



**KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATERI PERUBAHAN KENAMPAKAN BUMI
KELAS IV SD NEGERI KEPANDEAN 03
KABUPATEN TEGAL**

Skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

oleh
Imroatis Solikhah

1401412394

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



PERSETUJUAN PEMBIMBING

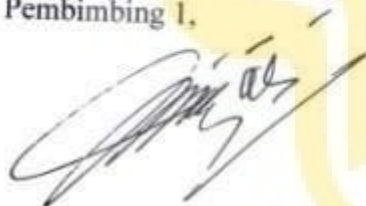
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan ke Sidang Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Di : Tegal

Tanggal :

Tegal, Juni 2016

Pembimbing 1,



Dra. Umi Setijowati, M.Pd.

19570115 198403 2 001

Pembimbing 2,



Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.

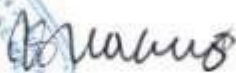
19630923 198703 1 001

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal



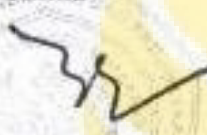
Drs. Utoyo, M.Pd.

19620619 198703 1 001

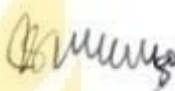
PENGESAHAN


Skripsi dengan judul “Keefektifan Multimedia Pembelajaran terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Perubahan Kenampakan Bumi Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal”, oleh Imroatis Solikhah 1401412394, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 27 Juni 2016.

Panitia Ujian

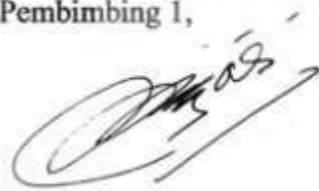

Ketua
Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd
19560427 198603 1 001
Dosen Penguji Utama

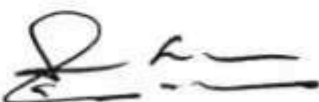
Sekretaris


Drs. Utoyo, M.Pd.
19620619 198703 1 001


Dra. Sri Sami Asih, M. Kes.
19631224 198703 2 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pembimbing 1,

Dra. Umi Setijowati, M.Pd.
19570115 198403 2 001

Pembimbing 2,

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
19630923 198703 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Janganlah kamu (merasa) lemah dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, sebab kamu orang-orang yang paling tinggi (derajatnya) jika kamu orang-orang yang beriman. (Q.S Ali 'Imran: 139).
- Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (Q.S. Al-Insyirah: 5).
- Hai orang-orang yang beriman jadikanlah sabar dan sholatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar (Al-Baqarah: 153).

PERSEMBAHAN

Untuk orang tua dan keluarga, sahabat-sahabatku, serta teman-teman seperjuangan mahasiswa PGSD angkatan 2012 yang selalu mendukung dan memotivasiku.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Multimedia Pembelajaran terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Perubahan Kenampakan Bumi Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini melibatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memfasilitasi untuk melakukan penelitian.
5. Dra. Umi Setijowati, M.Pd., Dosen pembimbing satu yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis selama

penyusunan skripsi.

6. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.
7. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
8. Agus Setyawan, S.Pd., Kepala SD Negeri Kepandean 03 yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
9. Lutfatull Aeni, S.Pd. dan Kustanto, S.Pd., selaku guru kelas IV A dan B SD Negeri Kepandean 03 yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang angkatan 2012 yang saling memberikan semangat dan motivasi.
11. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.

ABSTRAK

Solikhah, Imroatis. 2016. *Keefektifan Multimedia Pembelajaran terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Perubahan Kenampakan Bumi Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing: Dra. Umi Setijowati, M.Pd dan Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd

Kata kunci: aktivitas belajar, hasil belajar; multimedia pembelajaran.

IPA merupakan mata pelajaran wajib yang terdapat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga akan mengakibatkan siswa jenuh. Multimedia pembelajaran sangat tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi. Hal ini dikarenakan pada materi tersebut memerlukan unsur gambar, teks, dan video untuk memperjelas pemahaman siswa. Selain itu, multimedia pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa melalui tampilan yang berupa gambar, teks, dan video. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran dibandingkan media gambar pada Mata Pelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi di kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan dengan desain *quasi experimental design* berbentuk *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran, sedangkan variabel terikatnya adalah aktivitas dan hasil belajar. Populasi dan sampel dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal yang berjumlah 59 siswa yaitu 29 siswa kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara tidak terstruktur, dokumentasi dan tes. Analisis statistik yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis meliputi normalitas (uji *Lilliefors*), uji homogenitas (ANOVA), uji hipotesis (*independent sample t-test*), dan uji keefektifan (*one sample t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan aktivitas dan hasil belajar antara KBM yang menerapkan multimedia pembelajaran dengan yang menerapkan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan hasil penghitungan uji *independent sample t test* diperoleh nilai aktivitas belajar $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14.402 > 2,002$) dan nilai hasil belajar $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.370 > 2,086$). Sementara itu uji keefektifan menggunakan *one sample t-test* menunjukkan nilai aktivitas belajar siswa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18.229 > 2,086$) dan nilai hasil belajar siswa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.039 > 2,048$). Jadi, dapat disimpulkan penerapan multimedia pembelajaran efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu disarankan kepada guru untuk menerapkan multimedia dalam proses pembelajaran sehari-hari, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa akan lebih optimal.

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Pernyataan Keaslian Tulisan	ii
Persetujuan Pembimbing	iii
Pengesahan	iv
Motto dan Persembahan	v
Prakata	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Pembatasan Masalah	8
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.5.1. Tujuan Umum	9
1.5.2. Tujuan Khusus	9
1.6. Manfaat Penelitian	10
1.6.1. Manfaat Teoritis	10
1.6.2. Manfaat Praktis	11
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teori	13
2.1.1 Belajar	13
2.1.2 Faktor yang Memengaruhi Belajar	15
2.1.3 Aktivitas Belajar	17
2.1.4 Hasil Belajar	18

2.1.5	Pembelajaran	20
2.1.6	Media Pembelajaran	23
2.1.7	Multimedia Pembelajaran.....	24
2.1.8	Media Gambar	31
2.1.9	Karakteristik Siswa SD.....	33
2.1.10	Pengertian IPA	34
2.1.11	Pembelajaran IPA di SD	36
2.1.12	Materi Perubahan Kenampakan Bumi.....	38
2.2	Penelitian Terdahulu yang Relevan	40
2.3	Kerangka Berpikir	46
2.4	Hipotesis	48
BAB 3 METODE PENELITIAN		
3.1	Metode Penelitian	50
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian	51
3.3	Populasi dan Sampel	51
3.4	Teknik Sampling	52
3.5	Desain Penelitian	52
3.6	Variabel Penelitian	54
3.6.1	Variabel Bebas	54
3.6.2	Variabel Terikat	55
3.7	Teknik Pengumpulan Data	55
3.7.1	Observasi.....	55
3.7.2	Wawancara Tidak Terstruktur.....	56
3.7.3	Dokumentasi	56
3.7.4	Tes Hasil Belajar	57
3.8	Instrumen Penelitian	57
3.8.1	Instrumen Non Tes	58
3.8.2	Instrumen Tes	61
3.8.2.1	Pengujian Validitas Instrumen	62
3.8.2.1	Pengujian Reliabilitas Instrumen	64
3.8.2.3	Analisis Taraf Kesukaran	66

3.8.2.4	Analisis Daya Beda Soal	67
3.9	Teknik Analisis Data	68
3.9.1	Analisis Deskriptif Data	69
3.9.2	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	70
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Pelaksanaan Pembelajaran	70
4.1.1	Kelas Eksperimen	75
4.1.2	Kelas Kontrol	80
4.2	Analisis Deskriptif Data Penelitian	85
4.2.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Bebas	86
4.2.2	Analisis Deskriptif Data Variabel Terikat.....	86
4.2.2.1	Tes Awal	87
4.2.2.2	Aktivitas Belajar Siswa	89
4.2.2.3	Hasil Belajar Siswa	94
4.3	Analisis Statistik Data Penelitian	99
4.3.1	Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i>	99
4.3.2	Uji Prasyarat Analisis	101
4.3.3	Uji Hipotesis	104
4.3.4	Pembahasan	108
BAB 5 PENUTUP		
5.1	Simpulan	117
5.2	Saran	119
5.2.1	Bagi Siswa	119
5.2.2	Bagi Guru.....	119
5.2.3	Bagi Sekolah	119
DAFTAR PUSTAKA		120
Lampiran-lampiran.....		123

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
.1 <i>Output</i> Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Aktivitas Belajar Siswa	65
.2 <i>Output</i> Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Hasil Belajar Siswa	65
4.1 Nilai Pengamatan Penggunaan Multimedia Pembelajaran untuk Guru	86
4.2 Deskripsi Data Nilai <i>Pretest</i> IPA	87
4.3 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> IPA	88
4.4 Deskripsi Data Aktivitas Belajar Siswa.....	90
4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Belajar Siswa	90
4.6 Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	91
4.7 Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	93
4.8 Deskripsi Data Rekapitulasi Nilai Akhir.....	95
4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Akhir.....	96
4.10 Deskripsi Data Afektif	98
4.11 <i>Output</i> Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	99
4.12 <i>Output</i> Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	100
4.13 <i>Output</i> Hasil Uji Kesamaan Rata-rata <i>Pretest</i>	101
4.14 <i>Output</i> Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa.....	101
4.15 <i>Output</i> Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa.....	102
4.16 <i>Output</i> Hasil Uji Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa	103
4.17 <i>Output</i> Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa.....	103
4.18 <i>Output</i> Hasil Uji Perbedaan Hipotesis Aktivitas Belajar Siswa.....	104
4.19 <i>Output</i> Hasil Uji Keefektifan Aktivitas Belajar Siswa	105
4.20 <i>Output</i> Hasil Uji Perbedaan Hasil Belajar Siswa.....	106
4.21 <i>Output</i> Hasil Uji Keefektifan Hasil Belajar Siswa.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan Slide Kosong.....	27
2.2 Tampilan Materi Pokok	27
2.3 Tampilan Cara Menyisipkan Gambar	28
2.4 Tampilan Cara Menyisipkan Tabel	28
2.5 Tampilan Menu Utama Multimedia Pembelajaran.....	29
2.6 Tampilan Submenu Materi Perubahan Kenampakan Bumi.....	29
2.7 Tampilan Menu Penyebab Perubahan Kenampakan Bumi	30
2.8 Bagan Kerangka Berpikir	47
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen	88
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	89
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	92
4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	94
4.5 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Kelas Eksperimen.....	96
4.6 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Kelas Kontrol.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas IV B (Kelas Eksperimen) Tahun Pelajaran 2016/2017.....	123
2. Daftar Nama Siswa Kelas IV A (Kelas Kontrol) Tahun Pelajaran 2016/2017.....	124
3. Daftar nilai UAS Siswa Kelas (IV) Tahun ajaran 2014/2015	125
4. Daftar Nama Siswa Kelas V A (Kelas Uji Coba).....	126
5. Daftar Nama Siswa Kelas V B (Kelas Uji Coba).....	126
6. Silabus Pembelajaran	128
7. Silabus Pengembangan Kelas Kontrol	129
8. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen	132
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	135
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	167
11. Deskriptor Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Multimedia Pembelajaran Bagi Guru	199
12. Lembar Pengamatan Penggunaan Multimedia Pembelajaran Bagi Guru di Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama	203
13. Lembar Pengamatan Penggunaan Multimedia Pembelajaran Bagi Guru di Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua	204
14. Lembar Pengamatan Penggunaan Multimedia Pembelajaran Bagi Guru di Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga.....	205
15. Deskriptor Pedoman Penggunaan Pelaksanaan Multimedia Pembelajaran Bagi Siswa.....	206
16. Lembar Pengamatan Penggunaan Multimedia Pembelajaran Bagi Siswa di Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama	208
17. Lembar Pengamatan Penggunaan Multimedia Pembelajaran Bagi Siswa di Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua.....	209
18. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Multimedia Pembelajaran	

Bagi Siswa di Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga.....	210
19. Deskriptor Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Media Gambar	
Bagi Guru.....	211
20. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Media Gambar	
Bagi Guru di Kelas Kontrol Pertemuan Pertama	214
21. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Media Gambar	
Bagi Guru di Kelas Kontrol Pertemuan Kedua.....	215
22. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Media Gambar	
Bagi Guru di Kelas Kontrol Pertemuan Ketiga.....	216
23. Deskriptor Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Media Gambar	
Bagi Siswa.....	217
24. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Media Gambar	
Bagi Siswa di Kelas Kontrol Pertemuan Pertama.....	219
25. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Media Gambar	
Bagi Siswa di Kelas Kontrol Pertemuan Kedua	220
26. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Media Gambar	
Bagi Siswa di Kelas Kontrol Pertemuan Ketiga	221
27. Deskriptor Pedoman Penilaian Aktivitas Belajar Belajar Siswa.....	222
28. Rekapitulasi Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	224
29. Rekapitulasi Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	226
30. Kisi-kisi Soal Uji Coba	228
31. Kisi-kisi Soal Pretest dan Postest.....	235
32. Kisi-kisi Soal Afektif.....	242
33. Rubrik Penilaian Psikomotor	243
34. Deskriptor Pedoman Observasi Penilaian Psikomotor Siswa.....	244
35. Soal Uji Coba	245
36. Soal Pretest dan Postest.....	255
37. Soal Afektif	260
38. Lembar Validasi Soal Objektif Oleh Penilai Ahli I.....	262
39. Lembar Validasi Soal Objektif Oleh Penilai Ahli II.....	268
40. Lembar Validasi Soal Afektif Oleh Penilai Ahli I.....	274

41. Lembar Validasi Soal Afektif Oleh Penilai Ahli II.....	276
42. Lembar Validasi Soal Psikomotorik Oleh Penilai Ahli I.....	278
43. Lembar Validasi Soal Psikomotorik Oleh Penilai Ahli II	280
44. Skor Uji Coba Aktivitas Belajar Siswa	282
45. Tabulasi Uji Coba Soal.....	284
46. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Merencanakan Pembelajaran Menggunakan APKG di Kelas Eksperimen	289
47. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran Menggunakan APKG di Kelas Kontrol.....	297
48. Output Data Validitas Uji Coba Instrumen Aktivitas Belajar Siswa.....	305
49. Output Uji Validitas Uji Coba Instrumen Hasil Belajar Siswa	306
50. Output Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	308
51. Output Uji Reliabilitas Aktivitas Belajar Siswa.....	308
52. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal	309
53. Hasil Analisis Daya Beda Soal.....	310
54. Nilai Pretest dan Postest Kognitif Kelas Eksperimen	312
55. Nilai Pretest dan Postest Kognitif Kelas Kontrol.....	313
56. Nilai Pretest dan Postest Afektif Kelas Eksperimen	314
57. Nilai Pretest dan Postest Afektif Kelas Kontrol.....	315
58. Nilai Psikomotorik	316
59. Nilai Akhir Kelas Eksperimen	317
60. Nilai Akhir Kelas Kontrol	318
61. Pedoman Wawancara	319
62. <i>Output</i> Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai Pretest.....	321
63. <i>Output</i> Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest	321
64. <i>Output</i> Hasil Uji Homognitas Nilai Pretest.....	321
65. <i>Output</i> Uji Normalitas Aktivitas Belajar Siswa	322
66. <i>Output</i> Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa	322
67. <i>Output</i> Uji Homogenitas Aktivitas Belajar Siswa.....	322
68. <i>Output</i> Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa.....	323
69. <i>Output</i> Uji ANOVA Hasil Belajar Siswa.....	323

70. <i>Output</i> Hasil Uji Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa.....	324
71. <i>Output</i> Hasil Uji Perbedaan Hasil Belajar Siswa.....	324
72. <i>Output</i> Hasil Uji Keefektifan Aktivitas Belajar Siswa.....	325
73. <i>Output</i> Hasil Uji Keefektifan Hasil Belajar Siswa.....	325
74. Surat-surat Penelitian	326
75. Foto Pembelajaran di Kelas Eksperimen	329
76. Foto Pembelajaran di Kelas Kontrol.....	331



BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bagian ini dijelaskan tentang: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian. Uraianya adalah sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki arti penting dalam kehidupan suatu bangsa, termasuk bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan salah satu faktor utama yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu pengembangan potensi baik dari aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual. Hal tersebut sesuai dengan definisi pendidikan sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara.

Proses pendidikan harus diatur dengan baik agar pendidikan yang dilaksanakan menjadi berkualitas. Pendidikan yang berkualitas adalah salah satu

sarana untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, sebagaimana tercantum dalam Undang undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II pasal 3 sebagai berikut:

pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional, maka kegiatan pendidikan dilaksanakan melalui tiga jalur sebagaimana yang tertuang dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VI Pasal 13 ayat (1) yang secara lengkap berbunyi “Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya”. Jalur pendidikan formal terdiri atas jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Salah satu bentuk pendidikan formal di jenjang pendidikan dasar adalah sekolah dasar (SD). Pendidikan pada jenjang sekolah dasar berfungsi mengajarkan dasar-dasar keilmuan sebagai pedoman pada jenjang selanjutnya. Tujuannya adalah agar siswa mampu memahami potensi diri guna beradaptasi dengan lingkungan yang lebih luas. Mirasa (2005) dalam Susanto (2013: 69-70) mengemukakan tujuan pendidikan di sekolah dasar sebagai berikut:

Tujuan pendidikan di sekolah dasar dimaksudkan sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar bagi setiap siswa, dimana setiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan suasana yang memberikan kemudahan bagi perkembangan dirinya secara optimal.

Untuk mencapai tujuan pendidikan dasar, pelaksanaan pendidikan harus berlandaskan kurikulum. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional pengertian kurikulum yakni “seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Dengan demikian, tersirat bahwa isi kurikulum yaitu berupa mata pelajaran dan materi yang disajikan sekolah kepada siswa. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab X pasal 37 Ayat 1 dijelaskan bahwa “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu pengetahuan sosial (IPS), seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan atau kejuruan, dan muatan lokal”.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang pendidikan dasar. Sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 bahwa "IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah”. Selain itu Wisudawati dan Sulistyowati (2013: 22) menyatakan “IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik

khusus yang mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab akibatnya”.

IPA bermanfaat untuk menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah. Samatowa (2011: 4) menyatakan bahwa “IPA merupakan mata pelajaran yang melatih anak berpikir kritis dan objektif”. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPA seharusnya tidak dititikberatkan kepada hafalan, tetapi lebih kepada kebermaknaan pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran lebih mendalam.

Karakteristik materi pelajaran IPA yang sangat luas dan pembelajaran yang diarahkan pada kemampuan menghafal fakta dan konsep, menjadikan siswa cenderung merasa bosan. Oleh karena itu, sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA dan tahap perkembangan intelektual anak usia SD yang masuk dalam fase perkembangan operasional konkret, maka pembelajaran IPA harus dimulai dari yang konkret ke abstrak sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 5 April 2016 dengan guru kelas IV SD Negeri Kepandean 03 diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran IPA masih menekankan pada konsep yang ada dalam buku dan guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah secara optimal. Keadaan tersebut mengakibatkan rendahnya aktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPA. Informasi lain yang diperoleh dari wawancara tersebut adalah berdasarkan hasil UAS kelas IV tahun pelajaran 2014/2015,

diperoleh nilai rata-rata kelas 70,5 (terlampir). Dari jumlah siswa keseluruhan 26 siswa, terdapat 11 siswa atau 42.3% belum mencapai nilai KKM yaitu 70.

Hambatan-hambatan yang dialami guru saat proses pembelajaran IPA praktik masih ada beberapa siswa yang bergurau dan bermain. Sedangkan pada saat pembelajaran biasa masih banyak siswa yang tidak dapat langsung memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga guru harus melakukan penjelasan ulang. Pada umumnya karakteristik siswa kelas IV SD Negeri Kepandean 03 adalah memiliki semangat belajar dan aktif bergerak, sehingga membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang efektif dan bervariasi yang dapat diterapkan di SD Negeri Kepandean 03, salah satunya adalah multimedia pembelajaran.

Multimedia diartikan sebagai gabungan beberapa media yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis, atau animasi grafis, movie, video, dan audio. Menurut Oetomo dalam Winarmo (2009: 7), multimedia adalah gabungan dari teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, dan video yang menjadi satu kesatuan kerja yang menghasilkan informasi yang tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan saja, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni yang tinggi dalam penyajiannya. Menurut Mustolih (2008) dalam Marzuki (2009: 59), multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah gabungan dari beberapa media yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dikendalikan oleh

pengguna, misalnya TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dikendalikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, misalnya multimedia pembelajaran, aplikasi game, dan lain-lain.

Menurut Munir (2013: 4), multimedia pembelajaran adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut Munir menyatakan bahwa tujuan penggunaan multimedia pembelajaran adalah “untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan, sikap) serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali”.

Berdasarkan pengertian tersebut, multimedia pembelajaran sangat tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi memerlukan unsur gambar, teks, dan video untuk memperjelas pemahaman siswa tentang materi Perubahan Kenampakan Bumi. Selain itu, multimedia pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa melalui tampilan yang berupa gambar, teks, dan video.

Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti multimedia pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Perubahan Kenampakan Bumi. Hal ini telah dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Setyaningrum (2013) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret (UNS) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan

Meulis Aksara Jawa dengan Penerapan Multimedia Pembelajaran pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 02 Popongan Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014” menunjukkan bahwa setelah menggunakan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian yang berjudul “Keefektifan Multimedia Pembelajaran terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar Materi Perubahan Kenampakan Bumi Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yang terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Permasalahan tersebut antara lain:

- (1) Aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi masih rendah.
- (2) Antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi masih rendah.
- (3) Kurangnya keterampilan guru dalam mengadakan variasi media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi.
- (4) Interaksi dalam proses pembelajaran masih satu arah dan hanya berpusat pada guru.
- (5) Guru belum menggunakan multimedia pembelajaran yang lebih bermakna.

- (6) Kurangnya pengetahuan guru tentang keefektifan multimedia pembelajaran, sehingga belum menggunakannya secara optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka masalah penelitian perlu dibatasi sebagai berikut:

- (1) Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal, kelas IV A dan IV B.
- (2) Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu multimedia pembelajaran berbasis Power Point.
- (3) Aktivitas belajar yang diamati pada penelitian ini hanya aktivitas belajar siswa di dalam kelas.
- (4) Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Perubahan Kenampakan Bumi.
- (5) Hasil belajar yang akan diteliti mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi?

- (2) Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar antara siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi?
- (3) Lebih efektif mana antara multimedia pembelajaran dibandingkan media gambar dalam meningkatkan aktivitas belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi?
- (4) Lebih efektif mana antara multimedia pembelajaran dibandingkan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA khususnya materi Perubahan Kenampakan Bumi.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus adalah tujuan yang bersifat khusus atau fokus tujuan yang ingin dicapai. Tujuan khusus dilaksanakannya penelitian ini yaitu:

- (1) Untuk mengetahui adanya perbedaan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi antara siswa yang proses pembelajarannya menggunakan multimedia pembelajaran dengan siswa yang proses pembelajarannya menggunakan media gambar.

- (2) Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi antara siswa yang proses pembelajarannya menggunakan multimedia pembelajaran dengan siswa yang proses pembelajarannya menggunakan media gambar.
- (3) Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi.
- (4) Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi.
- (5) Untuk mengetahui keefektifan media gambar terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi.
- (6) Untuk mengetahui keefektifan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan tambahan pengetahuan tentang penerapan multimedia pembelajaran terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Perubahan Kenampakan Bumi dalam kehidupan sehari-hari.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

1.6.2.1 Bagi Siswa

- a. Diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kepandean 03 pada mata pelajaran IPA khususnya materi Perubahan Kenampakan Bumi.
- b. Diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran yang menarik.
- c. Diharapkan mampu mengaktifkan siswa pada pembelajaran IPA khususnya pada materi Perubahan Kenampakan Bumi.

1.6.2.2 Bagi Guru

- a. Memberi informasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan bermakna.
- b. Memberi masukan tentang keefektifan multimedia pembelajaran dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi Perubahan Kenampakan Bumi.

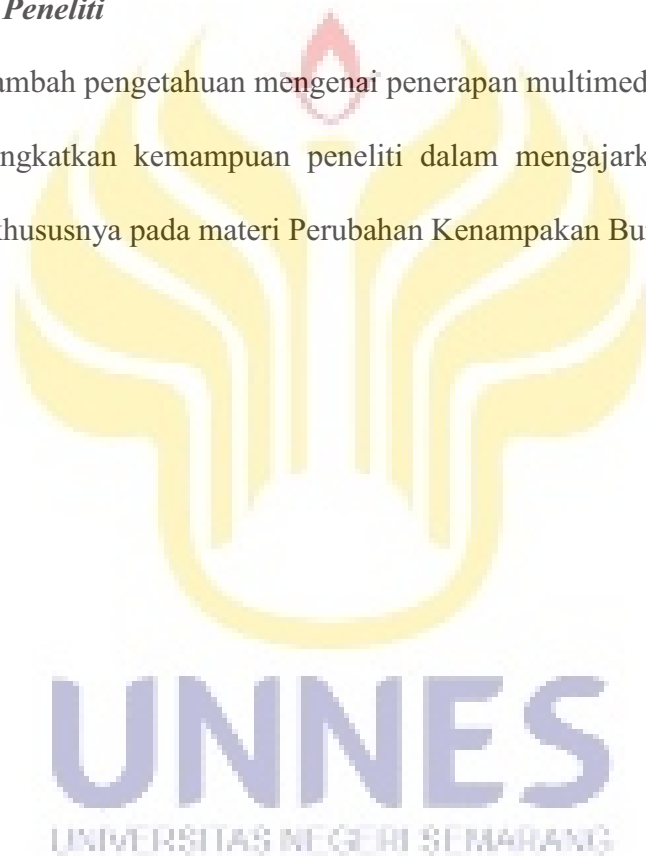
1.6.2.3 Bagi Sekolah

- a. Diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SD Negeri Kepandean 03, khususnya pada materi Perubahan Kenampakan Bumi.

- b. Diharapkan mampu meningkatkan keterampilan guru untuk menerapkan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran IPA.
- c. Memberi masukan tentang keefektifan multimedia pembelajaran dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa materi Perubahan Kenampakan Bumi.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

- a) Menambah pengetahuan mengenai penerapan multimedia pembelajaran.
- b) Meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengajarkan mata pelajaran IPA khususnya pada materi Perubahan Kenampakan Bumi.



BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang: (1) kerangka teori; (2) penelitian terdahulu; (3) kerangka berpikir; dan (4) hipotesis penelitian.

2.1 Kerangka Teori

Dalam landasan teori akan dibahas tentang: (a) belajar; (b) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar; (c) aktivitas belajar; (d) hasil belajar; (e) pembelajaran; (f) media pembelajaran; (g) multimedia pembelajaran; (h) media gambar; (i) karakteristik siswa SD; (j) pengertian IPA; (k) pembelajaran IPA di SD; (l) materi perubahan kenampakan bumi.

2.1.1 Belajar

Bagi manusia, belajar merupakan proses dan aktivitas yang selalu dilakukan sejak manusia dalam kandungan sampai ke liang lahat, sesuai dengan prinsip belajar sepanjang hayat. Terdapat pengertian belajar menurut beberapa ahli. Hintzman (t.t) dalam Syah (2013) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) yang disebabkan oleh pengalaman yang dapat memengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Sedangkan Winarmo (2009:1) berpendapat bahwa “belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada setiap orang dan berlangsung sepanjang hidupnya”. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan

lingkungannya. Selanjutnya Winarmo berpendapat bahwa “salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap”.

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Slavin (1994) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) menyatakan bahwa “belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman”. Belajar dapat dikatakan berhasil ketika seseorang mampu belajar dari pengalamannya dan berubah menjadi individu yang lebih baik setelah mereka belajar dari pengalaman. Selanjutnya Hamalik (2011: 36) berpendapat bahwa “belajar adalah memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Sedangkan Slameto (2013: 2) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Lebih lanjut, A.M., (1986) dalam Hardini dan Puspitasari (2012: 5-6) menyatakan bahwa “tujuan belajar adalah: (1) untuk mendapatkan pengetahuan, (2) penanaman konsep dan keterampilan, (3) pembentukan sikap”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut tentang pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang didahului oleh proses pengalaman dan bersifat relatif permanen. Proses perubahan perilaku itu bersifat tetap, dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari

kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta akan berguna bagi kehidupan yang akan datang atau proses belajar selanjutnya.

2.1.2 Faktor yang Memengaruhi Belajar

Proses belajar yang terjadi pada diri siswa dapat diamati dari perbedaan perilaku sebelum dan setelah berada dalam kegiatan pembelajaran. Selama proses belajar berlangsung siswa mengalami banyak kegiatan belajar, selama proses itu pula siswa tidak terlepas dari hal yang dapat menghambat belajarnya. Dalam proses pembelajaran tentu ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran. Menurut Rifa'i dan Anni (2011: 97), faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar pada peserta didik adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal mencakup kondisi fisik (kesehatan organ tubuh), kondisi psikis (kemampuan intelektual, emosional) dan sosial (kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan). Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki siswa akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar. Sedangkan kondisi eksternal yang mempengaruhi belajar siswa yaitu variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan memengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Sesependapat dengan Rifa'i dan Anni, Syah (2013: 129) mengemukakan bahwa “faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa ada tiga, yaitu: faktor internal (mencakup kondisi jasmani dan rohani siswa), faktor eksternal (mencakup

kondisi lingkungan sekitar siswa), faktor pendekatan belajar (mencakup strategi dan metode pembelajaran)”).

Selain ketiga faktor yang mempengaruhi belajar siswa, ada satu faktor lagi yang juga berpengaruh terhadap proses belajar. Faktor tersebut adalah media pembelajaran. Arsyad (2014: 19) menjelaskan bahwa “dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran”. Winarno (2009: 2) berpendapat bahwa “penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu”. Menurut Arsyad (2014: 20), media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, serta dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman belajarnya. Menurut Kemp dan Dayto dalam Winarno (2009: 3), penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu: (1) penyampaian pesan lebih baku, (2) pembelajaran akan lebih menarik, (3) pembelajaran lebih interaktif, (4) mengurangi jumlah waktu pembelajaran, (5) meningkatkan kualitas belajar siswa, (6) pembelajaran akan lebih fleksibel, (7) sikap positif siswa terhadap apa yang mereka peajari, (8) beban guru untuk menjelaskan materi secara berulang-ulang dapat diminimalisir.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Contoh dari faktor internal yaitu kondisi fisik, kondisi psikis, dan sosial. Sedangkan salah satu contoh faktor eksternal yaitu media pembelajaran. Dengan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi belajar tersebut, guru harus mengondisikan proses belajar

yang mendukung mulai dari persiapan hingga kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai dapat lebih optimal.

2.1.3 Aktivitas Belajar

Pada dasarnya proses belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku pada siswa, karena siswa adalah organisme yang di dalam dirinya terkandung banyak potensi hidup yang sedang berkembang, jadi dalam belajar terdapat kegiatan melakukan suatu hal. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar yang meliputi pertanyaan, mengajukan pendapat, dapat menjawab pertanyaan guru, bekerjasama dengan teman, dan bertanggung jawab atas tugas yang diperoleh. Terdapat pengertian aktivitas belajar menurut para ahli. Rifa'i dan Anni (2012: 80) berpendapat bahwa “belajar akan berlangsung dengan baik apabila siswa melaksanakan suatu aktivitas belajar. Tanpa adanya aktivitas belajar, hasil yang diperoleh tidak akan maksimal”. Sependapat dengan Rifa'i dan Anni, Slameto (2010: 36) menyatakan bahwa “dalam proses mengajar guru perlu menimbulkan aktivitas belajar siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan lagi dalam bentuk berbeda”. Dari penegasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas merupakan faktor penting dalam suatu pembelajaran yang akan menciptakan pembelajaran lebih bermakna. Aktivitas belajar merupakan keterlibatan siswa baik secara jasmani maupun rohani yang terjadi selama proses pembelajaran.

Hamalik (2011: 80) berpendapat bahwa “pada saat ini, pendidikan lebih menitikberatkan pada aktivitas sejati, dimana [yang menekankan] siswa belajar

sambil bekerja”. Sehubungan dengan hal tersebut, sistem pendidikan yang berlaku di Indonesia sekarang ini sangat menekankan pada pendayagunaan asas keaktifan (aktivitas) dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Tugas guru dalam hal ini sebatas sebagai pembimbing dan pendorong motivasi siswa agar dapat belajar dan mengembangkan bakat yang dimiliki.

Dierich dalam Hamalik (2011: 90-1) menyatakan bahwa “kegiatan belajar terbagi menjadi 8 kelompok kegiatan yaitu kegiatan visual, kegiatan lisan (oral), kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional”. Akan tetapi tidak semua kegiatan selalu terjadi dalam suatu pembelajaran. Contohnya yaitu kegiatan menggambar dan metrik yang hanya terdapat dalam pembelajaran atau materi tertentu. Selanjutnya Hamalik menjelaskan bahwa:

Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain: (1) Siswa mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, (2) Dapat mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, (3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa, (4) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis, (5) Dapat mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis, (6) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana dalam masyarakat yang penuh dinamika.

2.1.4 Hasil Belajar

Setiap proses pembelajaran harus diukur seberapa jauh siswa mampu berkembang. Rifai dan Anni (2012: 69) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik”. Sejalan dengan itu,

Sudjana (2009: 3) menyatakan bahwa “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.”

Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 69), hasil belajar yang diperoleh peserta didik tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Apabila peserta didik mempelajari tentang konsep, maka perubahan tingkah laku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Sedangkan Gagne (t.t) dalam Sudjana (2009: 22) mengemukakan bahwa “hasil belajar dapat berupa: (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, (5) keterampilan motoris”.

Sejalan dengan itu menurut Bloom (1956) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 70), hasil belajar mencakup tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: (1) Ranah kognitif, (2) Ranah afektif, dan (3) Ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf.

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan akibat yang ditimbulkan dari adanya proses belajar. Hasil belajar bukan hanya pada aspek kognitif melainkan juga psikomotor dan afektif. Hasil pembelajaran diukur oleh guru melalui penilaian dengan teknik tes maupun non tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari proses pembelajaran dan sebagai langkah evaluasi dalam upaya

memperbaiki proses pembelajaran.

Pada indikator hasil belajar dalam ranah kognitif materi perubahan kenampakan bumi, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang: faktor yang menjadi penyebab perubahan kenampakan bumi, dampak perubahan kenampakan bumi serta cara pencegahannya. Untuk indikator hasil belajar dalam ranah afektif, diharapkan siswa mampu menyadari bahwa alam semesta dan seisinya adalah ciptaan Tuhan, sehingga manusia harus menjaga dan memanfaatkan apa yang terdapat di alam semesta dengan cara yang bijak. Sedangkan untuk hasil belajar dalam ranah psikomotorik, siswa akan memperoleh pengalaman belajar tentang bagaimana cara pencegahan dampak perubahan kenampakan bumi, misalnya erosi, abrasi, banjir, dan tanah longsor. Sehingga setelah siswa mendapatkan pengalaman belajar tersebut, siswa dapat menerapkan cara pencegahan erosi, abrasi, banjir, dan tanah longsor dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.5 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara individu dengan lingkungan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bab I pasal 1 ayat 20 tercantum bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Terdapat beberapa pengertian pembelajaran menurut ahli. Sagala (2013: 61) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik”. Selanjutnya Corey (1986) dalam Sagala (2013: 61)

berpendapat bahwa “pembelajaran adalah proses dimana [ketika] lingkungan seseorang secara sengaja dikelola agar ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus untuk menghasilkan respon terhadap situasi tertentu”.

Briggs (1992) dalam Rifa’i dan Anni (2012: 157) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa, sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan”. Proses pembelajaran tersebut dilakukan secara sistematis dan terencana untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sedangkan Hardini dan Puspitasari (2012: 10) berpendapat bahwa “pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum”.

Pendapat lain yaitu menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999) dalam Sagala (2013: 62) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Sedangkan Hamalik (2011: 57) berpendapat bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan-tujuan pembelajaran”.

Setiap kegiatan pembelajaran tentu memiliki ciri khusus atau karakteristik tertentu. Sagala (2013: 63) mengemukakan karakteristik pembelajaran sebagai berikut: (1) dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara menyeluruh, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar dan mencatat saja, akan tetapi juga berfikir, (2) dalam pembelajaran membangun suasana dialogis

dan proses tanya jawab terus menerus meningkatkan kemampuan berfikir siswa.

Setiap kegiatan pembelajaran tentunya memiliki tujuan, yaitu membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Tingkah laku ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa. Setiap proses pembelajaran akan melibatkan berbagai komponen di mana yang satu dengan yang lain saling berkaitan. Rifa'i dan Anni (2012: 159-161) menyatakan bahwa “ada enam komponen dalam pembelajaran, yaitu: (1) tujuan, (2) subyek belajar atau siswa, (3) materi pelajaran, (4) strategi pembelajaran, (5) media pengajaran, (6) penunjang”. Sedangkan Hamalik (2011: 66) menyatakan bahwa “terdapat tiga ciri yang khas dalam sistem pembelajaran, yaitu: (1) rencana (penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran), (2) saling ketergantungan antara unsur-unsur sistem pembelajaran, dan (3) tujuan yang hendak dicapai”.

Berdasarkan pengertian pembelajaran menurut ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan belajar yang dilakukan secara sistematis dan terencana untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan peristiwa belajar dan suasana belajar yang dapat mendukung siswa untuk belajar dengan baik. Pengalaman belajar yang baik dalam proses belajar siswa inilah yang disebut dengan pembelajaran yang bermakna.

2.1.6 Media Pembelajaran

Arsyad (2013:3) menyatakan bahwa “dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan kata lain, media adalah perantara pesan dari pengirim kepada penerima”. Selanjutnya Gearlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2013: 3) menyatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa agar materi tersebut lebih mudah dipahami oleh siswa. Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013: 4) berpendapat bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, TV, dan komputer”.

Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, guru dapat memilih media apa yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 3-4), ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran yaitu: (1) *media grafis* seperti gambar, foto, grafik, dan lain-lain, (2) *media tiga dimensi* seperti model kerja, diorama, dan lain-lain, (3) *media proyeksi* seperti slide, film strips, film, dan lain-lain, (4) lingkungan.

Kedudukan media pembelajaran sangat penting dalam suatu kegiatan pembelajaran. Guru dapat menggunakan jenis media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa, misalnya film, televisi, atau gambar untuk

memberikan informasi lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi konkret. Hamalik (1986) dalam Arsyad (2013: 19) berpendapat bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Selanjutnya Hamalik menjelaskan bahwa “selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga sangat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi”.

Sependapat dengan Hamalik, Sudjana dan Rivai (2013: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut: (1) pembelajaran lebih menarik perhatian siswa (2) bahan pembelajaran lebih mudah dipahami, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sudjana dan Rivai (2013: 4-5) menyatakan bahwa:

dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: (1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) Kemudahan memperoleh media, (4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, (6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

2.1.7 Multimedia Pembelajaran

Munir (2013: 2) menyatakan bahwa “multimedia berasal dari kata “multi” (Bahasa Latin, nouns yang berarti banyak, bermacam-macam), dan “medium” (Bahasa Latin yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau

membawa sesuatu)”. Munir menyatakan bahwa “multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, grafis, atau animasi grafis, movie, sound, video, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik”.

Ada beberapa definisi multimedia menurut para ahli, diantaranya menurut Oetomo (2002) dalam Winarmo (2009:7), multimedia adalah gabungan dari teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, video yang menjadi satu kesatuan kerja dan akan menghasilkan informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi, yang tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya. Sejalan dengan itu, Munir dan Zaman (1999) dalam Munir (2013: 2) berpendapat bahwa “multimedia sebagai keterpaduan diantara berbagai media teks, gambar, video, dan animasi dalam satu media digital yang mempunyai kemampuan untuk interaktif, umpan balik dan informasi diperoleh dengan cara non-linear”. Lebih jauh, menurut Vaughan (2006) dalam Winarmo, dkk (2009: 7), multimedia merupakan gabungan dari teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain.”

Menurut Mustolih (2008) dalam Marzuki (2009: 59), multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah gabungan dari beberapa media yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dikendalikan oleh pengguna, misalnya TV dan

film. Sedangkan multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dikendalikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, misalnya multimedia pembelajaran, aplikasi game, dan lain-lain.

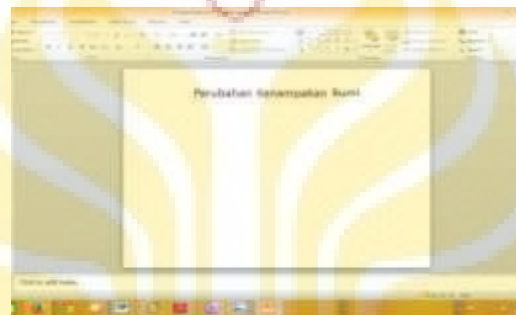
Menurut Munir (2013: 4), multimedia pembelajaran adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut Munir menyatakan bahwa tujuan penggunaan multimedia pembelajaran adalah “untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan, sikap) serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali”.

Penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran akan memberikan nuansa yang baru dan lebih inovatif dalam pemerolehan informasi. Munir (2013: 6) menyatakan bahwa “Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat.” Selanjutnya Munir menyatakan bahwa “berdasarkan *Computer Technology Research (CTR)*, orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran, Karena multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan dalam proses pembelajaran.

Dengan pemanfaatan multimedia pembelajaran ini guru bertindak sebagai

fasilitator yang memfasilitasi siswa, memberikan umpan balik, dan memperjelas konsep jika tampilan multimedia pembelajaran kurang dimengerti oleh siswa. Multimedia pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam penelitian ini adalah: power point, audio, video, gambar, dan teks. Adapun langkah pembuatan multimedia pembelajaran berbasis Power Point adalah sebagai berikut:

- 1) Membuka program MS. Power Point 2010, maka akan muncul tampilan slide kosong sebagai berikut:



Gambar 2.1. Tampilan Slide Kosong

- 2) Menulis materi pokok/tema pembelajaran, misalnya materi Perubahan Kenampakan Bumi, maka akan muncul tampilan slide sebagai berikut:



Gambar 2.2. Tampilan Materi Pokok

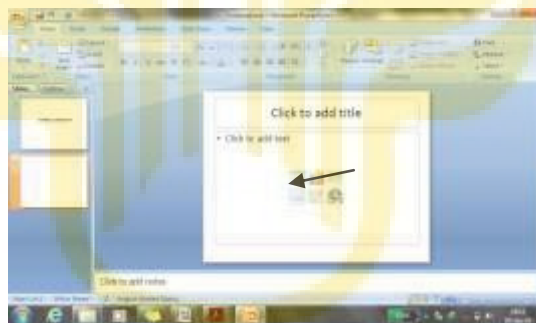
- 3) Untuk menyisipkan unsur-unsur multimedia pembelajaran seperti teks, gambar, video, audio, dll, maka klik ikon-ikon yang ada pada slide seperti berikut:

Misalnya akan menyisipkan gambar, maka tampilannya adalah sebagai berikut:



Gambar 2.3. Tampilan Cara Menyisipkan Gambar

Jika akan menyisipkan tabel, maka klik pada gambar tabel seperti gambar yang ditunjuk pada anak panah berikut:



Gambar 2.4. Tampilan Cara Menyisipkan Tabel

Langkah-langkah penggunaan multimedia pembelajaran dalam menyampaikan konsep Perubahan Kenampakan Bumi pada siswa kelas IV adalah sebagai berikut:

- 1) Menyalakan laptop dan menyambungkannya ke LCD Proyektor.
- 2) Mencari berkas presentasi dengan menggunakan windows eksplorer.
- 3) Klik dua kali pada berkas, maka tampilan pertama akan muncul sebagai berikut:



Gambar 2.5. Tampilan Menu Utama Multimedia Pembelajaran

- 4) Tampilan konsep yang akan dipelajari pada gambar



Gambar 2.6. Tampilan Submenu Perubahan Kenampakan Bumi

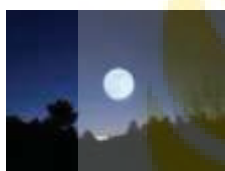
Untuk memilih konsep yang akan dipelajari, maka user mengklik menu pilihan yang telah tersedia. Contoh: user mengklik menu penyebab, maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini.



Gambar 2.7. Tampilan Menu Penyebab Perubahan Kenampakan Bumi

Jika user akan mempelajari penyebab Perubahan Kenampakan Bumi akibat pasang surut air laut, maka user mengklik ikon laut. Setelah diklik, maka akan muncul tampilan menjelaskan konsep penyebab Perubahan Kenampakan Bumi akibat pasang surut air laut seperti pada gambar tersebut.

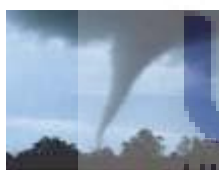
- 5) Setelah mengklik konsep yang ingin dipelajari, maka secara otomatis tampilan akan menampilkan isi materi. Untuk mengendalikan atau mengoperasikan tampilan multimedia pembelajaran maka user dapat memilih icon sebagai berikut:



ikon bulan, untuk mempelajari perubahan kenampakan bumi yang disebabkan karena pengaruh bulan



ikon hujan, untuk mempelajari perubahan kenampakan bumi yang disebabkan karena pengaruh hujan



ikon angin, untuk mempelajari perubahan kenampakan bumi yang disebabkan karena pengaruh angin



ikon gunung meletus, untuk mempelajari perubahan kenampakan bumi yang disebabkan karena pengaruh bencana alam

- 6) Setelah selesai pada akhir materi akan muncul ikon yang bergambar rumah yang berguna untuk kembali ke submenu utama, sehingga memudahkan kita

untuk mengulangi maupun melanjutkan lagi materi selanjutnya. Demikian seterusnya untuk pengoperasian materi-materi yang lain dalam multimedia pembelajaran pada materi Perubahan Kenampakan Bumi.

2.1.8 Media Gambar

Gambar sangat penting digunakan dalam usaha untuk memperjelas pengertian pada peserta didik. Sehingga dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran. Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapatkan. Munadi (2013: 89) berpendapat bahwa “gambar dapat menggantikan kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, bahkan lebih jelas dari yang diungkapkan oleh kata-kata”. Sejalan dengan itu, Rohani (2014: 76) menyatakan bahwa “gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah didapatkan dan harganya pun murah serta besar artinya untuk meningkatkan nilai pengajaran”.

Melalui media gambar, pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan siswa. Munadi (2013: 89) menjelaskan bahwa “saat siswa memperhatikan suatu gambar, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak; berinteraksi baik dengan gambar tersebut maupun dengan sesamanya; membuat hubungan diantara paradox dan membangun gagasan-gagasan baru”. Sejalan dengan itu, Levie (1975) dalam Arsyad (2013: 12) menyatakan bahwa “Stimulus visual

membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep.” Baugh (1986) dalam Arsyad (2013: 13) menyatakan bahwa “kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dengan indera lainnya”.

Menurut Sadiman, dkk (2014: 29-31) ada beberapa kelebihan media gambar, antara lain: (1) bersifat konkret, (2) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, (3) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan (4) dapat memperjelas suatu masalah, sehingga dapat membetulkan kesalahpahaman, (5) harganya murah dan mudah mendapatkannya, serta dapat digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus. Selanjutnya Sadiman, dkk mengemukakan bahwa “media gambar memiliki kelemahan sebagai berikut: (1) hanya menekankan persepsi indera mata, (2) gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, dan (3) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar”. Sadiman, dkk (2014: 31-2) mengemukakan bahwa “ada enam syarat gambar dapat digunakan sebagai media pendidikan, yaitu: (1) autentik, (2) sederhana, (3) ukuran relatif, (4) mengandung gerak, (5) baik untuk mencapai tujuan pembelajaran, (6) tidak setiap gambar bagus adalah media yang bagus”.

2.1.9 Karakteristik Siswa SD

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam menentukan media pembelajaran guru harus mempertimbangkan beberapa hal seperti tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa. Dengan kata lain guru

harus mengetahui siapa siswanya dan bagaimana karakteristiknya. Karakteristik siswa secara umum dapat dilihat dari usianya.

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik perkembangan yang menampilkan berbagai perbedaan individual antara lain perbedaan intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak. Sumantri dan Syaodih (2008: 6.3) mengemukakan bahwa “karakteristik yang menonjol pada anak usia sekolah dasar adalah senang bermain, selalu bergerak, bekerja atau bermain dalam kelompok, dan senantiasa ingin melaksanakan atau merasakan sendiri”. Berdasarkan karakteristik yang dimiliki siswa SD yang dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru harus dapat menyajikan pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif.

Sedangkan Piaget (1988) dalam Rifa’i dan Anni (2012: 32-35) menyatakan bahwa “perkembangan kognitif manusia terbagi menjadi empat tahap yaitu: (1) Tahap Sensorimotorik (umur 0-2 tahun), (2) Tahap Praoperasional (umur 2-7 tahun), (3) Tahap operasional konkret (umur 7-11 tahun), (4) Tahap operasional formal (umur 11-15 tahun)”.

Dengan melihat tahap-tahap perkembangan yang diungkapkan oleh Piaget, maka siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini berada pada tahap operasional konkret (umur 7-11 tahun). Menurut Piaget, pada tahap operasional konkret (umur 7-11 tahun), anak mampu mengoperasikan berbagai logika dalam

bentuk benda yang konkrit. Oleh karena itu, dalam menyajikan pembelajaran guru hendaknya menyajikan sesuatu yang konkret, sehingga memudahkan siswa dalam berpikir. Logika siswa diperoleh selain dari mendengarkan penjelasan guru, juga dapat diperoleh dari melihat gambar, video, praktik atau melakukan pengamatan secara langsung di lapangan. Berdasarkan karakteristik siswa usia SD tersebut, multimedia pembelajaran cocok diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan, multimedia pembelajaran menyajikan sesuatu menjadi lebih konkret dan lebih menarik.

2.1.10 Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan karena kehidupan manusia sangat tergantung di alam, dan segala jenis gejala yang terjadi di alam. Terdapat beberapa pengertian IPA menurut ahli. Wisudawati dan Sulistyowati (2013: 22) menyatakan bahwa “IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yang mempelajari fenomena alam yang faktual (factual), baik berupa kenyataan (reality) atau kejadian (events) dan hubungan sebab-akibatnya.” Selanjutnya Darmojo (1992) dalam Samatowa (2011: 2) berpendapat bahwa “IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya”.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains. Carin dan Saund (1993) dalam Wisudawati dan Sulistyowati (2013: 24) menyatakan bahwa “IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum, dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen”. Selanjutnya Carin dan Saund menyebutkan empat unsur utama IPA,

yaitu: (1) Sikap, yaitu rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab-akibat, (2) Proses, yaitu proses pemecahan masalah pada IPA dilakukan sesuai prosedur, 3) Produk, yaitu berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum, (4) Aplikasi, yaitu penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sesuai pendapat Powel (1992) dalam Samatowa (2011: 3) yang menjelaskan bahwa:

IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari observasi dan eksperimen, artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku oleh satu atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

2.1.11 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPA dapat dikatakan sebagai suatu sistem pembelajaran IPA, yang terdiri atas komponen input, proses, dan output pembelajaran. Wisudawati dan Sulistyowati (2013: 26) menyatakan bahwa “pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan”. Pembelajaran IPA di SD merupakan pembelajaran yang diajarkan dari hal yang sederhana menuju hal yang lebih kompleks disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tercantum:

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Menurut Samatowa (2011: 4), ada beberapa alasan mengapa IPA diajarkan di sekolah dasar. Alasan itu dapat digolongkan menjadi empat golongan yakni: (a) IPA bermanfaat bagi suatu bangsa, (b) IPA memberikan kesempatan berpikir kritis, (c) IPA tidak hanya mata pelajaran yang bersifat hafalan (d) IPA dapat membentuk kepribadian anak secara utuh. Tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI sebagaimana tertuang dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 adalah:

Tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, (4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan, (5) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, (6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, (7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tercantum bahwa ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut: (1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, (2) Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya, (3) Energi dan perubahannya, dan (4) Bumi dan alam semesta.

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang tidak hanya berkaitan dengan pembelajaran praktek saja, melainkan juga teori. Mata pelajaran IPA di SD khususnya yang berkaitan dengan teori, sering dirasa sulit dan tidak menarik bagi siswa, sehingga hal ini yang membuat semangat siswa menjadi rendah, sehingga hasil belajar siswa ketika mengikuti pelajaran IPA non praktek juga menjadi rendah. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang variatif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa, sehingga muatan nilai yang terkandung juga dapat diinternalisasikan dalam diri siswa.

2.1.12 Materi Perubahan Kenampakan Bumi

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Perubahan Kenampakan Bumi. Materi ini dibelajarkan pada siswa kelas IV semester II dengan Standar Kompetensi: 9. Memahami Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit. Kompetensi Dasar: 5.1 Mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi. Materi Perubahan Kenampakan Bumi yang akan dikaji mencakup perubahan kenampakan bumi yang disebabkan karena pengaruh bulan, hujan, angin, dan bencana alam.

Rositawaty dan Muharam (2008: 151) menyatakan bahwa “Bulan merupakan benda langit yang selalu mendampingi Bumi. Bulan dapat

memengaruhi perubahan kenampakan pada bumi. Bulan menyebabkan terjadinya proses pasang naik dan pasang surut pada daerah perairan, seperti laut, danau, atau sungai yang sangat besar dan lebar". Ikhwan dan Wahyudi (2009: 130) menyatakan bahwa "pasang naik air laut adalah keadaan permukaan air laut yang, sedangkan pasang surut air laut merupakan keadaan permukaan air laut yang turun". Menurut Ikhwan dan Wahyudi, pasang surut air laut memiliki pengaruh terhadap pantai dan dermaga. Ikhwan dan Wahyudi menjelaskan bahwa "Ketika terjadi pasang naik, bagian pantai yang terendam oleh air, menjadi semakin luas. Batas daratan dengan air laut di pantai dapat mengalami abrasi. Akibatnya, luas daratan di pantai semakin berkurang dan menimbulkan cekungan atau pantai yang curam". Sedangkan mengenai pengaruh pasang surut air laut terhadap dermaga, Ikhwan dan Wahyudi (2009: 131) menjelaskan bahwa "abrasi dapat menyebabkan pasir, tanah, dan batu kapur terseret ke dalam laut. Benda-benda tersebut mengisi bagian dasar air, termasuk di dermaga, sehingga dermaga menjadi dangkal dan menyebabkan kapal-kapal sulit merapat ke dermaga".

Rositawaty dan Muharam (2008: 153-5) menyatakan bahwa "Angin merupakan salah satu energi yang ada di bumi. Angin memiliki manfaat yang sangat banyak bagi manusia, antara lain nelayan memanfaatkan angin untuk menggerakkan perahu layar". Lebih lanjut Rositawaty dan Muharam menjelaskan bahwa "di beberapa negara, angin dimanfaatkan untuk menggerakkan kincir angin sebagai sumber energi listrik dan mengambil air. Selain memberikan manfaat pada manusia, angin juga memiliki pengaruh besar dalam perubahan kenampakan pada bumi. Angin dapat mengikis batuan dan permukaan bumi. Pengikisan tersebut

dapat mengubah kenampakan pada permukaan bumi, baik cepat maupun lambat.

Rositawaty dan Muharam (2008: 155) menyatakan bahwa “Hujan dapat mengubah kenampakan pada permukaan bumi. Perubahan kenampakan bumi yang dapat dilihat secara langsung adalah permukaan bumi yang awalnya kering akan menjadi basah jika terkena hujan”. Selanjutnya Rositawaty dan Muharam (2008: 156-7) menyatakan bahwa “Bencana alam merupakan faktor perubah kenampakan permukaan bumi yang sangat cepat. Contohnya adalah tsunami, gunung meletus, gempa bumi, dan badai. Lebih lanjut, Rositawaty dan Muharam (2008: 158-63) menjelaskan bahwa “Beberapa perubahan lingkungan menyebabkan kerusakan pada bumi. Hal tersebut terjadi karena perubahan lingkungan yang tidak seimbang. Beberapa akibat yang disebabkan oleh perubahan lingkungan yang tidak seimbang antara lain: erosi, abrasi, banjir, dan tanah longsor”.

2.2 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang mendukung pada penelitian ini antara lain adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nagara pada tahun 2012 dengan judul “Keefektifan Multimedia dalam Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Grujungan Bondowoso”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dapat dikatakan efektif, karena berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada setiap pertemuan diketahui nilai aktivitas

siswa secara klasikal sebesar 96.87% dengan kategori sangat baik, sedangkan berdasarkan hasil penilaian siswa dalam menggambar bentuk ketuntasan siswa meningkat dari 40% menjadi 96.42% .

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuniato pada tahun 2015 dengan judul “Penggunaan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPA pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Sribit Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tahun Pelajaran 2014/2015”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas 3 SD Sribit Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dengan kategori tinggi tingkat keaktifan pada kondisi awal 5.6% siklus I 38.9% pada siklus II meningkat menjadi 55.6% dan siklus III meningkat menjadi 88.9%. (2) Penggunaan Multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar IPA pada siswa kelas 3 SD Sribi Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dengan; (a) Nilai rata – rata pembelajaran IPA kelas 3 pada kondisi awal 69.4 siklus I 72.5 siklus II 74.4 dan siklus III 82.8. (b) Jumlah anak yang mencapai kriteria ketuntasan (KKM) kondisi awal 44.4% siklus I menjadi 61.1% siklus II 72.2% siklus III 100%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Setyawan pada tahun 2014 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa dengan Penerapan Multimedia Pembelajaran pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 02 Popongan Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian tindakan

kelas ini menunjukkan bahwa dengan penerapan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa pada peserta didik kelas IV SDN 02 Popongan Karanganyar. Peningkatan ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil nilai kemampuan menulis aksara Jawa dari nilai prasiklus ke tiap siklusnya.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hasani pada tahun 2013 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima Untuk Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 48.1667, sedangkan nilai rata-rata setelah menggunakan multimedia adalah sebesar 90.5000. Dari selisih rerata tersebut dapat diketahui kenaikan persentase sebesar 46.7%. Dari hasil analisis uji-t tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut efektif digunakan sebagai media pembelajaran di SD.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Sutarto pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Software Lectora pada Mata Pelajaran IPA Kelas 4 di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al Huda Wonogiri”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan : (1) di SDIT Al Huda Wonogiri hasil uji t terhadap prestasi menunjukkan nilai sig 2-tailed = 0,023 < α = 5%, sehingga pengaruh produk dalam meningkatkan prestasi adalah signifikan. Pada motivasi siswa diperoleh sig 2-tailed = 0,003 < α = 5%, sehingga pengaruh produk multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi adalah signifikan. (2) di SDIT Al Huda Sidoharjo hasil uji t terhadap

prestasi menunjukkan nilai sig 2-tailed = 0,005 < α = 5%, sehingga pengaruh produk dalam meningkatkan prestasi adalah signifikan.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudin pada tahun 2010 dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: peningkatan rata-rata hasil belajar pada siklus II cukup signifikan karena siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 13 siswa menjadi 38 siswa. Pemahaman siswa meningkat dari 60% siswa yang dinyatakan tidak paham pada siklus I menjadi 5% siswa yang dinyatakan tidak paham pada siklus II, hasil analisis tanggapan siswa terhadap pengajaran diperoleh rata-rata tanggapan siswa sebelum tindakan sebesar 72.90%. Setelah tindakan, nilai rata-rata tanggapan siswa meningkat menjadi 76.81%. Secara keseluruhan nilai yang diperoleh untuk setiap indikator dalam angket mengalami peningkatan. Jadi, penerapan metode pembelajaran inkuiri terbimbing dengan berbantuan multimedia dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas X-I semester II SMA Negeri 14 Semarang.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Fungsi Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Berbantuan Cd Interaktif Berbasis Flash Untuk Sekolah Dasar Kelas V.” Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa efektivitas multimedia pembelajaran IPA ini dengan data lapangan dari peserta didik peserta uji coba kelompok besar, jumlah peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan belajar (skor 61 keatas) adalah 12 orang (80%)

menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan alam fungsi organ tubuh manusia dan hewan berbantuan CD interaktif berbasis flash untuk sekolah dasar Kelas V adalah efektif.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Astuti pada tahun 2011 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Program Unggulan Colomadu Karanganyar.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 4.4 katagori sangat baik. Validasi ahli media dengan rata-rata 4.91 katagori sangat baik, menurut para siwa multimedia ini sangat baik dengan rata-rata 4.60. Pada uji efektifitas pembelajaran, diketahui nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas eksperimen yaitu 85.07, nilai rata-rata ini lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol 66.28.
9. Tentri, A.A., Amin M.R., Ashaf M.R., Haryanto., dan Basri M.D. dari University of Makassar pada tahun 2013 melakukan penelitian yang berjudul “The Implementation of Multimedia Learning Materials in Teaching English Speaking Skills” menjelaskan:

Three lecturers had implemented the multimedia learning materials, and the results of the implementation were significantly effective. It was indicated by the comparison between t-test>t-table for groups I, II, III (7.424>2.093; 7.796>2.093; 10.342>2.093). It was concluded that the use of multimedia learning materials in teaching speaking skills was practical and effective.

Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa tiga dosen telah menerapkan multimedia pembelajaran, dan hasil pelaksanaannya secara signifikan efektif.

Hal ini ditunjukkan oleh perbandingan antara t-test> t-tabel untuk kelompok I,

II, III (7.424 > 2.093; 7.796 > 2.093; 10.342 > 2.093). Disimpulkan bahwa penggunaan bahan pembelajaran multimedia dalam mengajar keterampilan berbahasa adalah praktis dan efektif.

10. Abu A.Z. dari School of Educational Studies University, Sains, Malaysia pada tahun 2013 melakukan penelitian yang berjudul “The Effectiveness of Web-Based Multimedia Applications Simulation in Teaching and Learning”.

Menjelaskan

This study found that the application of multimedia web simulation in teaching Pilgrimage topic has given positive impact on student achievements. The reason is the virtual simulation resembles the real world, which can attract students and help them to understand abstract images. The used of multimedia web virtual simulation in a lesson also support a learner-centred approach that related to Constructivist Learning Theory. Thus, in developing multimedia software, simulations should be considered as a suitable alternative for teachers in designing teaching materials. Therefore, teachers need to be more creative and innovative in order to attract students in constructing their knowledge by using different approaches that related to the topics in classroom.

Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa studi ini menemukan bahwa penerapan simulasi web multimedia dalam pengajaran topik haji telah memberikan dampak positif pada prestasi siswa. Alasannya adalah simulasi virtual menyerupai dunia nyata, yang dapat menarik siswa dan membantu mereka untuk memahami gambar abstrak. Dengan demikian, dalam mengembangkan software multimedia, simulasi harus dipertimbangkan sebagai alternatif yang cocok bagi para guru di designi bahan ajar.

Penelitian-penelitian terdahulu oleh peneliti dijadikan sebagai pengembangan dalam melaksanakan penelitian eksperimen. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran dapat

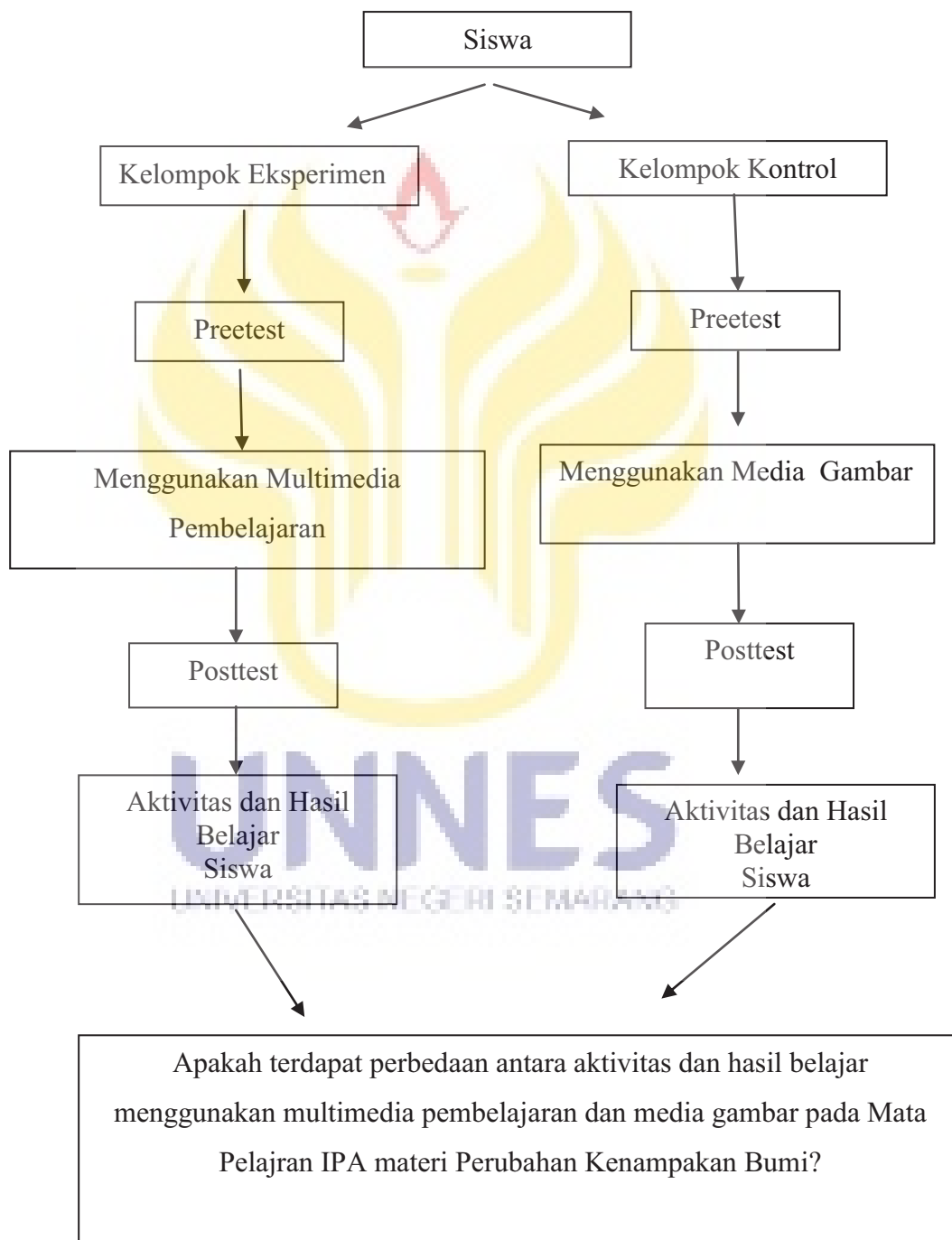
meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengetahui apakah hasil belajar IPA siswa kelas IV SD yang mendapat pembelajaran dengan multimedia pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan Permendiknas No.22 tahun 2006, IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Oleh karena itu, IPA merupakan suatu mata pelajaran yang sangat melatih anak untuk berpikir kritis dan mampu menjaga serta melestarikan lingkungannya. Untuk mewujudkan hal tersebut, perlu adanya penyelenggaraan pembelajaran mulai satuan pendidikan tingkat dasar. Pembelajaran IPA di SD akan membantu siswa untuk belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia yang mampu berpikir kritis, objektif, dan mampu menjaga alam sekitar.

Pada pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri Kepandean 03, guru sudah menggunakan media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan mengikuti perkembangan jaman, namun belum digunakan secara rutin. Jika kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih belum rutin menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi, maka akan menjadikan pembelajaran kurang menyenangkan bagi siswa dan kurang efektif. Siswa akan lebih cepat bosan dan cenderung pasif. Sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa. Hal tersebut akan menyebabkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Untuk mengatasi hambatan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan bervariasi, salah satunya yaitu dengan menerapkan media pembelajaran multimedia pembelajaran

dan media gambar. Kedua media pembelajaran tersebut memiliki berbagai keunggulan, salah satunya yaitu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dari uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikiran dalam penelitian yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.8. Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis (Sukardi, 2008: 41). Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H₀₁: Tidak ada perbedaan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi pada siswa Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 yang mendapatkan KBM menggunakan multimedia pembelajaran dengan siswa yang mendapatkan KBM menggunakan media gambar ($\mu_1 = \mu_2$).

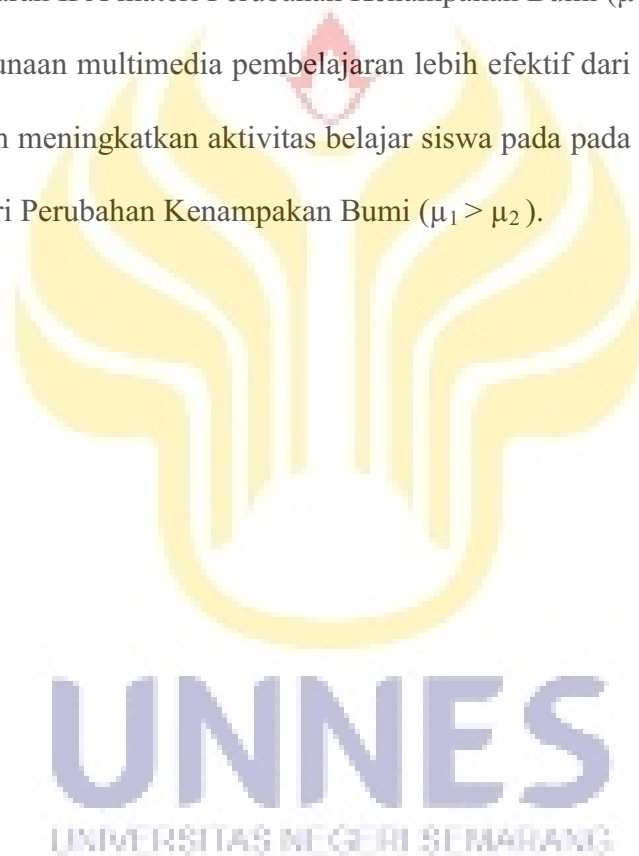
H_{a1}: Terdapat perbedaan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi pada siswa Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 yang mendapatkan KBM menggunakan multimedia pembelajaran dengan siswa yang mendapatkan KBM menggunakan media gambar ($\mu_1 \neq \mu_2$).

H₀₂: Tidak ada perbedaan aktivitas belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi pada siswa Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 yang mendapatkan KBM menggunakan multimedia pembelajaran dengan siswa yang mendapatkan KBM menggunakan media gambar ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a2}: Terdapat perbedaan aktivitas belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi pada siswa Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 yang mendapatkan KBM menggunakan multimedia pembelajaran dengan siswa yang mendapatkan KBM menggunakan media gambar ($\mu_1 \neq \mu_2$).

H₀₃: Penggunaan multimedia pembelajaran tidak lebih efektif dari pada media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi ($\mu_1 \leq \mu_2$).

- Ha₃: Penggunaan multimedia pembelajaran lebih efektif dari pada media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pada Mata Pelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi ($\mu_1 > \mu_2$).
- H₀₄: Penggunaan multimedia pembelajaran tidak lebih efektif dari pada media gambar dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pada Mata Pelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi ($\mu_1 \leq \mu_2$).
- Ha₄: Penggunaan multimedia pembelajaran lebih efektif dari pada media gambar dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pada Mata Pelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi ($\mu_1 > \mu_2$).



BAB 5

PENUTUP

Pada bagian ini akan dikemukakan mengenai simpulan dan saran dari hasil penelitian.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian yang berjudul “Keefektifan Multimedia Pembelajaran terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Perubahan Kenampakan Bumi Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal”, dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan aktivitas belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi pada siswa kelas IV SD Negeri Kepandean 03 antara pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran dengan yang menggunakan media gambar. Aktivitas belajar IPA pada siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran lebih tinggi dibanding dengan yang menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis data aktivitas belajar dengan menggunakan *independent samples t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14.402 > 2.002$) dan nilai signifikansi kurang dari 0.05 ($0.000 < 0.05$).
- (2) Terdapat perbedaan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi pada siswa kelas IV SD Negeri Kepandean 03, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor antara pembelajaran yang menggunakan

multimedia pembelajaran dengan yang menggunakan media gambar. Hasil belajar IPA pada siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran lebih tinggi dibanding dengan yang menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.370 > 2.002$) dan nilai signifikansi kurang dari 0.05 ($0.021 < 0.05$).

- (3) Penerapan multimedia pembelajaran efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi pada siswa kelas IV SD Negeri Kepandean 03. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18.229 > 2.048$) dan nilai signifikansi kurang dari 0.05 ($0.000 < 0.05$). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan multimedia pembelajaran efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- (4) Penerapan multimedia pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi pada siswa kelas IV SD Negeri Kepandean 03. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.309 > 2.048$) dan nilai signifikansi kurang dari 0.05 ($0.000 < 0.05$). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan Multimedia Pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Terkait hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Siswa

Melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, agar pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, siswa disarankan agar membaca materi terlebih dahulu sehingga proses pembelajaran berjalan optimal.

5.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran lebih efektif dibandingkan media gambar, maka disarankan kepada guru untuk menerapkan multimedia dalam proses pembelajaran sehari-hari.

5.2.2 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi pada siswa kelas IV SD Negeri Kepandean 03. Oleh karena itu, kepada pihak sekolah disarankan untuk memberikan informasi kepada guru mengenai keefektifan multimedia pembelajaran, sehingga guru dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran sehari-hari. Di samping itu, agar penerapan multimedia pembelajaran dapat berjalan lancar, sekolah perlu menyediakan fasilitas penunjang pelaksanaan multimedia pembelajaran baik bagi guru maupun bagi siswa. Fasilitas yang dimaksud yaitu buku-buku pelajaran yang digunakan siswa ketika proses pembelajaran, LCD, laptop, dan proyektor.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, A.Z. 2013. The Effectiveness of Web-Based Multimedia Applications Simulation in Teaching and Learning. Online. Tersedia di http://www.ijhssnet.com/journals/Vol_3_No_6_Special_Issue_March (diakses pada 13/7/2016)
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- Astuti, Tri. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Program Unggulan Colomadu Karanganyar. Online. Tersedia di <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/51305/Pengembangan-Multimedia-Pembelajaran-Interaktif-pada-Mata-Pelajaran-IPS>. (diakses pada 16/7/2016)
- Dewi, Candra. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Fungsi Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Berbantuan Cd Interaktif Berbasis Flash Untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Online. Tersedia di <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/36465/Pengembangan-Multimedia-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam>. (diakses pada 16/7/2016)
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hardini dan Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Hasani. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Online. Tersedia di <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/Pengembangan-Multimedia-Pembelajaran-Bahasa-Jawa-Mengenai-Tokoh-Wayang> (diakses pada 14 Maret 2016)
- Ikhwan dan Wahyudi. 2009. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta. DEPDIKNAS
- Muharam dan Rositawaty. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas IV*. Jakarta. DEPDIKNAS.
- Munadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nagara. 2012. *Keefektifan Multimedia dalam Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Grugugan Bondowoso*. Online. Tersedia

di <https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=26&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwj46M6nz>. (diakses pada 15/2/2016)

- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Jakarta: MediaKom.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rohani, Ahmad. 2014. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Bineka Cipta.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Setyawan, Timbul. *Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa Dengan Penerapan Multimedia Pembelajaran Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 02 Popongan Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014*. Online. Tersedia di <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/search/multimedia+pembelajaran/4>. (diakses pada 15/2/2016)
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. 2006. Jakarta: BP Cipta Jaya.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sumantri dan Syaodih. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutarto. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Software Lectora pada Mata Pelajaran IPA Kelas 4 di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al Huda Wonogiri*. Online. Tersedia di <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/44885/Pengembangan-Multimedia-Pembelajaran-Interaktif-> (diakses pada 14/3/2016)
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung. Rosda.
- Tentri, A.A., Amin M.R., Ashaf M.R., Haryanto., Basri M.D. 2013. *The Implementation of Multimedia Learning Materials in Teaching English Speaking Skills*. Online. Tersedia di <http://www.macrothink.org/journal/index.php/ijele/article/viewFile/4153/3434> (diakses 13/7/2016)
- Trihendradi. 2013. *Step By Step IBM SPSS 21: Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2014. Bandung: Citra Umbara.
- Winarmo, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Genius Prima Media
- Wahyudin, Sutikno. 2010. *Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa*. Online. Tersedia di http://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/file_unduh/3/1105/1105-2133-1-PB.pdf (diakses pada 15/3/2016)
- Wisudawati, Asih Widi dan Sulistyowati, E. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yunianto, Kurniawan. *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ipa Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Sribit Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tahun Pelajaran 2014/ 2015*. Online. Tersedia di <http://digilib.uns.ac.id/dokumen/search/multimedia+pembelajaran/4>. Online. (diakses pada 15/2/ 2016)
- Yonny, A. dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.