

PENGARUH PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD INPRES 6/86 BALLE KABUPATEN BONE

Nurul Hasanah, Muhammad Yaumi, Umar Sulaiman

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Korespondensi. E-mail: hasanahnrl30@gmail.com

Abstrak

Kata kunci:
bahan ajar,
multimedia, hasil
belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ketika diberikan perlakuan dengan menggunakan bahan ajar multimedia dibandingkan dengan tidak mendapat perlakuan dengan menggunakan bahan ajar multimedia. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain one-grup pretest-posttest. Jumlah populasi yaitu seluruh peserta didik kelas V SD Inpres 6/86 Balle Kabupaten Bone dengan jumlah populasi sebanyak 1 kelas dan sampel dalam penelitian ini yaitu semua populasi kelas V SD inpres 6/86 Balle Kabupaten Bone yang berjumlah 22 peserta didik. Teknik pengumpulan data yaitu tes awal (pre-tes), pemberian perlakuan (treatment), tes akhir (post-test) dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik Inferensial. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai dari rata-rata hasil belajar sebelum penggunaan bahan ajar berbasis multimedia sebesar 36,4% yang berada pada kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar setelah penggunaan bahan ajar berbasis multimedia sebesar 77,3 % yang berada pada kategori tinggi. Implikasi dari penelitian ini adalah bagi pendidik dapat menggunakan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu juga, agar kiranya pendidik dapat terdorong untuk mengikuti seminar dan diklat untuk menambah wawasan dalam meningkatkan metode pembelajaran yang lainnya dan penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau penelitian lebih lanjut.

Keywords:
*teaching materials,
multimedia, learning
outcomes teaching
materials, multimedia,
learning outcomes*

Abstract

This study aims to determine the difference in learning outcomes when given treatment using multimedia teaching materials compared to not getting treatment using multimedia teaching materials. This type of research is quantitative research with pre-experimental methods and one-group pretest-posttest design. The total population is all grade V students of SD Inpres 6/86 Balle, Bone Regency with a population of 1 class and the sample in this study is all class V students of SD Inpres 6/86 Balle, Bone Regency totaling 22 students. Data collection techniques are initial tests (pre-test), treatment (treatment), final test (post-test) and documentation. The analysis techniques used are descriptive statistical data analysis and inferential statistical data analysis. The results of the analysis showed that the average value of learning outcomes before the use of multimedia-based teaching materials was 36.4% which was in the low category. While the average value of learning outcomes after the use of multimedia-based teaching materials is 77.3% which is in the high category. The implication of this research is that educators can use the learning process using multimedia to improve student learning outcomes. In addition, educators can be encouraged to attend seminars and training to add insight in improving other learning methods and this research can also be used as reference material or further research.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu bentuk nyata perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Pendidikan merupakan suatu rangkaian peristiwa kompleks yang merupakan suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sadar, senang, teratur, dan terencana dengan tujuan mengubah tingkah laku manusia ke arah yang diinginkan. Melalui pendidikan, diharapkan segala potensi dari seseorang dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Harahap, 2018).

Proses pengembangan dalam lingkup pendidikan tidak pernah berhenti dilakukan, dalam upaya untuk menyesuaikan dengan perkembangan-perkembangan yang ada di era sekarang. Pengembangan yang dilakukan dalam dunia pendidikan mencakup banyak hal, yang meliputi pendekatan pembelajaran, melalui konten, kompetensi, bahan-bahan instruksional, manajemen instruksional, sistem penilaian, penyempurnaan kurikulum, proses belajar mengajar, serta kelengkapan yang mendukung kelancaran berjalannya proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Semua hal yang dikembangkan tersebut tidak lepas dari 8 standar nasional pendidikan (SNP) yang telah ditetapkan. Semua pengembangan dalam pendidikan tidak lepas dari kerja keras dan loyalitas sebagai pendidik (Namiro, 2018).

Teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengambil peningkatan dari waktu ke waktu. Penggunaan teknologi pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya (Marpaung, 2018: 58).

Dinamika mengalami perkembangan secara signifikan dan bertahap pada berbagai aspek pembelajarannya meliputi sarana dan prasarana pembelajaran, media, model, strategi dan teknologi yang mendukung dalam pembelajaran, tenaga

pengajarserta unsur pendukung lainnya. Guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar juga dituntut untuk menciptakan kondisi-kondisi kelas yang menyenangkan (kondusif) yang dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh. Disamping itu, guru juga harus mempunyai keterampilan dalam meningkatkan minat siswa, karena dengan adanya minat, konsentrasi dan antusiasme siswa dalam belajar dapat meningkat (Zebua et al., 2022).

Secara tradisional pengaturan untuk pembelajaran akademis masih dalam bentuk ceramah, tutorial, kelas praktis, pemecahan masalah latihan dan penugasan. Multimedia untuk belajar secara umumnya dipandang sebagai kesempatan belajar tambahan bagi siswa, baik dalam bentuk tutorial maupun dilakukan secara mandiri atau sebagai bantuan untuk revisi. Hanya contoh di mana *multimedia* (MM) telah menggantikan bagian dari pendekatan tradisional untuk pembelajaran akademis dengan menggunakan anggaran pendidikan yang cukup tinggi (So et al., 2019).

Namun hal ini tak berbanding lurus dalam dunia pendidikan terutama permasalahan yang sedang dihadapi sekolah di Indonesia saat ini yaitu minimnya ketersediaan *software* dalam pembelajaran di kelas diantaranya pembelajaran IPS kelas V dalam bentuk multimedia. Pendidik dalam pembelajaran IPS masih banyak menggunakan media cetak seperti buku paket, modul, LKS. Di samping itu pendidik belum mampu membuat dan mengembangkan *software* pembelajaran multimedia yang dapat membuat peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran (Sadiman, 2006: 4).

Setiap kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara sistematis, sistem pembelajaran IPS mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran untuk mencapai

tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan tujuan pembelajaran IPS pada khususnya. Terdapat komponen-komponen pembelajaran harus saling mendukung untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Belajar adalah cara di mana seorang individu mengubah cara dia mengkonsepsualisasikan dunia (Muhammad et al., 2021).

Sehingga kenyataan di lapangan, proses pembelajaran masih cenderung membosankan, terutama pada pembelajaran IPS. Hal ini diakibatkan sebagian guru mata pelajaran IPS masih belum bisa memaksimalkan sumber dan media belajar yang menunjang proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran IPS tidak aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Padahal pemilihan media yang baik dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Selain itu, guru tidak bisa lagi berfungsi sebagai satu-satunya sumber informasi untuk kegiatan belajar siswa, sehingga guru membutuhkan bahan ajar yang bisa dijadikan alternatif sumber informasi. Bahan ajar adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa bahan ajar proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Karena itu, guru yang akan mengajar pasti memiliki dan menguasai bahan ajar yang akan disampaikannya pada siswa. Sedangkan Fahma (2014) dalam hasil penelitiannya, menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar yang sesuai akan menghindari siswa dari rasa mengantuk dan bosan pada saat proses belajar mengajar. Guru sebaiknya dapat memilih dan menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Untuk menghilangkan rasa jenuh dalam belajar dan menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran di sekolah maka harus ada terobosan baru dalam kegiatan belajar di kelas. Memanfaatkan media atau

alat peraga yang telah hadir di sekeliling kita. Itu menjadi salah satu alternatif yang bisa dilakukan guru atau pelaku pendidikan agar kegiatan belajar mengajar lebih baik lagi dan tepat sasaran, yaitu salah satunya dengan multimedia (Zebua & Harefa, 2022).

Dalam studi komunikasi, istilah media sering diketahui sebagai massa yang merupakan suatu bentuk perwujudan yang media surat kabar, majalah, radio, video, televisi, *computer internet* dan lain sebagainya. Era ini, kemajuan teknologi informasi berkembang dengan pesat. Media menjadi suatu kajian yang diminati oleh seluruh kalangan masyarakat dari berbagai penjuru dunia. Media dinilai mencakup seluruh disiplin ilmu walaupun memiliki sedikit perbedaan dalam penamaannya seperti media dakwah, media telekomunikasi, media pembelajaran dan lain sebagainya. Media ini tidak terlepas dari suatu bentuk interaksi sosial karena berperan dalam membawa dan menyampaikan suatu informasi antara kalangan masyarakat (Yaumi, 2019).

Hal tersebut juga diungkapkan oleh (Munib, 2015) bahwa Pencapaian prestasi belajar tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi. Salah satu faktor yang mempengaruhinya yakni komponen-komponen pembelajaran yang meliputi tujuan bahan/materi strategi media dan evaluasi pembelajaran. Bahan atau materi merupakan komponen yang penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Bahan yang dimaksud bisa berupa tertulis maupun tidak tertulis. salah satu produk bahan ajar tidak tertulis adalah berbasis teknologi atau komputer (Prastowo, 2011).

Keberadaan komputer telah membantu guru dari berbagai kepentingan terkait dengan pekerjaannya dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi pembelajaran. Komputer telah banyak digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran, dengan tujuan pendidikan yang berkualitas akan menjadi langkah maju seiring dengan kemajuan teknologi. Bahan ajar berbasis komputer atau teknologi salah

satunya adalah bahan ajar multimedia dimana peserta didik berperan secara aktif dengan berbantuan multimedia (Nuritno, Raharjo & Winarso, 2018: 9).

Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan siswa dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran, disamping itu belajar dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah (Munandar et al., 2022).

Menurut Sulaiman (2017) yang menyatakan bahwa fungsi umum media pembelajaran yaitu untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat peserta didik, memberikan rangsangan pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.

Berdasarkan keterangan tersebut di atas, guru mata pelajaran IPS mendapatkan tantangan untuk meningkatkan profesionalismenya dalam menjalankan tugasnya. Maka salah satu alternatif untuk penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran bagi para calon pendidik dan para guru profesional kepada peserta didik adalah penggunaan (media) perkembangan teknologi dan informasi beriringan dengan zaman. Pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi peserta didik dalam menerima segala informasi beriringan dengan perkembangan zaman. Pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi peserta didik dalam menerima segala informasi. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan sistem, yaitu melihat pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang sengaja dirancang, dipilih, dan digunakan secara terpadu (Muhaimin, 2003).

Dengan pembelajaran berbasis multimedia, diharapkan akan mengundang

reaksi positif siswa, memberi pengetahuan yang sesuai kebutuhan siswa, menuntun dan mengaktifkan performance siswa, dan dampak positif siswa dalam pembelajaran (Wibowo, Syamsurizal & Yelianti, 2013: 17).

Teori kognitif pembelajaran multimedia dalam Knoop-van Campen et al (2020) menyatakan bahwa pembelajaran menjadi optimal ketika kedua visual dan saluran pendengaran dalam memori kerja digunakan pada tingkat yang sama. Namun, ketika informasi yang sama diberikan dalam dua modalitas secara bersamaan, hal ini memiliki efek negatif pada pembelajaran. Efek negatif ini disebut efek redundansi. Sebagian besar, efek redundansi telah dipelajari dengan informasi tertulis yang berlebihan. Ketika audio saja dibandingkan dengan teks-audio (dan teks tertulis menjadi berlebihan), efek redundansi yang jelas telah dibuktikan bahwa orang belajar lebih banyak ketika informasi disajikan secara auditori. Namun, beberapa penelitian menemukan efek redundansi yang terbalik. Menurut Hendrik et al (2023) dalam penelitiannya mengindikasikan bahwa teks di layar yang berlebihan dengan mendukung pembelajaran pada siswa, terutama ketika materi pembelajarannya kompleks.

Maka dari itu, artikel ini ditujukan agar dapat memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis multimedia terhadap hasil belajar materi IPS kelas V.

METODE

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental*. Hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen hal ini terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol sampel tidak dipilih secara random. Adapun desain yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 6/86 Balle kabupaten Bone. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V

SD Inpres 6/86 Balle kabupaten Bone dengan jumlah populasi sebanyak 1 kelas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan instrumen tes dan angket. Analisis data berupa statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *one-Grup pretest-Posttest* pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat di ketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Peneliti memilih kelas-kelas yang diperkirakan sama kondisinya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir. Langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan adalah

- 1) Tes awal (*pretest*), tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan media pembelajaran berbasis multimedia. Jumlah butiran tes awal sebanyak 10 butir soal.
- 2) Pemberian perlakuan (*treatment*), Dalam hal ini, peneliti menggunakan media pembelajaran bahan ajar berbasis multimedia yang menampilkan power point pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.
- 3) Tes akhir (*posttest*) setelah pemberian perlakuan, selanjutnya pemberian tes akhir (*posttest*) dengan jumlah butiran tes akhir sebanyak 10 butir soal. Dengan ini, untuk mengetahui pengaruh bahan ajar berbasis multimedia terhadap hasil belajar peserta didik.
- 4) Dokumentasi bagian dari penelitian yang merupakan legalitas atau bukti dari penelitian yang dilakukan.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan peserta didik dalam

penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dirancang berdasarkan data dikdasmen (Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah) dengan menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM) Tematik (2021) yaitu:

Tabel 1. *Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Hasil Belajar Peserta Didik*

Standar Nilai	Kriteria	Predikat
0-39	Sangat Rendah	E
40-60	Rendah	D
61-70	Cukup	C
71-86	Tinggi	B
87-100	Sangat Tinggi	A

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Analisis data statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Dari hasil analisis diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres 6/86 Balle Kabupaten Bone, sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia yaitu 68,63. diperoleh data yang dikumpulkan melalui instrumen tes dan angket sehingga diketahui hasil belajar peserta didik berupa nilai *pretest* dari kelas V SD Inpres 6/86 Balle kabupaten Bone.

Berdasarkan tabel 1 apabila dikaitkan dengan (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan peneliti yaitu (70), maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu pengetahuan sosial peserta didik sebelum menggunakan bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran kelas V SD Inpres 6/86 Balle Kabupaten Bone belum mencapai hasil maksimal karena peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas 36,4 % dan peserta didik yang belum tuntas mendapatkan nilai sebanyak 63,6 %.

No	Standar Nilai	Kategori	Frekuensi		Persentase	
			Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	0-39	Sangat rendah	0	0	0	0
2	40-60	Rendah	6	0	27,3	0
3	61-70	Sedang	8	5	36,4	22,73
4	71-86	Tinggi	7	14	31,8	63,63
5	87-100	Sangat Tinggi	1	3	4,5	13,64
JUMLAH			22	22	100	100

Tabel 2. Tingkat Penguatan Materi Pretest dan Posttest

Tabel 3. Deskripsi Hasil Ketuntasan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Skor	Kategorisasi	Frekuensi		Persentase	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
$0 \leq x \leq 70$	Tidak tuntas	14	5	63,6	22,7
$71 \leq x \leq 100$	Tuntas	8	17	36,4	77,3
JUMLAH		22	22	100	100

Adapun dikategorikan pada pedoman data dikdasmen (Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah) dengan menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM) Tematik (2021) dapat dilihat pada tabel 2 sedangkan Sedangkan hasil ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Analisis Inferensial

Hasil uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 22 - 1 = 20$ diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,26 > t_{tabel} = 1,68$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia pada kelas V SD Inpres 6/86 Balle Kabupaten Bone berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Analisis inferensial memungkinkan peneliti untuk membuat prediksi dari data tersebut. Dengan menggunakan statistik inferensial kita dapat mengambil data sampel untuk mengamati atau memprediksi kasus dalam suatu populasi.

Angket

Hasil pengisian angket yang terdiri dari 10 pertanyaan di antaranya bahan ajar ilmu

pengetahuan sosial yang disajikan dalam multimedia memudahkan belajar, sebanyak 72,7 % peserta didik menjawab sangat setuju dan 27,3 % menjawab setuju. Selain itu juga bahan ajar berbasis multimedia memberikan semangat belajar juga sangat berpengaruh pada peserta didik. Sebanyak 86,4 % menjawab sangat setuju dan 13,6 % menjawab setuju.

Tidak terdapat jawaban kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju saat para peserta didik yang menjawabnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ilmu pengetahuan sosial yang disajikan menggunakan multimedia yang dapat memudahkan peserta didik dalam proses belajar.

Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran IPS kelas V SD Inpres 6/86 Balle Kabupaten Bone

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, audio, animasi maupun video yang secara terintergrasi. Multimedia adalah salah satu media pembelajaran yang dipandang dapat

memberikan pengalaman belajar yang secara langsung berkenaan dengan gambaran-gambaran nyata objek yang disesuaikan. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini, peserta didik mampu mencerna dan memahami materi pembelajaran dengan menampilkan penjelasan disertai gambar kejadian pada saat itu (Azhar, 2006).

Multimedia adalah salah satu media pembelajaran yang dipandang dapat memberikan pengalaman belajar yang secara langsung berkenaan dengan gambaran-gambaran nyata objek yang disesuaikan. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini, peserta didik mampu mencerna dan memahami materi pembelajaran dengan menampilkan penjelasan disertai gambar kejadian pada saat itu. Penggunaan bahan ajar berbasis multimedia ini sangat menunjang peserta didik dalam belajar. Salah satu aspek media yang digunakan adalah microsoft power point yaitu gabungan dari berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi dan lainnya (Arsyad, 2006).

Melalui penggunaan media pembelajaran berfungsi dalam membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari atau mereview, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi (Arsyad, 2006).

Banyak sekali kelebihan yang akan didapatkan apabila menggunakan multimedia dalam pembelajaran, antara lain: 1) adanya interaksi yang erat antara siswa dan materi, 2) proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa, 3) adanya audiovisual, 4) adanya umpan balik langsung, 5) serta menciptakan proses belajar yang berhubungan. Selain adanya kelebihan yang didapat, adapula kekurangan dalam menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran, antara lain; 1) harus tersedianya komputer, 2) relatif mahal, 3) perlu keahlian khusus untuk menggunkannya, 4) perlu

adanya keahlian untuk mengembangkan media tersebut (Namiroh, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapatkan hasil *pretest* belajar ilmu pengetahuan sosial peserta didik sebelum menggunakan bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran kelas V SD Inpres 6/86 Balle Kecamatan Bone belum mencapai hasil maksimal karena peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas 36,4 % dan peserta didik yang belum tuntas mendapatkan nilai sebanyak 63,6 %.

Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami serta menguasai materi bahan ajar ilmu pengetahuan sosial setelah menggunakan multimedia mengalami peningkatan dan tergolong tinggi.

Selanjutnya hasil *posttest*, hasil belajar ilmu pengetahuan sosial peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran kelas V SD Inpres 6/86 Balle Kecamatan Bone telah mencapai hasil maksimal karena peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas 77,3% dan peserta didik yang belum tuntas mendapatkan nilai sebanyak 22,7 %.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang diajarkan.

Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar

Adanya bahan ajar berbasis multimedia ini bersifat nyata dan memberikan pengalaman belajar peserta didik dalam proses belajar. Guru dalam proses pembelajaran tidak lagi membosankan dalam kelas karena media yang ditampilkan juga menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Sehingga peserta didik dapat memperluas wawasan dan pengalaman dalam belajar. Penggunaan bahan

ajar berbasis multimedia yang dibuat menarik untuk peserta didik. Dimana bahan ajar yang ditampilkan dilengkapi dengan ilustrasi yang dapat memperjelas konsep, pesan, penjelasan, gagasan dan inti pembelajaran. Selain ilustrasi yang menarik juga karena *background* atau latar tampilan yang membuat bahan ajar menarik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar serta semangat belajar anak (A'yuniah, A. R, 2022). Pemilihan ilustrasi dan latar tampilan disesuaikan dengan tujuan, fungsi, dan karakteristik pemakai bahan ajar yang merupakan langkah penting dalam menciptakan bahan ajar yang menarik. Selain komponen-komponen bahan ajar dan ilustrasi, bahan ajar yang baik serta menarik peserta didik dalam proses belajar (Susilowati, 2016).

Hasil pengisian angket yang berisi beberapa pertanyaan di antaranya bahan ajar ilmu pengetahuan sosial yang disajikan dalam multimedia memudahkan belajar, sebanyak 72,7 % peserta didik menjawab sangat setuju dan 27,3 % menjawab setuju. Selain itu juga bahan ajar berbasis multimedia memberikan semangat belajar juga sangat berpengaruh pada peserta didik. Sebanyak 86,4 % menjawab sangat setuju dan 13,6 % menjawab setuju.

Dari beberapa pertanyaan yang ada pada lembar angket yang diberikan kepada peserta didik. Setelah dikumpulkan data dan informasi tentang penggunaan bahan ajar berbasis multimedia. Sehingga pada penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Dapat dilihat bahwa peserta didik banyak yang memilih sangat setuju dan setuju dengan penggunaan multimedia baik dari segi isi, tampilan, gambar dan lainnya.

Media pembelajaran bukan sekadar alat bantu yang berfungsi sebagai pelengkap, namun sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, proses pembelajaran menjadi lebih cepat dan kualitas

pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mudah dengan adanya tujuan dan peran yang sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Proses belajar mengajar yang menggunakan media sangat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, pembelajaran yang menggunakan media video menarik perhatian peserta didik dikarenakan pembelajaran ini berbeda dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Pembelajaran yang menggunakan media memerlukan perbedaan motivasi belajar ditinjau dari tingkat keyakinan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya ketersediaan bahan ajar yang didukung media video dan juga disertai dengan adanya langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan pada saat belajar maka terdapat motivasi diri peserta didik itu sendiri (Fauzan et al., 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, proses belajar mengajar berlangsung dengan aktif dengan menggunakan media video dan yang tidak menggunakan media video pada materi Sistem gerak pada manusia (Fauzan et al., 2019).

Pada penelitian yang dilakukan Pebriani (2015) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif pada pembelajaran IPA yang menggunakan media video dibandingkan dengan pembelajaran IPA yang menggunakan media gambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA.

Perbedaan Hasil Belajar Ketika Diberikan Perlakuan Dengan Menggunakan Bahan Ajar Dibandingkan Dengan Tidak Mendapat Perlakuan Dengan Menggunakan Bahan Ajar Multimedia

Adanya perbedaan hasil belajar ketika diberikan perlakuan dengan menggunakan bahan ajar dibandingkan dengan tidak mendapat perlakuan dengan menggunakan bahan ajar multimedia dapat dilihat nilai rata-rata tidak mendapat perlakuan (nilai

pretest) yaitu 68,63 dan ketika diberikan perlakuan dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia (nilai *posttest*) yaitu 76,90. Adanya peningkatan nilai rata-rata ketika diberikan perlakuan berupa bahan ajar berbasis multimedia.

Pada penelitian ini adanya peningkatan nilai rata-rata yang didapatkan ketika diberikan perlakuan dimana peningkatan nilai rata-rata itu sebesar 8,27. Dan nilai yang diperoleh peserta didik juga sudah memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t dapat diketahui $t_{hitung} = 6,26$ dan $t_{tabel} = 1,68$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,26 > 1,68$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia pada kelas V SD Inpres 6/86 Balle Kabupaten Bone berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ramadhanty et al (2020) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Pada kelas kontrol sebelum diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media Wordwall berada pada kategori sangat kurang dengan perolehan mean sebesar 35,50. Setelah diberikan pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan perolehan mean 68,75. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa, terdapat peningkatan hasil belajar IPS *pretest* kelas kontrol dan *posttest* kelas kontrol 33,25%. Faktor-faktor penyebab sehingga hasil belajar IPS siswa kelas kontrol karena materi pembelajaran berulang dan berkesinambungan sehingga siswa memiliki bekal dalam mengikuti pembelajaran berikutnya.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Rahmah dengan judul penelitian "Pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi terhadap hasil belajar akidah akhlak peserta

didik di MAN Wajo didapatkan hasil terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi terhadap hasil belajarakidah akhlak peserta didik di MAN Wajo dengan nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan yaitu 59 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 79" (Rahmah, 2018).

Menurut penelitian Andinny (2016) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SD Negeri Jatirangga II Bekasi pada materi bangun ruang. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan pengujian hipotesis menggunakan uji pada taraf signifikansi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 8.69 > 1.711$ dengan demikian hipotesis ditolak dan diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik pada pokok bahasan bangun datar dan bangun ruang yang menggunakan multimedia (kelas eksperimen) lebih tinggi dari pada kelompok peserta didik yang diajar dengan tanpa menggunakan multimedia (kelas kontrol), sehingga dalam penelitian ini diperoleh pembelajaran yang menggunakan multimedia lebih baik dari pembelajaran tanpa menggunakan multimedia. Hal ini karena penggunaan Multimedia dalam proses pembelajaran akan lebih menarik, siswa lebih memahami apa yang disampaikan. Hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa multimedia interaktif berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa dan kemampuan berpikir kritis.

Menurut teori kerucut pengalaman (*cone of experience*) Edgar Dale, sebagaimana dikutip dalam (Arsyad & Fatmawati, 2018) menyatakan media membuat jenjang konkret abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata yaitu praktik shalat wajib, kemudian menuju siswa sebagai pengamat tahapan praktik shalat wajib, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat praktik shalat wajib yang

disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat praktik shalat wajib yang disajikan dalam simbol verbal atau abstrak. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu. Ini dikenal dengan *learning by doing* yang siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Ketidakaktifan siswa dalam proses pembelajaran bisa diatasi dengan melibatkan langsung siswa.

Dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan sekarang dapat disimpulkan bahwa telah sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan bahwa adanya pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis multimedia terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan yaitu 68,63 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata yang didapatkan meningkat sebesar 76,90 dan sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan pada peserta didik berdasarkan instrumen tentang multimedia yang ditampilkan pada peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini penggunaan bahan ajar berbasis multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial kelas V SD Inpres 6/86 Balle Kecamatan Bone.

SIMPULAN

Penggunaan bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres 6/86 Balle Kabupaten Bone diperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 68,63 dan mendapatkan nilai tuntas 36,4 % sedangkan peserta didik yang belum tuntas mendapatkan nilai sebanyak 63,6 %. Dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 76,90 dan diperoleh hasil maksimal karena peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas 77,3% dan peserta didik yang belum tuntas mendapatkan nilai sebanyak 22,7 %. Sehingga disimpulkan jika penggunaan bahan ajar berbasis multimedia terhadap hasil belajar sangat berpengaruh pada

hasil belajar peserta didik. Dilihat dalam pengisian lembar angket bahwa peserta didik banyak yang memilih sangat setuju dan setuju dengan penggunaan multimedia baik dari segi isi, tampilan, gambar dan lainnya.

Setelah melihat hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan agar pihak yang berwenang lebih memperhatikan mutu pendidikan dengan memberikan dukungan misalnya kelengkapan sarana dan prasarana, pelatihan guru-guru dan lain-lain dan Kepada calon peneliti diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai mana mestinya serta dapat dijadikan referensi dalam penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yuniah, A. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri Karangloe Kabupaten Gowa (Doctoral Dissertation, Universitas Bosowa).
- Andinny, Y., & Lestari, I. (2016). Pengaruh pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 169-179.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188.
- Fahma, F. U. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Visual Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas V Pada Siswa SD Negeri 3 Gagaksipat Tahun Ajaran 2013/2014 (Doctoral Dissertation). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fauzan, F., Khairil, K., & Safrida, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video pada Konsep Sistem Kerangka Manusia Terhadap Motivasi dan Hasil Pembelajaran Kognitif Siswa SMAN I

- Peukan Baro Kabupaten Pidie. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi dan Kependidikan*, 6(2), 131-138.
- Harahap, K. S. (2018). Paradigma Pendidikan Islam Berbasis Multikultural Di Pantai Timur Sumatera. *Madania: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 5(2), 129-151.
- Hendrik, B., & Awal, H. (2023). Pelatihan Teknologi Internet pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurmas Bangsa*. 1(2), 76-81.
- Knoop-van Campen, C. A., Segers, E., & Verhoeven, L. (2020). Effects of audio support on multimedia learning processes and outcomes in students with dyslexia. *Computers & Education*, 150, 103858.
- Marpaung, Junierissa. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan (The Effect Of Use Gadget In Life. *Jurnal Kopasta*, 5 (2), 58.
- Muhaimin. (2003). *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam pemberdayaan. Pengembangan kurikulum hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan* Cet, I. Bandung: Nuansa.
- Muhammad, M., Widyaningrum, H. K., Al Masjid, A., Komariah, K., & Sumarwati, S. (2021). Pelaksanaan prosedur evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Pekanbaru pada masa pandemi. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(2), 109-120.
- Munandar, A. H., Amrullah, A., Junaidi, J., & Arjudin, A. (2022). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Learning Management System (LMS) Moodle pada Materi Trigonometri di Kelas X SMAN 1 Lingsar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(3), 841-852.
- Munib, C. (2015). Efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 1 Srengat Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Namiroh, S., Sumantri, M. S., & Situmorang, R. (2018). Peran multimedia dalam pembelajaran. In *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Nuritno, R., Raharjo, H., & Winarso, W. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEj (Information Technology Engineering Journals)*, 1 (1), 1-10.
- Pebriani, C. 2015. The Effect of Video Media on Learning Motivation and Learning Outcomes in Natural Science Subject of the Fifth Grade Students of Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 5.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rahmah, St. (2018) *Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik di MAN Wajo*. (Undergraduate (S1) thesis). Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Ramadhanty, N., Desnita, D., Asrizal, A., & Darvina, Y. (2020). Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan e-modul berbasis CTL dengan buku teks fisika pada materi hukum newton gravitasi dan usaha energi kelas X SMAN 2 Padang. *Pillar Of Physics Education*, 13(3), 419-426.
- Sadiman, Arief S. (2013). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persadah.
- So, W. W. M., Chen, Y., & Wan, Z. H. (2019). Multimedia e-learning and self-regulated science learning: A study of primary school learners' experiences and perceptions. *Journal of Science Education and Technology*, 28, 508-522.
- Sulaiman, U. (2017). Pengaruh penggunaan media big book dalam pembelajaran terhadap keterampilan literasi siswa kelas awal madrasah ibtidaiyah negeri Banta-Bantaeng Makassar. *Al-Kalam*, 9(2).
- Susilowati. (2016). *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas IV Semester II SDN Payungan*. (Master Thesis). Universitas Kristen Satya Wacana.
- Wibowo, H. Syamsurizal & Yelianti, U. (2013) *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Kelas XI IPA SMA Xaverius I Jambi*. *Jurnal Edu sains*, 2(1), 12-18.

- Yaumi, M. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zebua, E., & Harefa, A. T. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Blended learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 251-262.