

PERAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM

Iskandar Husen

Iskandarhusein902@gmail.com

SD N 1 Jembangan

Rindi Antika

rindiantika0804@gmail.com

MTs Muhammadiyah 11 Purbalingga

Salis Irvan Fuadi

irvan@unsiq.ac.id

Universitas Sains Al-Qur'an

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 1 September 2021

Disetujui : 28 Oktober 2021

Kata Kunci :

*Multimedia, Pembelajaran
Interaktif, Prestasi Belajar*

ABSTRAK

Peranan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Wonosobo Tahun Ajaran 2020/2021". Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengetahui Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran SKI kelas X di MAN 2 Wonosobo Tahun Ajaran 2020/2021, 2) mengetahui peningkatan prestasi belajar dengan penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran SKI kelas X di MAN 2 Wonosobo Tahun Ajaran 2020/2021, 3) mengetahui ada tidaknya perbedaan prestasi belajar antara siswa yang menerapkan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan yang tidak menerapkan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada pembelajaran SKI kelas X di MAN 2 Wonosobo Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan model metode *Nounquivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 2 Wonosobo, sehingga sample penelitiannya yaitu kelas X MIPA 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa dan kelas X MIPA 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 21 siswa. Sampel dipilih dengan teknik random sampling yaitu *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t dan uji gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran SKI kelas X. Hal ini diketahui dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t pada variabel prestasi belajar diperoleh t hitung sebesar 5,64. Hasil tersebut dibandingkan dengan t tabel dengan dk 44 pada taraf signifikansi 5 % (2,015) dan 1% (2,692) sehingga diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ baik pada variabel prestasi belajar sehingga hipotesis yang diajukan yaitu "Ada peningkatan multimedia pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar siswa" dapat diterima.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : September 1, 2021

Accepted : October 28, 2021

Keywords:

Interactive Multimedia Learning, Learning Achievement

ABSTRACT

The Role of Interactive Learning Multimedia for Improving Student Achievement in Islamic Cultural History Subject Class X at Man 2 Wonosobo Academic Year 2020/2021. Teaching 2020/2021, 2) knowing the improvement of learning achievement with the application of Interactive Learning Multimedia in Class X SKI Learning at MAN 2 Wonosobo for the Academic Year 2020/2021, 3) knowing whether there is a difference in learning achievement between students who apply Interactive Learning Multimedia and those who do not Multimedia Interactive Learning in class X SKI learning at MAN 2 Wonosobo for the 2020/2021 Academic Year. This study uses the Nounquivalent Control Group Design method model. The population in this study were students of class X MAN 2 Wonosobo, so the research sample was class X MIPA 2 as an experimental class with a total of 25 students and class X MIPA 1 as a control class with a total of 21 students. The sample was selected using a random sampling technique, namely Cluster Random Sampling. Data collection techniques were carried out by interview, observation, documentation, and test methods. The data analysis technique used was t test and gain test. The results showed that interactive multimedia learning significantly increased student achievement in SKI class X. This is known from the results of hypothesis testing using t test on learning achievement variables obtained t count of 5.64. These results are compared with the t table with dk 44 at a significance level of 5% (2,015) and 1% (2,692) so that it is known that $t_{count} > t_{table}$ is good on the learning achievement variable so that the proposed hypothesis is "There is an increase in interactive learning multimedia on student achievement" can received.

1. PENDAHULUAN

Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka. Pendidikan dimasa mendatang akan bersifat luwes (*flexible*), terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya¹.

Dalam proses pembelajaran secara operasional pendidik harus mampu mengelola pembelajaran didalam kelas meliputi mengorganisir, mengelola, mengatur atau mengontrol kondisi kelas dan kelakuan seluruh peserta didik sehingga kegiatan belajar berjalan dengan lancar dan efektif. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan². Proses pembelajaran sangat dipengaruhi terhadap media pembelajaran, adanya media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menjadikan pembelajaran di kelas menjadi mudah, sehingga proses pembelajaran dapat tercapai dengan tuntas sesuai yang diharapkan. Media pembelajaran mempunyai fungsi dan nilai yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat, istilah multimedia semakin sering digunakan dalam proses pembelajaran³.

Saat ini media menjadi salah satu metode yang digunakan di MAN 2 Wonosobo dalam mendukung proses pembelajaran antara lain adalah metode ceramah serta menggunakan media pembelajaran papan tulis dan modul secara konvensional. Dengan menggunakan metode ceramah siswa mengalami kecenderungan pada indra pendengaran sehingga respon dan keaktifan peserta didik akan pasif. Pada proses pembelajaran menggunakan

media konvensional akan terkesan monoton sehingga peserta didik hanya memperhatikan dan mendengar. Akibatnya siswa merasa jenuh dengan materi yang disampaikan sehingga dapat berpengaruh pada prestasi belajar yang rendah.

Berdasarkan permasalahan pada proses pembelajaran di MAN 2 Wonosobo tersebut, serta mengingat pentingnya prestasi belajar sebagai indikator keberhasilan. Maka peneliti mengambil sample penelitian pada kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 untuk diteliti dengan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar serta meningkatkan potensi yang ada pada peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya penerapan metode pembelajaran salah satunya adalah multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk *Movie-clip* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul "*Peranan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X Di Ma N 2 Wonosobo Tahun Ajaran 2020/2021*".

2. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen. Design penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*, hanya pada design ini kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak di pilih secara random. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas X terdiri dari rombongan belajar kelas berjumlah 475 peserta didik. Kemudian untuk sampelnya dengan teknik *cluster random sampling* artinya semua kelas dalam populasi diberi peluang yang sama untuk menjadi sampel. Sampel penelitian ini yaitu peserta didik kelas X MIPA 1 yang berjumlah 39. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi.

¹ Hamzah B.Uno Dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta : Pt. Bumi Aksara, 2014), hal. 60.

²Hamzah B.Uno Dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta : Pt. Bumi Aksara, 2014), hal. 116.

³Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hal. 1.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

1. Analisis Pendahuluan

a. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Kelas	Eksperimen	kontrol	Kriteria
N	n		
	25	21	
x^2_{hitung}	0,142	0,157	Normal
x^2_{tabel}	0,176	0,188	Normal

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sebuah sampel homogen atau tidak. Adapun data hasil perhitungan homogenitas terlampir. Berdasarkan perhitungan di atas didapatkan nilai F_{hitung} sebesar 1,9283 sedangkan F_{tabel} sebesar 2,0824. Karena F_{hitung} lebih kecil dibanding nilai F_{tabel} ($1,9283 < 2,0824$), sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi kelas X MAN 2 Wonosobo adalah homogen.

b. Analisis Uji Tes

1) Analisis Hasil Pretest

Kelompok	Jumlah Data	Jumlah Nilai	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Eksperimen	25	1770	70,80	100	50
Kontrol	21	1280	60,95	80	40

2) Analisis Hasil Posttest

Kelompok	Jumlah Data	Jumlah Nilai	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Eksperimen	25	2190	87,60	100	70
Kontrol	21	1440	68,57	90	50

2. Analisis Hasil Hipotesis

a. Uji Gain

1) Uji gain kelas Kontrol

$$(g) = \frac{(S_{post}) - (S_{pre})}{100 - (S_{pre})}$$

$$= \frac{68,57 - 60,95}{100 - 60,95}$$

$$= \frac{7,61905}{39,0476}$$

$$= 0,195$$

Kriteria $g < 0,3$ termasuk dalam kategori rendah. Hal ini berarti ada sedikit sekali peningkatan prestasi belajar dengan konvensional (tanpa media) pada kelas kontrol dengan kategori rendah.

2) Uji gain kelas Eksperimen

$$(g) = \frac{(S_{post}) - (S_{pre})}{100 - (S_{pre})}$$

$$= \frac{87,60 - 70,8}{100 - 70,8}$$

$$= \frac{16,8}{29,2}$$

$$= 0,575$$

Kriteria $0,3 > g > 0,7$ termasuk dalam kategori sedang. Hal ini berarti ada sedikit peningkatan prestasi belajar dengan multimedia pembelajaran interaktif pada kelas eksperimen dengan kategori sedang.

b. Uji -t

Dari data diperoleh:

Sumber variasi	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah	2190	1440

N	25	21
x	87,60	68,57
Varians (s^2)	102.3333	162.8571
Standart	10.12	12.76

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{87.60 - 68.57}{\sqrt{\frac{2456 + 3257.1}{44} \times 0.04 + 0.05}}$$

$$t_{hit} = \frac{19.03}{\sqrt{129.84 \times 0.0876}} = 5.64$$

Pada $\alpha = 1\%$ dengan $dk = 25 + 21 - 2 = 44$
diperoleh $t(0.99)(44) = 2.692$
 Pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 25 + 21 - 2 = 44$
diperoleh $t(0.95)(44) = 2.015$

Berdasarkan hasil analisis data prestasi belajar menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 5,64 dan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $dk = 44$ yaitu 2,015 didapatkan bahwa untuk uji-t hasil prestasi belajar $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,64 > 2,692$ dan pada taraf signifikan 1% diperoleh t_{tabel} sebesar 2,692 dan t_{hitung} sebesar 5,64.

Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,64 > 2,015$ maka pada penelitian ini menunjukkan H_0 ditolak, dan H_a diterima baik pada taraf signifikan 5% maupun 1% yang berarti bahwa ada perbedaan hasil prestasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran Multimedia Pembelajaran Interaktif dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran Multimedia Pembelajaran Interaktif.

3.6. Penulisan Daftar Pustaka

Penelitian Anang Budhi Nugroho, tentang pemanfaatan multimedia menyimpulkan bahwa pembelajaran yang

telah memanfaatkan multimedia dalam proses belajar mengajar berdampak baik pada prestasi belajar siswa, dibandingkan dengan pembelajaran yang belum memanfaatkan multimedia dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran pemrograman mikrokontroller kelas XI di SMK Negeri 2 Salatiga.

Nur Mazidah, memaparkan bahwa penerapan multimedia interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (Al-Islam) di SMA Al-Hikmah tergolong baik, hal ini terbukti dari data yang sudah dianalisis dan hasilnya 81,68%. Jika angka tersebut dikonsultasikan dengan standar yang diberikan Anas Sudjiono berada diantara 75%-100% berarti baik.

Litia Ristianti, dalam skripsinya menyimpulkan bahwa terdapat minat belajar siswa sebelum menerapkan media video pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs Paradigma Palembang, tergolong dalam kategori sedang. Hal ini terbukti dari 28 siswa yang dijadikan sebagai sampel dimana terdapat 6 siswa (21,43%) yang memiliki minat belajar dalam kategori tinggi, 16 siswa (57,14%) yang memiliki minat belajar dalam kategori rendah.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran SKI dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada siswa kelas X MAN 2 Wonosobo terbilang efektif.
2. Prestasi belajar siswa SKI pada kelas eksperimen yang menggunakan model Multimedia Pembelajaran Interaktif termasuk dalam kategori baik baik
3. Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada pembelajaran SKI dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

4.2. Saran

1. Bagi Lembaga Pendidikan

Kepada lembaga sekolah harus dapat memperhatikan sarana dan prasarana yang memadai terkhusus pada alat media pembelajaran, karena sangat

berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

2. Bagi Guru SKI

Guru harus mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi dan dapat memahami materi pembelajaran.

3. Kepada Siswa

Siswa diharapkan dapat menerima sisi positif yang disampaikan oleh guru agar dapat meningkatkan prestasi belajar.

4. Peneliti Selanjutnya

Menjadikan penelitian ini untuk mengarahkan peneliti selanjutnya agar dapat menerapkan model pembelajaran yang lain. Akan tetapi suatu model pembelajaran harus diterapkan sesuai materi yang akan dianjurkan dengan melihat situasi dan kondisi.

dex.php/jurnalteknodik/article/view/145/144

Mohamad Miftah. (2018). Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif *Jurnal Litbang*, 14(2),147-156. Diunduh dari: <https://ejurnallitbang.patikab.go.id/index.php/jl/article/view/117/111>

Mukminan. (2012). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: FPIPS IKIP Yogyakarta Press.

Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta : UNY Press

Suyanto, M. (2013). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.

5. DAFTAR PUSTAKA

B.Uno, Hamzah Dan Nina Lamatenggo. 2014. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta : Pt. Bumi Aksara.

Balai Pengembangan Multimedia Pembelajaran dan Kebudayaan Kemendikbud. (2014). *Karakteristik Media Pembelajaran*. Semarang: BPMPK Pustekkom Kemendikbud.

Binanto. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Reamaja Rosdakarya.

Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara

M. Miftah. (2015). Peran Dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Untuk Paud. *Jurnal Teknodik (Teknologi Pendidikan)*, 19(1),49-56. Diunduh dari: <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/i>