



EFEKTIVITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KURIKULUM 2013

Yuli Sintya Maharani ✉

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Info Artikel

Received : Februari
2015

Accepted : Maret 2015
Published : April 2015

Keywords

*effectiveness;
interactive learning
multimedia;
curriculum 2013*

Abstrak

Dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) dan model pengembangan media ADDIE yang memiliki lima tahap pengembangan, yaitu menganalisis kebutuhan, desain, pembuatan, penerapan, dan evaluasi. Analisis data dilakukan dengan deskriptif presentase dan uji satu sampel untuk ketuntasan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat, hal ini dilihat dari hasil validasi aspek media, tampilan program, aspek kualitas, keefektifan produk oleh ahli media sebesar 78,21 % dinyatakan baik. Aspek isi, ketepatan materi oleh ahli materi sebesar 83% dinyatakan baik. Hasil uji efektivitas dengan menggunakan Uji t Satu Sample memperoleh hasil yang baik, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA BASED ON CURRICULUM 2013

Abstract

By employing research and development (R & D) model and ADDIE as media development model this reseach have five stages, need analysis, design, developing, implementing, and evaluating. The data werere analyzed using percentage descriptive technics and one sample testing for student outcomes. The result show that the learning media that have been developed by the teacher meet the qualification standard, it can be seen from the validation result by media expert on its product, program appearance, quality, and effectivenes in which show 78,21%. Secondly, vaidation of the content and accuracy aspect by the subject matter expert show good result by 83%. At least the effectiveness testing by using one testing sample technics also have a good result, it can be conclude that learning multimedia is effective for learning process.

PENDAHULUAN

Segala sesuatu yang menyangkut pendidikan, baik sistem, strategi, serta proses di dalamnya tidak lain kecuali diarahkan hanya untuk mencapai pendidikan yang bermutu dan berkualitas (Rahman dan Amri, 2013). Upaya tersebut dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang makin modern, terutama di dunia pendidikan segala kebutuhan masyarakat pendidik makin banyak dan kompleks, oleh karena itu dunia pendidikan meresponsnya dengan mengembangkan sistem, strategi serta proses pendidikan yang begitu beragam.

Salah satu perkembangan zaman yang paling berpengaruh terhadap dunia pendidikan adalah perkembangan teknologi yang makin maju. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan itu adalah media pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran sangat penting bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran. Seorang guru diharapkan dapat menguasai media pembelajaran sebagai sarana atau alat dalam kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2011).

Sadiman (2009: 7) menyatakan bahwa, "Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi". Mengacu pada pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah semua objek yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi agar pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan.

Media pembelajaran saat ini dibutuhkan oleh guru dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa di kelas. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan khususnya bagi guru. Pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran makin menuntut lahirnya media-media pendidikan yang bervariasi. Karena memang proses belajar merupakan proses internal dalam diri manusia maka guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber

belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang. Di sinilah media pembelajaran menjadi penting.

Association for Educational Communication and Technology (AECT) membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar, yaitu pesan, orang, bahan, alat, teknik, latar (*setting*). Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2011). Penggunaan media pembelajaran dilakukan guna membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Nasution (dalam Kustiono, 2010) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan komputer atau *Computer Assisted Instruction* (CAI), merupakan pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar dan teks yang memungkinkan dibuat audio visual yang bersifat interaktif.

Salah satu produk pembelajaran berbantuan komputer adalah multimedia, yakni teknik penyampaian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar maupun video. Kegunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dalam proses pembelajaran yaitu (a) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (b) memperjelas penyajian pesan, mencegah timbulnya verbalisme, (c) mengatasi sikap pasif siswa, menjadikan lebih interaktif, kreatif dan aktif secara mandiri, dan (d) mentransmisikan pesan-pesan lebih konstruktif dan menarik (Haryono, 2003).

Oleh karena itu, multimedia pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan guru dalam praktik pembelajaran. Lebih lanjut me-

nurut Warsita (2008) multimedia pembelajaran interaktif memiliki beberapa kelebihan, yaitu fleksibel, *self-pasing*, *content rich*, interaktif, dan individual.

Saat ini di Indonesia telah dinisiasi kurikulum baru, yaitu Kurikulum 2013 yang berbasis pada pembelajaran tematik terintegrasi. Kurikulum SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik dari kelas I sampai kelas IV. Pembelajaran tematik terpadu atau terintegrasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dan berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu (1) integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan (2) integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Dengan demikian "tema" digunakan untuk merajut konsep makna dari berbagai konsep dasar, sehingga peserta didik tidak belajar konsep secara parsial (Majid, 2014).

Sekolah Dasar (SD) Negeri Petompon 01 yang juga merupakan salah satu sekolah dari 12 sekolah di Kota Semarang yang mengimplementasikan Kurikulum 2013 pada pembelajaran tahun ajaran 2013/2014. Berdasarkan pada informasi peneliti peroleh, kendala umum yang dihadapi dalam penerapan Kurikulum 2013 di sekolah tersebut di antaranya dalam hal ketika guru memberikan motivasi kepada siswa awal pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Padahal dalam pembelajaran tematik terpadu dibutuhkan seorang guru yang lebih kreatif dalam mengkonsep dan mengelola pembelajaran.

Fakta menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik telah disediakan oleh pemerintah Pusat berupa alat bantu pembelajaran seperti buku pegangan guru dan siswa pada setiap tema. Belum berupa fasilitas pembelajaran yang potensial untuk mendukung guru dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013 di sekolah seperti media-media pembelajaran berbasis teknologi digital misalnya. Oleh karena itu, peneliti berargumen bahwa sudah seharusnya pihak sekolah mengembangkan media-media berbasis teknologi

digital untuk menunjang kinerja guru dalam praktik pembelajaran.

Di sinilah media pembelajaran multimedia yang di dalamnya mencakup beberapa unsur di antaranya teks, animasi, audio, video, gambar yang disusun dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif. Acuan-nya adalah Kurikulum 2013, terutama pedoman buku pegangan siswa. Harapannya akan dapat menambah variasi media pembelajaran di SDN Petompon 01 dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar di kelas.

Multimedia pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat berkurang, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Beberapa tema pada pembelajaran tematik yang dipelajari di SDN Petompon 1 menunjukkan bahwa beberapa guru masih kesulitan dalam memilih media yang cocok digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Salah satunya pada kelas IV pada tema Tempat Tinggalku. Guru hanya berpedoman pada buku pegangan guru dan siswa dalam menyampaikan materi, sehingga guru kesulitan dalam mencari media untuk memvisualisasikan materi pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti dalam penelitian ini berupaya untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif mengambil tema Tempat Tinggalku. Selain itu peneliti juga sekaligus ingin mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif ketika digunakan dalam praktik pembelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian *Research and Development* (Penelitian dan pengembangan) yang dapat didefinisikan sebagai metode penelitian untuk menghasilkan sebuah produk bersifat prosedural (Sugiyono, 2008). Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pengembangan yang

dirasa cocok dan mudah untuk diterapkan untuk mengembangkan sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif yaitu model *Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate* (ADDIE). Alasan peneliti menggunakan model pengembangan, karena ADDIE memiliki keunggulan, yaitu prosedur kerjanya yang sistematis, yakni pada setiap langkah selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki, sehingga diperoleh produk yang efektif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Petompon 01 Semarang, jumlah populasinya yaitu 50 siswa. Karena penelitian ini menggunakan *one-shot case study* maka penelitian ini hanya menggunakan satu sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV-A sebanyak 25 siswa. Teknik *sampling* yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik *random sampling*, yakni menentukan sampel secara acak. Alasan pemilihan kelas IV-A, karena siswa tersebut memiliki tingkat kemampuan siswa yang setara.

Dalam penelitian ini variabel bebasnya (*independen*) yaitu multimedia pembelajaran Interaktif berbasis Kurikulum 2013 pada tema tempat tinggal sebagai media belajar alternatif siswa SD kelas IV, sedangkan untuk variabel terikatnya (*dependen*) yaitu untuk meningkatkan belajar siswa pada Tema Tempat Tinggalku, Subtema Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 1. Parameter yang peneliti ambil hanya pada siswa kelas IV A SD Negeri Petompon 01 Semarang.

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, angket, observasi, dan dokumentasi. Berikutnya, teknik analisis data untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan pola *pretest-posttest design*. Analisis data hasil penggunaan program Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013 pada Tema Tempat Tinggalku dengan uji *t* satu sampel, yaitu untuk menguji hipotesis sebagai berikut: (a) Hipotesis nol (H_0) yaitu rata-rata penggunaan program MPI Berbasis Kurikulum 2013 pada Tema Tempat Tinggalku di SDN Pe-

tompon 1 Semarang kelas IV ≥ 75 dan (b) Hipotesis alternatif (H_a) yaitu rata-rata penggunaan program MPI Berbasis Kurikulum 2013 pada Tema Tempat Tinggalku di SDN Petompon 1 Semarang kelas IV ≤ 75 (Arikunto, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 10 sampai dengan 22 September 2014 dengan sampel penelitian kelas IV-A yang berjumlah 25 siswa. Bahan ajar yang telah dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar pada tema Tempat Tinggalku, subtema Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku pada Pembelajaran 1. Bahan ajar tersebut dikemas dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kepada Kurikulum 2013, yaitu pembelajaran tematik terintegrasi untuk kelas IV Sekolah Dasar. Media tersebut dikembangkan menggunakan *software Adobe Flash CS6*.

Dalam proses pembuatan media peneliti terlebih dulu menentukan model media yang tepat, agar media yang dibuat dapat berguna dan efektif. Model pengembangan yang menjadi acuan yaitu ADDIE model. Model ADDIE mencakup aspek *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian).

Menurut pendapat Pawana (2014) model ADDIE cocok digunakan dalam penelitian ini karena luaran utama yang akan dihasilkan berupa sebuah perangkat lunak yang didesain untuk membantu proses pembelajaran, selain itu ADDIE juga menggunakan pendekatan sistem. Setelah media selesai dibuat tahap-tahap selanjutnya media dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan diuji oleh ahli media dan ahli materi.

A. Analisis Kebutuhan

Tahapan pertama yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan. Hasil dari analisis ini akan mendasari dalam membuat sebuah program atau media. Dalam hal ini tujuan dilakukannya analisis adalah untuk mendapatkan data pendukung pengembangan media. Analisis kebutuhan dilakukan

peneliti pada saat observasi awal penelitian. Kendala umum yang dihadapi dalam penerapan Kurikulum 2013 dan peneliti temu di SDN Petompon 1 Semarang di antaranya guru kesulitan dalam memilih media yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik. Hal tersebut karena media yang disediakan untuk guru hanya berupa buku paket sebagai buku pedoman dalam pembelajaran.

Selain itu, pada Kurikulum 2013 pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran, sehingga guru mata pelajaran SDN Petompon 1 Semarang mengalami kesulitan. Termasuk merasa kesulitan dalam mempelajari buku panduan yang diberikan, karena belum familiar dengan materi-materi yang terbagi atas beberapa tema dan subtema yang masing-masing mencakup beberapa mata pelajaran yang digabung menjadi satu.

Peneliti juga menemukan bahwa media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik sebenarnya telah disediakan oleh pemerintah Pusat berupa alat bantu pembelajaran, seperti buku pegangan guru dan siswa pada setiap tema. Dalam memotivasi siswa untuk belajar peneliti berpendapat bahwa seharusnya dibutuhkan sebuah media untuk membantu guru maupun siswa untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran, sehingga dibutuhkan media yang lebih interaktif dan menarik minat siswa dalam belajar. Saat ini guru masih berpedoman kepada buku yang diberikan oleh sekolah untuk dipinjamkan kepada siswanya.

Dalam mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis multimedia yang di dalamnya mencakup beberapa unsur, di antaranya teks, animasi, audio, video, gambar yang disusun dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif untuk Kurikulum 2013 sesuai dengan pedoman buku pegangan siswa yang diharapkan dapat menambah variasi media pembelajaran di SDN Petompon 01 dan menambah minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.

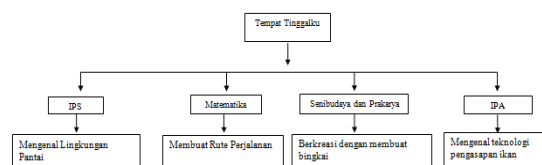
Upaya untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 di SDN Petompon 01 selain didahului dengan observasi pada analisis awal juga dilaksanakan *pretest*. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa pada proses pembelajaran tema Tempat Tinggalku sebelum diterapkan multimedia pembelajaran. Metode ini dilakukan dengan memberikan soal *pretest* sebelum penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013.

Soal *pretest* diberikan kepada siswa berjumlah 20 soal berupa pilihan ganda tentang materi pembelajaran pada tema Tempat Tinggalku. Sebelum pelaksanaan *pretest* guru menjelaskan materi pembelajaran dengan metode konvensional, sehingga peneliti dapat membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif diterapkan kepada siswa kelas IV nantinya.

Hasil *pretest* pada tema Tempat Tinggalku di Kelas IV memperoleh nilai rata-rata 64. Hasil tersebut masih jauh mencapai KKM, yaitu 75. Oleh karena itu, perlu adanya media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu salah satunya dengan multimedia pembelajaran interaktif ini.

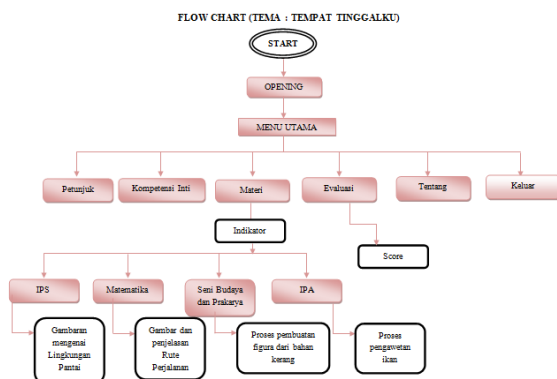
B. Desain (Perancangan)

Pembuatan desain didasarkan pada hasil observasi awal dalam kegiatan analisis kebutuhan. Dalam hal ini desain meliputi penyusunan peta materi, penyusunan Garis Besar Isi Media, penyusunan naskah dan desain tampilan. Berikut ini merupakan tampilan peta materi yang digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif pada tema tempat tinggalku.



Gambar 1 Peta Materi

Tahap desain yaitu desain produk dalam penelitian ini adalah naskah produk dan desain produk media pembelajaran. Peneliti membuat naskah terdiri dari peta konsep, peta kompetensi, *flowchart*, garis besar isi media, dan isi naskah tersebut setelah naskah selesai kemudian dikembangkan menjadi produk awal media pembelajaran yang nanti akan dikonsultasikan kepada ahli atau pakar media dan ahli materi untuk divalidasi.



Gambar 2 Desain Flowcart Multimedia Pembelajaran Interaktif

C. Pengembangan/Produksi

Tahap produksi ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, suara, gambar, animasi. Dalam hal ini, program adalah sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kurikulum 2013. Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran program multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 dicek dan divalidasi. Proses produksi multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 dibagi menjadi tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Tahap pra produksi ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk memproduksi multimedia pembelajaran interaktif. Beberapa bahan/perangkat yang diperlukan antara lain adalah komputer atau laptop, software Adobe Flash CS6, mikrofon, juga software pendukung lain seperti Cool Edit Pro untuk editing suara, Adobe Photoshop, dan naskah MPI.

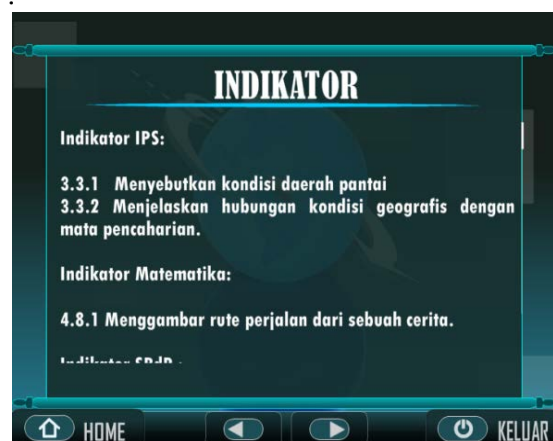
Persiapan dimulai dengan menginstal software Adobe Flash CS6 ke laptop, kemudian dilanjutkan menginstal beberapa software pendukung lainnya agar tampilan produk nanti menjadi lebih menarik. Berikutnya aktivitas produksi dilakukan dengan mengacu pada naskah MPI yang sudah jadi sebelumnya. Dalam hal ini terdapat beberapa pilihan menu, yaitu (1) petunjuk, (2) kompetensi inti, (3) materi, (4) evaluasi, (5) tentang, dan (6) keluar.

Berikut di bawah ini tampilan produk sebagaimana ditunjukkan gambar 3, 4, 5, dan 6.



Gambar 3 Tampilan Awal (opening)

Pada gambar 3 tampilan awal terdapat beberapa menu yang dapat dipilih oleh siswa untuk masuk dalam aktivitas pembelajaran.



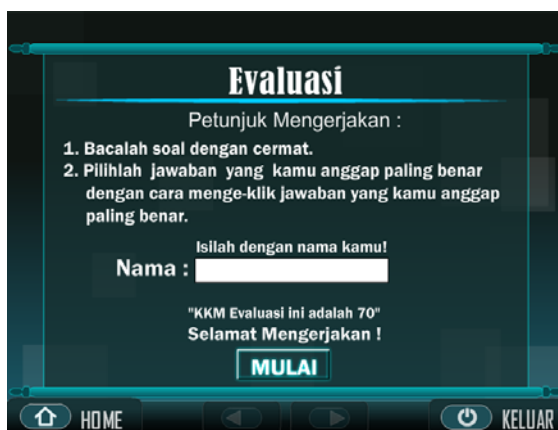
Gambar 4 Tampilan Indikator Pembelajaran

Pada gambar 4 siswa dapat mengetahui beberapa indikator kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 5 Tampilan Materi (content)

Pada gambar 5 menunjukkan materi pembelajaran, yakni pengenalan tokoh cerita yang akan mengantarkan siswa pada aktivitas belajar mengenal materi tempat tinggal.



Gambar 6 Tampilan Menu Evaluasi

Pada gambar 6, yakni tampilan menu evaluasi siswa diwajibkan untuk memasukkan nama terlebih dahulu sebelum menjawab soal yang diberikan untuk menilai penguasaan materi mereka. Soal yang digunakan berjenis pilihan ganda dan berjumlah 10 soal.

Pada tahap pasca produksi, program multimedia pembelajaran interaktif diteliti kembali dari segi substansi materi dan tampilan. Setelah itu program dibakar kedalam kepingan CD. File multimedia pembelajaran interaktif yang dibakar dalam CD berupa file

aplikasi .exe dan .swf. Pada tahap ini terdapat proses validasi dilakukan oleh beberapa ahli sebelum peneliti menerapkan langsung pada proses pembelajaran di kelas. Validasi program dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Berikut ini adalah hasil penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013 oleh ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil validasi sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Variabel	Skor maksimal	Skor	Persentase	Keterangan
Aspek isi	35	28	80%	Baik
Tampilan & ketepatan materi	50	43	86%	Sangat baik

Berdasarkan hasil angket validasi dapat disimpulkan bahwa konten Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Kurikulum 2013 pada tema Tempat Tinggalku adalah baik. Rata-rata hasil validasi oleh ahli materi pada semua variabel pada angket media pembelajaran interaktif diperoleh hasil 83%, sehingga program yang peneliti kembangkan tergolong program yang baik.

Setelah mencoba program media pembelajaran interaktif ini diperoleh hasil validasi dari ahli media sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

Variabel	Skor maksimal	Skor	Persentase	Keterangan
Aspek media	35	27	77,14 %	Baik
Tampilan program	25	20	80%	Baik
Aspek kualitas & keefektifan program	40	31	77,5 %	Baik

Kesimpulan dari hasil validasi ahli media dapat ditarik simpulan bahwa program multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 pada tema Tempat Tinggalku dapat dikatakan sudah layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

D. Implementasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013

Pada tahap penerapan ini terbagi menjadi dua tahap, yaitu tahap uji coba produk dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari program yang telah diproduksi. Uji coba multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 dilakukan pada kelas IVA pada akhir bulan Juni sebelum Ulangan Akhir Semester 2.

Sebanyak 25 siswa di kelas IVA diarahkan untuk menggunakan program ini secara klasikal, yakni guru menjadi fokus utama dalam pembelajaran, dengan kata lain guru sebagai operator yang menjaankan dan menerangkan materi dalam multimedia pembelajaran interaktif di depan kelas. Pembelajaran ini secara klasikal dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Setelah itu siswa diberi soal *postest*. Berikut penjelasannya secara lebih rinci.

Pada hari pertama, pelaksanaan pembelajaran di kelas diawali dengan guru memberikan motivasi kepada para siswa agar semua siswa dapat fokus memperhatikan ke depan. Kemudian guru menyampaikan materi pembelajaran tentang tema tempat tinggalku secara konvensional. Setelah guru menyampaikan semua materi, kemudian guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai materi tersebut. Pada akhir pembelajaran, guru membagikan lembar soal kepada siswa untuk dikerjakan. Soal tersebut berisi tentang materi yang telah disampaikan berjumlah 20 soal berupa soal pilihan ganda.

Pada hari berikutnya, proses pembelajaran di kelas diawali dengan guru memberikan motivasi kepada para siswa agar semua siswa dapat fokus memperhatikan ke depan.

Kemudian guru menyampaikan tujuan dan indikator pembelajaran yang ditirukan oleh semua siswa. Setelah itu, guru mulai memutar MPI di depan kelas untuk menarik perhatian siswa sekaligus menyampaikan materi-materi pada pembelajaran 1. Tidak lupa guru menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari dilingkungan tempat tinggal siswa.

Pada multimedia tersebut terdapat video yang berisi video dari lagu beramai-ramai ke laut. Siswa diminta untuk menyanyikan lagu bersama-sama, sehingga tidak ada siswa yang diam dan tidak memperhatikan pembelajaran. Berikut ini merupakan tampilan video lagu beramai-ramai ke laut.



Gambar 7 Tampilan video lagu beramai-ramai ke laut

Guru menanyakan kembali kepada siswa tentang materi yang telah dijelaskan. Apabila terdapat siswa yang kurang paham terhadap materi yang disampaikan. Guru mengulang materi hingga siswa tersebut dapat memahami isi materi. Setelah penyampaian materi selesai, siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang telah disediakan di lembar jawab yang sudah dibagikan.

Pada kegiatan pembelajaran menggunakan program multimedia siswa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia pembelajaran interaktif pada tema tempat tinggalku untuk kelas IV dapat dikatakan efektif dan efisien dalam memotivasi dan membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran.

E. Evaluasi dan Penilaian

Tahap ini merupakan fase untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dalam hal ini adalah multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 untuk kelas IV Sekolah Dasar pada tema Tempat Tinggalku, sub tema 3 Aku bangga dengan daerah Tempat Tinggalku dapat meningkatkan antusias serta prestasi belajar atau tidak.

Teknik untuk mengetahui multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 ini dapat meningkatkan prestasi belajar atau tidak dilakukan dengan penghitungan dengan metode *pretest-posttest design*.

Proses evaluasi ini juga menentukan pengambilan keputusan yang diambil berdasarkan atas data yang lengkap, benar, dan akurat mengenai hal-hal yang terkait dengan permasalahan. Beberapa kemungkinan keputusan yang diambil yaitu (a) dilanjutkan, karena menunjukkan manfaat yang sangat positif, (b) dilanjutkan dengan melakukan perubahan, penambahan atau penyempurnaan, dan (c) dihentikan, karena dari hasil evaluasi media pembelajaran menunjukkan tidak adanya manfaat.

Hasil dari soal *posttest* diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 82,2. Dari hasil tersebut diketahui adanya peningkatan hasil pembelajaran siswa dari nilai *pretest* dan nilai *pos-test* siswa kelas IV pada tema Tempat Tinggalku.

F. Analisis Hasil

Dalam menguji efektivitas pembelajaran digunakan uji t-satu sampel (uji pihak kiri). Hipotesis yang digunakan ada dua yaitu hipotesis nol (H_0) yang menyatakan rata-rata pemahaman siswa dengan program media pembelajaran interaktif di SDN Petompon 01 Semarang Kelas IV ≥ 75 . Kedua adalah hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan rata-rata pemahaman siswa dengan program media pembelajaran interaktif di SDN Petompon 01 Semarang Kelas IV < 75 .

Hasil tes siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 tema Tempat Ting-

galku subtema Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku pembelajaran 1 di SDN Petompon 01 Semarang Kelas IV, diperoleh peningkatan hasil belajar dari nilai pretest dan posttest dengan rata-rata perbedaan nilai pretest dan posttest sebesar 18,2 dan standart deviasi sebesar 2,094 dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa. Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 9,743$ sedangkan untuk $\alpha = 5\%$ dengan $dk = (25-1) = 24$, diperoleh $t_{tabel} = 2,064$.

Kriteria pengujian, H_0 ditolak apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan rata-rata kemampuan pemahaman siswa mengenai tema Tempat Tinggalku subtema Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku pembelajaran 1 di SDN Petompon 01 Semarang Kelas IV serendah rendahnya 75.

Pada multimedia pembelajaran interaktif tema Tempat Tinggalku termasuk dalam kategori dilanjutkan, karena menunjukkan manfaat yang positif dilihat dari hasil pembelajaran siswa yang meningkat dari perbandingan sebelum dan sesudah penerapan multimedia pembelajaran interaktif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini berkaitan dengan hipotesis yaitu, dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 terbukti dapat membantu guru sebagai alat bantu dalam memperjelas penyajian materi pelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari hasil nilai yang diperoleh siswa. Serta multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 dapat meningkatkan keefektifan terhadap hasil belajar siswa, memotivasi siswa, serta menciptakan interaksi langsung antara guru dengan siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif, efisien dan menarik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Nurussa'adah, Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Bapak Suprpto, Kepala Sekolah SDN Petompon 01

Semarang Ibu Jumarni, Guru Kelas IV-A SDN Petompon 01 untuk bantuan selama penelitian, serta siswa-siswi kelas IV-A SDN Petompon 01 untuk partisipasinya dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Haryono, A. (2003) *Media Pendidikan, Penger-tian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Cetakan Kelima. Jakarta: Pus-tekkom Dikbud dan Raja Grafindo Per-sada.
- Kustiono. (2010) *Media Pembelajaran*. Sema-rang: UNNES Press.
- Majid, A. (2014) *Pembelajaran Tematik Terpa-du*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pawana, M.G. (2014) Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek dengan Model ADDIE pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap Di SMK N 3 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Vol 4, No. 1 (2014) Edisi Januari 2014*.
- Rahman, M. & Amri, S. (2013) *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembela-jaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Sadiman, A. (2009) *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2008) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Warsita, B. (2008) *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Ri-neka Cipta.