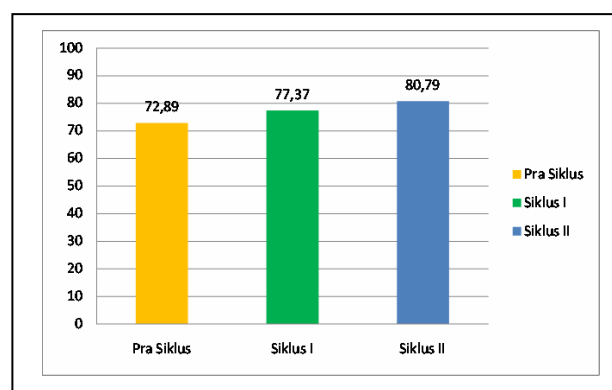
Berdasarkan tabel di atas, pembelajaran IPA menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Total skor minat belajar siswa pada saat pra siklus menunjukkan skor sebesar 1651. Pada siklus I total skor minat belajar siswa meningkat menjadi 1821, kemudian meningkat kembali pada siklus II sebesar 1912. Persentase skor minat belajar siswa pada pra siklus memperoleh yaitu sebesar 72,41%, pada siklus I meningkat menjadi 79,87%, dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 84,23%. Peningkatan persentase minat belajar antara pra siklus dengan siklus I yaitu sebesar 7,46%, sedangkan antara siklus I dengan siklus II sebesar 4,36%.

Peningkatan tersebut juga disertai dengan peningkatan pada saat proses pembelajaran. Sebagian besar siswa sudah menunjukkan rasa senang dalam proses pembelajaran. Siswa juga semakin aktif dalam mengoperasikan multimedia interaktif, serta sering menjawab pertanyaan dari guru. Siswa juga tampak lebih fokus ketika belajar menggunakan multimedia interaktif, tidak ada yang mengantuk bahkan mereka terlihat sangat semangat. Minat belajar siswa yang meningkat juga berpengaruh pada hasil belajar yang meningkat pula.

Hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 Pengasih pada siklus I memperoleh rata-rata nilai yaitu 77,37 meningkat dari pra siklus dengan nilai rata-rata 72,89. Jumlah siswa yang sudah mencapai KKM pada siklus I sebanyak 13 orang atau 68,42% dari jumlah keseluruhan siswa. Pada siklus I, siswa telah mengoperasikan, mengamati sekaligus mendengarkan materi pada multimedia interaktif. Multimedia interaktif mampu menyajikan hal-hal yang kompleks atau benda-benda yang jauh seperti bumi dan matahari dalam bentuk format yang memudahkan siswa untuk lebih memahami suatu konsep. Seperti peristiwa perputaran bumi, terjadinya pasang surut air laut, dan pengaruh perubahan kenampakan bumi dengan jelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Munir (2012: 113) bahwa kelebihan multimedia interaktif diantaranya mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

Pada siklus II, rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat kembali menjadi 81,58 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 16

orang dengan persentase 84,21%. Hal tersebut karena pada siklus II telah ada perbaikan dari hasil refleksi siklus I, yaitu siswa lebih dibimbing oleh guru dalam menggunakan multimedia interaktif. Selain itu guru lebih menegaskan aturan sebelum pembelajaran berlangsung sehingga siswa sudah menggunakan multimedia interaktif dengan fokus dan tidak bermain komputer secara sembarangan. Siswa dapat lebih leluasa dalam mempelajari materi karena multimedia interaktif dilengkapi dengan tombol pengontrol yang dapat dioperasikan sendiri oleh siswa sesuai dengan apa yang dikehendaki, sehingga apabila siswa belum jelas mengenai apa yang dipelajari, ia dapat mengulang kembali materi tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh H. M. Musfiqon (2015: 70) bahwa multimedia interaktif memiliki keunggulan yaitu, berisi konten materi yang variatif, memiliki daya tarik dan tampilan yang disukai oleh siswa, dapat dioperasikan sendiri dan bersifat interaktif, serta dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep atau materi yang dipelajari terutama pada objek yang abstrak dan sulit dihadirkan ke kelas. Adapun perkembangan nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar IPA siswa mengalami peningkatan dari pra siklus sebesar 72,89 meningkat pada siklus I menjadi 77,37, pada siklus II meningkat kembali menjadi 80,79. Hasil tersebut juga membuktikan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 Pengasih. Peningkatan tersebut terlihat dari siswa yang sudah mampu memahami materi dengan baik. Selain itu juga terlihat pada saat guru memberikan pertanyaan seputar materi yang baru saja dipelajari, beberapa siswa dapat menjawabnya dengan benar.

Proses pembelajaran IPA menggunakan multimedia interaktif telah berhasil dilaksanakan dengan baik oleh guru. Keberhasilan pembelajaran ini terlihat dari adanya peningkatan terus menerus pada minat dan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II hingga mencapai kriteria keberhasilan. Peningkatan ini dapat terjadi karena siswa telah menggunakan multimedia interaktif pada setiap pembelajaran IPA, sehingga siswa menjadi terbiasa dan merasa senang dalam menggunakan media tersebut. Siswa yang merasa senang dan tertarik ketika pembelajaran, akan mempengaruhi minat belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Nini Subini (2012: 87) yang mengatakan bahwa minat sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Apabila timbul minat belajar yang tinggi dalam diri siswa, dapat menuntun anak untuk belajar lebih giat lagi dan mencapai hasil belajar yang baik.

Multimedia interaktif menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif bagi siswa.

Hal tersebut karena siswa dapat dengan aktif mengoperasikan sendiri multimedia interaktif sehingga terjadi komunikasi dua arah, dan dapat lebih leluasa dalam mempelajari materi. Selain itu siswa akan merasa senang karena di dalamnya terdapat gabungan unsur teks, suara, gambar dan video yang dikemas dalam tampilan menarik sesuai karakter siswa SD. Penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran di kelas. Sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Nandi (2016: 5) bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat mengembangkan peran dan fungsi media untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Pengasih. Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari persentase rata-rata minat belajar siswa pada pra siklus sebesar 72,41% pada kategori cukup, meningkat pada siklus I sebesar 79,87% pada kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 84,23% dan dalam kategori baik. Peningkatan minat belajar siswa diiringi peningkatan pada persentase tiap indikatornya. Indikator yang mengalami peningkatan tertinggi dari pra siklus, siklus I dan siklus II yaitu pada indikator perhatian siswa, sedangkan yang mengalami peningkatan terendah adalah ketertarikan terhadap pembelajaran. Hasil belajar IPA juga mengalami peningkatan yaitu



pada pra siklus adalah 72,89, mengalami peningkatan pada siklus I yaitu 77,37, kemudian meningkat lagi menjadi 80,79 pada siklus II. Peningkatan tersebut ditandai dengan siswa yang sudah memperhatikan pembelajaran dengan baik, sehingga jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 16 siswa atau 84,21% dari jumlah keseluruhan siswa.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan, maka peneliti mengajukan beberapa saran diantaranya bagi guru, sebaiknya dapat menggunakan multimedia interaktif sebagai alternatif media untuk pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Bagi siswa, sebaiknya menggunakan media pembelajaran agar dapat membantu dalam belajar, selain itu siswa juga dapat lebih aktif dalam belajar yaitu melalui multimedia interaktif karena dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Serta bagi sekolah agar dapat menambah jumlah komputer agar dapat digunakan secara individu bagi siswa serta dapat melengkapi media pembelajaran agar dapat menunjang proses pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2011). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Kusumah, W. & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, H.M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya. Jakarta.
- Nandi. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. *Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi*. Vol. 6 No. 1, April. Hlm. 5
- Purwanto, N. (2009). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2003). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subini, N. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Waryanto, N.H. (2008). *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran*. Makalah Diklat Guru SMK Muhammadiyah 3 Klaten. 15-21 Mei. Klaten.