

PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI BANGUNHARJO BANTUL YOGYAKARTA

Ardita Ayuningtyas¹, Hidayati²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Fisika

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E-mail: arditaayuningtyas06@gmail.com¹

Abstract: Descriptively, this research aims to determine the tendency of science learning outcomes of fourth-grade students at SD N Bangunharjo whose learning uses interactive multimedia and image media. Comparatively, this research aims to find out the differences in science learning outcomes of Grade IV students of SD N Bangunharjo between learning using interactive multimedia and image media. The type of this research is a quasi-experiment. The Data collection techniques were documentation to retrieve students' initial ability data and test technique to retrieve test data. Descriptive data analysis techniques using ideal normal curves and comparatively using t-test. The analysis prerequisite tests include the distribution normality test and the variance homogeneity test. The Descriptive research result indicates that the tendency of science learning outcomes that using interactive multimedia are included in the highest category and those using image media are included in the high category. Comparatively, there is a significant difference in science learning outcomes between learning using interactive multimedia and image media, with $t = 2.34$ and $p = 0.023$. The average of science learning outcomes with interactive multimedia is higher than image media. Thus, it can be concluded that there is an influence of interactive multimedia on the learning outcomes of fourth-grade students of SD N Bangunharjo.

Keywords: Interactive multimedia, learning outcomes, and science

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Melalui pendidikan dapat diciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan adanya manusia yang memiliki kualitas pendidikan yang tinggi manusia dapat menghadapi era modern yang diiringi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Heri Bayu Prasetyo (2016:30) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang diterima siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin

dengan lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Ketiga lingkungan pendidikan mempunyai peran masing-masing dalam proses pendidikan sehingga dapat menunjang tercapainya pendidikan bagi siswa. Pendidikan dapat menimbulkan perubahan dalam diri yang memungkinkan yang berfungsi secara nyata untuk dijadikan bekal hidup bermasyarakat. Siswa dapat menjadi individu yang tangguh dan berkarakter melalui pendidikan (Trisharsiwi, dkk, 2013: 42-43).

Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan formal yang paling awal yang merupakan pondasi bagi keberhasilan pendidikan selanjutnya. Melalui pendidikan dasar ini manusia dipersiapkan untuk mendapatkan bekal kemampuan dasar dalam mewujudkan kualitas hidup yang diinginkan agar kelak berguna di masa depan. Pendidikan merupakan bidang yang sangat berpengaruh untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya

Manusia (SDM). Pendidikan berkembang seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan harus bisa menyesuaikan perkembangan IPTEK. Hal ini terjadi karena pada abad terakhir ini manusia dikatakan unggul apabila mereka berpendidikan dan menguasai teknologi.

Kegiatan pembelajaran merupakan kunci utama dalam proses pendidikan di sekolah, dengan guru sebagai pemegang peran utama. Guru diharapkan mampu mengelola proses pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa agar ia mau belajar dan menjadikan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), bukan lagi hanya berpusat pada guru (*teacher centered*). Dengan demikian, aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswalah yang harus banyak aktif. Sedangkan guru harus menciptakan dan melaksanakan suasana yang bermakna bagi siswa serta sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu pembelajaran pokok yang ada di Sekolah Dasar (SD) adalah pembelajaran IPA. Menurut Nurdyansah dan Luly Riananda (2016:937) IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis. Penerapannya secara umum terbatas dengan gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur,

dan sebagainya. Menurut Kristina Ayu Cahyaning (2019:9) IPA adalah pengetahuan yang berhubungan dengan gejala alam melalui pengamatan secara langsung. Dengan pengamatan secara langsung siswa dapat memahami pembelajaran dengan lebih baik karena siswa secara langsung melihat proses kejadian, fenomena, dan peristiwa melalui pengamatan. Pada pembelajaran IPA siswa diberi kebebasan untuk menemukan sesuatu penemuan dan konsep baru di alam sekitarnya. Sehingga pembelajaran IPA ini bukan hanya mempelajari tentang fakta, konsep atau prinsip namun IPA juga mempelajari tentang proses penemuan. Melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas 4A dan 4B SD N Bangunharjo menunjukkan bahwa hasil belajar IPA kelas IV masih tergolong rendah. Sikap siswa pada saat pembelajaran juga terlihat kurang tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada saat pembelajaran dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru siswa terlihat bosan dan tidak tertarik dengan materi yang diajarkan. Media yang digunakan guru pada saat pembelajaran juga masih kurang. Permasalahan lain yang ada pada kelas IV yaitu siswa masih kesulitan dalam berbicara atau menyampaikan pendapatnya di depan umum ataupun bertanya tentang materi yang belum dipahami kepada guru. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa tentang IPA kurang, hal ini dibuktikan dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) masih kurang dari KKM.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata PTS

No	Kelas	KKM	Rata-rata
1	IV A	70,50	64,28
2	IV B	70,50	63,84

Berdasarkan nilai diatas dapat dilihat bahwa nilai PTS IPA di SD N Bangunharjo yaitu diantara 63,84-64,28 sedangkan KKMnya sendiri yaitu 70,50. Hal ini menyebabkan hasil PTS di SD N Bangunharjo masih kurang maksimal. Menurut Lupy Pratiwi (2018:10) hasil belajar adalah proses belajar atau perubahan yang signifikan pada individu. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu kurangnya penggunaan media sehingga siswa menjadi kurang aktif dan kreatif. Pembelajaran akan lebih menarik dan

aktif bila didukung dengan media yang lebih bervariasi sehingga siswa akan menjadi lebih aktif dan mudah menerima materi yang diajarkan. Salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu multimedia interaktif.

Septiana Firdaus, dkk (2012 : 84) menyatakan multimedia dapat diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang

memungkinkan pemakai melakukan navigasi dan berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Fungsi multimedia salah satunya adalah sebagai media penyampaian informasi yaitu sebagai alat untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dengan lebih menarik. Menurut Dian Novitasari (2016 : 10), multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan satu suara dalam satu perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Teknologi multimedia yang menggabungkan beberapa media ini diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah dalam proses belajar mengajar. Tito Baskoro (2018 : 11) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah semua media berbasis komputer yang dapat digunakan untuk mengantarkan dan menerima informasi yang berupa perpaduan teks, grafik, audio, dan video.

Menurut Munir (2012 : 110) multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh *disainer* agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*).

Kelebihan dari menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya :

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- 2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 3) Menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Menambah rasa ingin tahu peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 5) Mampu menjelaskan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 6) Melatih peserta didik untuk lebih aktif bertanya materi yang belum dipahami.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yogia Friska Mulyani, dkk (2017:159) ditemukan bahwa pembelajaran

dengan menggunakan multimedia memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar sebagian besar siswa telah memenuhi KKM (>75) dari 33 siswa yang mengikuti tes hasil belajar diperoleh 29 siswa atau 87,87% memenuhi KKM dan 4 siswa atau 12,12% belum memenuhi KKM. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang menggunakan multimedia terhadap hasil belajar. Penelitian yang telah dilakukan oleh Yogia Friska Mulyadi, dkk memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Sedangkan perbedaan dari penelitian adalah kelas yang berbeda yaitu kelas VIII SMP sedangkan pada penelitian ini kelas IV SD. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang digunakan oleh Dian Novitasari (2016:15) ditemukan bahwa pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pemahaman konsep matematika pada kelas VIII SMP Negeri 4 Tangerang. Ini dibuktikan dari hasil kelas yang menggunakan multimedia interaktif dengan rerata 85,91 sedangkan kelas yang menggunakan media konvensional dengan rerata 70,15. Rerata kelas yang menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan media konvensional. penelitian yang telah dilakukan oleh Dian Novitasari memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaan dari penelitian adalah kelas yang berbeda yaitu kelas VIII SMP sedangkan pada penelitian ini kelas IV SD dan mata pelajaran yang berbeda yaitu penelitian terdahulu mata pelajaran matematika sedangkan pada penelitian ini mata pelajaran IPA.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment*. Menurut Sugiyono (2016:77) bentuk quasi experimental design mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Tempat penelitian

dilaksanakan di SD Negeri Bangunharjo, yang beralamat di Jl. Parangtritis, Km. 6,5, Bangunharjo, Sewon, Bantul. Waktu penelitian pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020 terhitung dari bulan Januari sampai Maret 2020. Menurut Sugiyono (2016:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang terdapat dari dua kelas, yaitu kelas IVA dan IVB yang berjumlah 55. Sampel dalam penelitian ini diambil dari seluruh populasi yang ada, jadi bersifat studi populasi. Dengan teknik random sampling diperoleh kelas IV A sebagai kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif dan kelas IV B sebagai kelas kontrol menggunakan media gambar.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi dan teknik tes. Teknik dokumentasi untuk mengambil data kemampuan awal siswa, sedangkan teknik tes untuk mengambil data tes hasil belajar. Untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kemampuan awal yang sama atau tidak maka dilakukan uji kemampuan awal menggunakan uji-t, jika t_{hitung} diperoleh dengan nilai $p > 0,05$ maka berarti dua kelompok berangkat dari kemampuan awal yang sama. Dari hasil perhitungan uji kemampuan awal diperoleh $t_{hitung} = 0,222$ dengan $p = 0,825$, karena $p > 0,05$ berarti tidak signifikan artinya dua kelompok tidak ada perbedaan atau berangkat dari kemampuan awal yang sama.

Uji validitas butir soal dihitung menggunakan rumus korelasi *product moment*, dari 30 butir soal diperoleh 26 butir soal valid dan 4 butir soal gugur. Uji reliabilitas diuji menggunakan KR-20, diperoleh $r_{tt} = 0,717$ dan dapat disimpulkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas tinggi.

Untuk mengetahui kecenderungan hasil belajar IPA yang menggunakan multimedia interaktif dan media gambar atau untuk menganalisis data secara deskriptif, yang dicari terlebih dahulu adalah skor tertinggi, skor terendah, mean, dan simpangan baku dari setiap variabel kemudian dibandingkan dengan menggunakan kurva normal ideal. Sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas sebaran dihitung menggunakan rumus chi kuadrat, uji homogenitas varian menggunakan uji-F, dan uji hipotesis menggunakan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Deskripsi Data

Untuk mengetahui hasil belajar IPA yang menggunakan multimedia interaktif dan menggunakan media gambar dilakukan tes hasil belajar IPA diperoleh skor maksimal ideal, $26 \times 1 = 26$ dan skor minimal ideal, $26 \times 0 = 0$.

$$M \text{ ideal} = (26+0)/2$$

$$= 13$$

$$SD \text{ ideal} = (26-0)/6$$

$$= 4,33$$

Sehingga dapat disusun kriteria kurva normal sebagai berikut

Tabel 2. Kriteria Kurva Normal

Kurva normal		Keterangan	
19,49	$< \bar{X} \leq$	26,00	Sangat tinggi
15,16	$\leq \bar{X} <$	19,49	Tinggi
10,83	$\leq \bar{X} <$	15,16	Sedang
6,50	$\leq \bar{X} <$	10,83	Rendah
0,00	$\leq \bar{X} <$	6,50	Sangat rendah

a. Kecenderungan Hasil Belajar IPA dengan Multimedia Interaktif

Kecenderungan hasil belajar IPA dengan menggunakan

multimedia interaktif diperoleh data untuk skor rata-rata adalah 20,53 berada pada interval $19,49 \leq \bar{X} \leq 26,00$ ini berarti tes hasil belajar IPA siswa kelas IV SD

Negeri Bangunharjo semester genap tahun ajaran 2020 yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif termasuk kedalam kategori sangat tinggi.

b. Kecenderungan Hasil Belajar IPA dengan media gambar

Kecenderungan hasil belajar IPA dengan menggunakan media gambar diperoleh dari hasil perhitungan skor rata-rata 19,07 terletak pada interval $15.16 \leq \bar{X} < 19.49$ ini berarti tes hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Bangunharjo semester genap tahun ajaran 2020 yang pembelajarannya menggunakan media gambar termasuk kategori tinggi.

2. Uji Prasyarat Analisis

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

No	Kelas	Dk	χ^2_{hitung}	$p > 0,05$	Kriteria
1	Eksperimen	5	1,26	0,93	Normal
2	Kontrol	5	7,56	0,18	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai χ^2_{hitung} data hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan multimedia interaktif adalah 1,26 dengan nilai $p = 0,93$ dan nilai χ^2_{hitung} data hasil belajar IPA siswa menggunakan media gambar adalah 7,56 dan nilai $p = 0,18$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai $p > 0,05$, sehingga data kedua sebarannya normal.

b. Uji Homogenitas Varian

Uji homogenitas varian dilakukan untuk mengetahui apakah sampel-sampel dalam

Sebelum uji - t dilakukan maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas Sebaran

Uji Normalitas sebaran bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel memiliki karakteristik distribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas sebaran dari data yang diperoleh meliputi data hasil belajar IPA menggunakan multimedia interaktif dan hasil belajar menggunakan media gambar. Uji normalitas ini menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* (χ^2). Hasil uji normalitas kedua variabel dapat dilihat dari Tabel sebagai berikut.

penelitian ini berasal dari populasi yang homogen atau tidak uji homogenitas dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok yang menggunakan multimedia interaktif dan kelompok yang menggunakan media gambar. Perhitungan dilakukan dengan rumus uji F dengan kriteria nilai $p > 0,05$ berarti kedua kelompok tersebut dikatakan homogen. Dari hasil perhitungan data uji homogenitas varian dapat dilihat pada Tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varian

No	Variabel	Db	Varian (S^2)	F_{hitung}	$p > 0,05$	Keterangan
1	X_1	27	5,91	1,11	0,38	Homogen
2	X_2	26	5,29			

Berdasarkan hasil analisis statistik antara hasil belajar IPA dengan multimedia interaktif dan

media gambar diperoleh nilai F_{hitung} 1,11 dengan nilai $p = 0,38 >$

0,05 maka dapat disimpulkan kedua data tersebut homogen.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah yang telah dirumuskan. Pengujian hipotesis dapat dilakukan apabila

normalitas dan homogenitas data penelitian sudah terpenuhi. Pengujian hipotesis dalam pengujian ini menggunakan uji-t (*t-test*). Hasil pengujian hipotesis antara kedua variabel dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji T (*t-test*)

No	Kelompok	N	Rerata	t_{hitung}	$P < 0,05$	Keterangan
1	Eksperimen	28	20,59	2,34	0,023	Signifikan
2	Kontrol	27	19,07			

Berdasarkan tabel tersebut, nilai $t_{hitung} = 2,34$ dengan nilai $p = 0,023 < 0,05$. Ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar IPA menggunakan multimedia interaktif dan media gambar. Hasil rerata belajar IPA menggunakan multimedia interaktif 20,59 dan menggunakan media gambar 19,07, maka hasil belajar IPA lebih tinggi daripada hasil belajar IPA menggunakan media gambar.

Pembahasan

1. Secara Deskriptif

a. Kecenderungan hasil belajar IPA dengan menggunakan multimedia interaktif.

Kecenderungan hasil belajar IPA kelas eksperimen dengan multimedia interaktif serta diikuti oleh 28 siswa, memperoleh nilai rata-rata 20,59 dan simpangan bakunya 2,32. Nilai rata-rata 20,59 dalam kurva normal berada pada interval sangat tinggi dengan interval antara 19,49 sampai 26,00. Dengan demikian, hasil belajar IPA pada kelas eksperimen menggunakan multimedia interaktif memiliki kecenderungan sangat tinggi.

Kecenderungan hasil belajar IPA yang menggunakan multimedia interaktif termasuk ke dalam kategori sangat tinggi, hal ini disebabkan multimedia interaktif memiliki beberapa kelebihan mudah diingat oleh siswa, pengemasan materi yang menarik bagi siswa, dan membuat

siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang terlihat antusias dalam menerima materi gaya yang dikemas dalam multimedia interaktif. Dengan adanya rasa ingin tahu yang tinggi dalam menerima materi akan meningkatkan hasil belajar IPA menjadi lebih maksimal.

Multimedia interaktif adalah salah satu media yang dapat menyajikan suatu kejadian secara visual seperti gambar dan video yang dikemas dalam media interaktif berupa slide *power point* dan gambar animasi. Multimedia interaktif bertujuan agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran dalam mendalami materi, mencari solusi dari sebuah masalah, dan sebagai dasar memperoleh pengetahuan. Dalam penggunaan multimedia interaktif perlu adanya kerjasama antara guru dan murid. Guru sebagai fasilitator dan siswa aktif dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Dengan adanya kerjasama dengan baik, maka tujuan dari pembelajaran yaitu hasil belajar siswa dapat dicapai dengan maksimal.

Hasil ini diperkuat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sadam Husain (2015:223) yang menunjukkan bahwa dengan melihat data yang ada, baik dari hasil observasi dan hasil posttest dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA pada materi suhu dan kalor dengan menggunakan

multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep pada materi suhu dan kalor. Proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dalam rangka meningkatkan penguasaan konsep pada materi suhu dan kalor di kelas X SMA N 1 Alas. Dengan menggunakan multimedia interaktif dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, dan bagi siswa dapat meningkatkan penguasaan konsep pada materi suhu dan kalor menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Dengan pembelajaran yang menyenangkan sehingga terjadi interaksi yang menyenangkan antara guru, siswa, dan media yang digunakan.

- b. Kecenderungan hasil belajar IPA dengan menggunakan media gambar

Kecenderungan hasil belajar IPA kelas kontrol dengan media gambar yang diikuti oleh 27 siswa, memperoleh nilai rata-rata 19,07 dan simpangan bakunya 2,43. Nilai rata-rata 19,07 dalam kurva normal berada pada interval tinggi dengan interval antara 15,16 sampai 19,49. Dengan demikian hasil belajar IPA kelas IV B pada kelas kontrol dengan menggunakan media gambar memiliki kecenderungan tinggi.

Media gambar merupakan salah satu media visual sederhana yang mudah di dapat dan mudah dalam proses pembuatannya. Media ini biasa digunakan oleh guru dalam penyampaian materi. Dengan menggunakan media gambar ini siswa dapat melihat dari sisi lain peristiwa yang dijelaskan oleh guru dalam pembelajaran.

Kelemahan dalam penggunaan media gambar ini yaitu hanya menekankan pada persepsi indra mata dan ukurannya terbatas untuk kelompok besar. Bagi siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran sejak awal, akan kesulitan dalam latihan mandiri yaitu dalam

mengerjakan tugas secara individual. Saat pembelajaran hanya beberapa siswa yang terlihat aktif dalam pembelajaran. Beberapa hal tersebut yang mengakibatkan hasil belajar IPA yang diperoleh sifatnya kurang maksimal.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Lisdayanti, dkk (2014:6) pada saat pembelajaran di kelas kontrol siswa terlihat kurang aktif dalam menerima materi. Namun pada saat guru menggunakan gambar sebagai media siswa terlihat lebih aktif dan antusias sehingga dengan siswa yang aktif dan antusias dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara Komparatif

Uji komparatif digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tematik bermuatan IPA yang diajar dengan menggunakan multimedia interaktif dan media gambar. Hasil perhitungan uji hipotesis antara kelompok menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,34$ dan $p = 0,023$, karena $p < 0,05$ maka hipotesis yang diajukan diterima dan signifikan. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif dan menggunakan media gambar siswa kelas IV SD Negeri Bangunharjo. Kelas yang diajarkan menggunakan multimedia interaktif lebih aktif, hal ini terjadi karena adanya media yang dikemas secara menarik. Sehingga menarik rasa keingintahuan siswa tentang materi yang diajarkan. Dengan adanya rasa keingintahuan siswa dan perhatian penuh siswa maka media yang disajikan akan mempengaruhi hasil belajar yang maksimal.

Dalam pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini disebabkan karena multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa dan lebih menarik digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut

dikarenakan materi pembelajaran yang dikemas secara menarik dengan menambahkan animasi, gambar, dan video dalam media dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Hal ini sependapat juga dengan Arif Mahya Fanny dan Siti Partini Suardiman (2013 : 8), bahwa multimedia interaktif dapat menggabungkan berbagai macam media juga dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun klasikal sehingga peserta didik dengan berbagai tingkatan kemampuan dapat menggunakan tanpa merasa kesulitan karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan multimedia interaktif ini menggunakan model sajian tutorial yang berfungsi memberikan tutorial layaknya pendidik.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Secara Deskriptif

- a. Kecenderungan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD N Bangunharjo yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif termasuk dalam kategori sangat tinggi, dengan rerata 20,59 dan berada pada interval nilai 19,49 sampai 26,00.
- b. Kecenderungan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD N Bangunharjo yang pembelajarannya menggunakan media gambar termasuk dalam kategori tinggi, dengan rerata 19,07 dan berada pada interval nilai 15,16 sampai 19,49.

2. Secara Komparatif

Adanya perbedaan yang signifikan dari hasil belajar IPA siswa yang menggunakan multimedia interaktif dan media gambar. Dengan nilai $t_{hitung} = 2,34$ dengan nilai $p = 0,023 < 0,05$. Rerata hasil belajar menggunakan multimedia interaktif 20,59 dengan interval sangat tinggi dan menggunakan media gambar 19,49 dengan interval tinggi. Berarti ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD N Bangunharjo.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru diharapkan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif, tidak hanya terpaku pada metode ceramah saja, sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif, interaktif dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa diharapkan dapat lebih aktif dan dapat menerapkan sikap belajar yang baik agar hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menambah fasilitas dan media yang sesuai dengan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru. Selain itu, pihak sekolah hendaknya memberikan fasilitas media pembelajaran yang sesuai kepada guru agar pembelajaran dapat berjalan dengan interaktif. Pembelajaran yang interaktif dapat menjadikan hasil belajar siswa menjadi maksimal.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan menggunakan multimedia interaktif dalam penelitian selanjutnya, diharapkan untuk mengemas media menjadi lebih menarik dan lebih interaktif sehingga dapat membantu pembelajaran di kelas dengan maksimal. Dengan adanya media yang inovatif akan membantu meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. 2013. Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1-9.
- Novitasari, D. 2016. Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- Prasetyo, H. B., & Renyaan, V. R. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV Semester Ganjil Sdnegeri 1 Joton Jogonalan Klaten Tahun

- Pelajaran 2015/2016. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 2(2).
- Cahyaning, K. A. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas V SD Jarakan Mahasiswa Program Study PGSD FKIP UST. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Yogyakarta: FKIP UST.
- Lupy Pratiwi. 2018. Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelasa V SDN Se-Gugus II Sewon Bantul Mahasiswa Program Study PGSD FKIP UST. *skripsi*, tidak diterbitkan. Yogyakarta: FKIP UST.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep Aplikasi dan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Lisdayanti, N. P., Ardana, I. K., & Abadi, I. B. G. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Talking Stick Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus 4 Baturiti Di Kabupaten Tabanan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- Nurdyansyah & Luly Riananda. 2016. Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Sidoarjo: FAI Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. 2017. Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221-225.
- Firdaus, S., Damiri, D. J., & Tresnawati, D. 2012. Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV. GANETIC). *Jurnal Algoritma*, 9(1), 83-92.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Tito Baskoro. 2018. Pengaruh Multimedia Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD N 1 Jetis Sambirejo Sragen Mahasiswa Program Study PGSD FKIP UST. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Yogyakarta: FKIP UST.
- Trisharisiwi, dkk. 2016. *Materi Kuliah Ketamansiswaan*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Mulyani, Y. F., Praherdhiono, H., & Soepriyanto, Y. 2017. Pengembangan multimedia pembelajaran dengan pendekatan saintifik. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 155-160.