

## PEMANFAATAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS II TEMA LINGKUNGAN DI SDN NGEMBEH 1 DLANGGU

**Dyah Fitri Agustina**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (dfitriagustina@gmail.com)

**Husni Abdullah**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak:** Latar belakang penelitian ini adalah hasil belajar siswa belum mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah. Dalam pembelajaran guru menyajikan materi hanya satu arah yaitu guru berceramah dan menggunakan media yang sudah usang, aktivitas siswa meliputi mendengarkan, menghafalkan, dan mengerjakan evaluasi. Keadaan siswa, mereka menjadi bosan untuk belajar di kelas. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan pembaharuan dalam pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia melalui penggunaan multimedia sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa pada pendekatan pembelajaran tematik. Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan multimedia pada pendekatan pembelajaran tematik, untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SDN Ngembah 1 Dlanggu Mojokerto dengan tema lingkungan, yang berjumlah 25 siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dan meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan tes tulis. Untuk teknik analisis data dengan cara deskriptif kualitatif.

**Kata Kunci:** Multimedia, Hasil Belajar, Tematik

**Abstract:** The background of this student learning outcomes has not reached the predetermined value completeness school. In learning the teacher presents the material in only one direction, namely teachers lecture and use media that is outdated, student activities include listening, memorizing, and evaluation work. State students, they become bored to learn in the classroom. Therefore, the researchers wanted to conduct reforms in science teaching and Indonesian through the use of multimedia as an effort to improve student learning outcomes in a thematic approach to learning. Achievable goal in this research is to describe the use of multimedia in learning thematic approach, to improve student learning outcomes in the class II SDN Ngembah 1 Dlanggu Mojokerto event theme, which amounts to 25 students. This type of research is a classroom action research (CAR), which consists of 2 cycles and includes four stages: planning, implementation, observation, and reflection. In this study, researchers collected data from observations of teacher activity, student activity, and a written test. For data analysis with qualitative descriptive way.

**Keywords:** Multimedia, Learning Results, Thematic

### PENDAHULUAN

Pembelajaran di SDN Ngembah 1 Dlanggu Mojokerto pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia mengupayakan adanya pembaharuan dan penyempurnaan mengikuti perkembangan jaman. Seperti yang kita ketahui untuk pembelajaran kelas rendah menggunakan pola pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran

terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam kegiatan belajar sangat diperlukan adanya media belajar, karena setiap anak memerlukan hal yang riil agar dapat mengerti mata pelajaran yang diberikan. Media pengajaran merupakan alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswadan

mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Media pengajaran dalam kegiatan ini adalah: Dengan media pengajaran siswa belajar akan lebih konkret dan tidak verbalisme. Siswa lebih memiliki motivasi dalam belajar, sebab dalam media pengajaran kegiatan belajar akan lebih menarik. Kegiatan lebih bervariasi. Siswa dapat melakukan kegiatan belajar sendiri dengan pengajaran yang dihadapi. Dengan media pengajaran kegiatan belajar siswa akan lebih membawa pemikiran siswa kepada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran siswa kelas II SDN Ngembah 1 Dlanggu Mojokerto memunculkan suatu kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran, antara lain: banyak siswa belum siap dan merasa bosan dengan metode pengajaran yang dilakukan. Siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran, kegiatan belajar mengajar dengan cara ceramah membuat siswa jenuh.

Pada kegiatan pembelajaran, guru juga menemui kendala berupa: guru sulit mengkondisikan siswa dalam kelompok, karena siswa cenderung rebut pada saat pembelajaran berlangsung. Kesulitan dalam mencocokkan model pembelajaran yang sesuai untuk materi yang disampaikan, kesulitan dalam mengatur waktu dalam penggunaan media sehingga kurang optimal.

Data nilai siswa pada materi yang disampaikan Nilai siswa yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan pencapaian angka 70 dari 25 siswa hanya dapat dilalui oleh 10 siswa, sedangkan 15 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan lebih dari 50% nilai siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Memperhatikan kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa, guru dan data nilai siswa diduga disebabkan teknik pembelajaran yang digunakan tidak tepat. Ketidaktepatan penerapan teknik pembelajaran mengakibatkan materi yang dipelajari tidak dapat tersampaikan dengan maksimal sehingga siswa mengalami kendala seperti kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini mengakibatkan nilai siswa berada di bawah KKM dan nilai-nilai pada ranah afektif yang terkandung dalam pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah tujuan penelitian ini adalah :

Mendeskripsikan peningkatan guru dalam pembelajaran dengan pemanfaatan multimedia untuk hasil belajar IPA siswa kelas 2 tema lingkungan di SDN Ngembah 1 Dlanggu Mojokerto. Meningkatkan peningkatan siswa dalam pembelajaran dengan pemanfaatan multimedia untuk hasil belajar IPA siswa kelas 2 tema lingkungan di SDN Ngembah 1 Dlanggu Mojokerto. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 2 tema lingkungan di SDN Ngembah 1 Dlanggu Mojokerto.

Untuk menyesuaikan berbagai konsep yang ada dalam penelitian ini perlu diberikan definisi operasional. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahan persepsi terkait dengan penelitian ini, berikut ini adalah istilah –istilah yang perlu didefinisikan :

Multimedia adalah gabungan beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi atau pertunjukan yang menakjubkan. Dalam penelitian ini menggunakan multimedia presentasi pembelajaran yang menggunakan komputer dan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hal ini dilihat dari aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar sesuai dengan yang diarahkan guru dalam pembelajaran.

Tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam penelitian ini mengambil tema “Lingkungan : bagian-bagian hewan dan tumbuhan”, yang ditinjau dari mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.

Tema lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di luar diri anak dalam alam semesta ini yang menjadi wadah atau wahana, badan atau lembaga berlangsungnya proses pendidikan yang merupakan bagian dari lingkungan sekitar.

#### **Kajian pustaka**

Multimedia berasal dari dua kata yaitu multi dan media, yang memiliki arti Multi berarti banyak dan media berarti perantara. Dan jika digabungkan, multimedia adalah gabungan beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang

menghasilkan presentasi atau pertunjukan yang menakjubkan. Multimedia pun memiliki komunikasi interaktif atau saling keterikatan yang tinggi. Dan dalam dunia komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi/info komputer yang dapat disajikan melalui audio/suara atau video/gambar, teks/tulisan, grafik/tabel dan animasi/fiktif.

Disini dapat diaplikasikan bahwa unsur multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick 1996) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pemakai dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang membantu pemakai menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide. Jika salah satu komponen tidak ada, bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan untuk memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka nama televisi, bukan multimedia.

Dari beberapa definisi di atas, maka multimedia ada yang online (Internet) dan multimedia ada yang offline (tradisional).” Jika dipersempit dengan pengertian multimedia komputer maka multimedia diartikan sebagai sarana atau piranti melalui lebih dari satu media yang berbasis komputer untuk menyampaikan informasi.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ) berkaitan 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 Ilmu Pengetahuan Alam 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 pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alama IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar Carin dan Sund (1993). Cain & Evans (1990) menyatakan bahwa IPA mengandung empat hal yaitu: produk, proses atau metode, sikap, dan teknologi. IPA sebagai konten dan produk mengandung arti bahwa di dalam IPA terdapat fakta-fakta, hukum-hukum, prinsip-prinsip, dan teori-teori yang sudah diterima kebenarannya. IPA sebagai proses atau metode berarti bahwa IPA merupakan suatu proses atau metode untuk mendapatkan pengetahuan. IPA sebagai sikap berarti bahwa IPA dapat berkembang karena adanya sikap tekun, teliti, terbuka, dan jujur. IPA sebagai teknologi mengandung pengertian bahwa IPA terkait dengan peningkatan kualitas kehidupan. Adapun pengertian IPA menurut Trowbridge and Bybee (1990) sains atau IPA merupakan representasi dari hubungan dinamis yang mencakup tiga faktor utama yaitu *the extant body of scientific knowledge, the values of science and the method and proecesses of science*” yang artinya sains merupakan produk dan proses , serta mengandung nilai-nilai. IPA adalah hasil interpretasi tentang dunia kealaman. IPA sebagai proses/metode

penyelidikan meliputi cara berpikir, sikap dan langkah-langkah kegiatan scientist untuk untuk memperoleh produk-produk IPA, misalnya observasi, pengukuran, merumuskan, menguji hipotesa, mengumpulkan data, bereksperimen dan prediksi. Oleh karena itu IPA harus dipandang sebagai cara berpikir untuk memahami alam, sebagai cara untuk melakukan penyelidikan dan sebagai kumpulan pengetahuan. Merujuk pada pengertian IPA itu, maka dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu:

Sikap: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar; IPA bersifat *open ended*;

Proses: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan;

Produk: berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum;

Aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Fungsi Mata Pelajaran IPA:

Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan yang Maha Esa.

Mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah.

Mempersiapkan siswa menjadi warganegara yang melek IPA dan teknologi.

Menguasai konsep IPA untuk bekal hidup dimasyarakat dan melanjutkan pendidikan jenjang yang lebih tinggi.

Pengertian bahasa telah banyak didefinisikan oleh para ahli menurut pandangan mereka masing-masing. Bill Adams menyebutkan bahwa bahasa adalah sebuah system pengembangan psikologi individu, *Wittgenstein* mengartikan bahwa bahasa adalah bentuk pemikiran yang dapat dipahami, sedangkan *Saussure* mendefinisikan kalau bahasa adalah objek dari semiologi. Sedangkan pengertian umum bahasa yaitu merupakan alat untuk berinteraksi atau berkomunikasi dalam menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan yang digunakan oleh seorang manusia, yang berupa bunyi yang dihasilkan oleh alat kecap

manusia. Bahasa diciptakan sebagai alat komunikasi universal yang diharapkan dapat dimengerti oleh setiap manusia untuk melakukan suatu interaksi sosial dengan manusia lainnya. Bahasa terdiri atas kumpulan kata atau kata memiliki makna untuk mengungkapkan gagasan, pikiran atau perasaan seseorang. Oleh karena itu, kita harus memilih kata-kata yang tepat dan menyusun kata-kata tersebut sesuai dengan aturan tata bahasa yang ada, agar makna yang terkandung di setiap kalimat dapat tersampaikan dengan baik dan jelas.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi : siswa menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif, siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa, siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam hasil belajar yaitu : Keterampilan dan kebiasaan; Pengetahuan dan pengertian; Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah, (Nana Sudjana, 2004:22)., mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil belajar yaitu :

Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar).

Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu : motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.

Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar).

Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.

Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa, harus semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa, (Nana Sudjana, 1989:111).

Dimiyati dan Mudjiono (2006:3-4), juga mendefinisikan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tidak belajar dan tidak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:26-27), menyebutkan enam jenis ranah kognitif dan psikomotor, sebagai berikut:

Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan ini berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.

Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.

Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya, mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.

Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya, kemampuan menyusun suatu program.

Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan pembelajaran. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar aspek ranah kognitif.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Syamsuddin, AR, 2006). Dan Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (2004: 6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Sedangkan Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 1983).

Tujuan Pembelajaran Tematik

Menurut (Poerwadarminta, 1983). Tujuan pembelajaran tematik ialah : Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.

Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.

Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.

Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain. Sedangkan (Prabowo, 2000:3) menyatakan tujuan pembelajaran tematik adalah:

Memusatkan perhatian peserta didik dengan mudah pada suatu tema materi yang jelas.

Mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama dengan kata lain mengaitkan tema pelajaran satu dengan yang lain yang mempunyai keterkaitan.

Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; biasa disebut dengan pembelajaran bermakna.

Memudahkan guru dalam mempersiapkan dan menyajikan bahan ajar yang efektif. Dan menurut Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran tematik adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang ada pada pembelajaran di kelas. Penerapan model pembelajaran multimedia bertujuan untuk meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa dan menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Karena menekankan pada hasil observasi di kelas dengan data yang tidak dianalisa secara statistik. Perolehan hasil berupa angka-angka kemudian di jelaskan dalam bentuk kalimat.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ngembah 1 Dlanggu Mojokerto. Subjek penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas II dengan jumlah 25 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini di lakukan di sekolah ini karena berdasarkan hasil observasi awal, di peroleh fakta bahwa siswa kurang memahami materi sehingga lebih dari 50% nilai siswa berada di bawah KKM dan dalam diri siswa tidak tertanam makna nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus. Menurut Kemmis dan Mc.

Taggart (dalam Arikunto, 2006), pelaksanaan PTK meliputi empat langkah, yaitu: a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), c) pengamatan (*observing*) d) perefleksian (*reflecting*).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan non tes. Penelitian ini menggunakan instrument Lembar observasi dan lembar penilaian skala sikap. Lembar Observasi adalah pemusatan perhatian dan pencatatan secara sistematis tentang fenomena yang di selidiki tentang menggunakan seluruh indra (arikunto, 2006). Lembar observasi guru di gunakan untuk mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran, sedangkan lembar observasi siswa di gunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan mutimedia.

Pada penelitian ini, instrumen penelitiannya menggunakan: (1) Lembar Observasi adalah pemusatan perhatian dan pencatatan secara sistematis tentang fenomena yang di selidiki tentang menggunakan seluruh indra (arikunto, 2006). Lembar observasi guru di gunakan untuk mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran, sedangkan lembar observasi siswa di gunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan mutimedia. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa observasi adalah pengumpulan data dengan mengamati langsung obyek yang di amati. Pada kegiatan ini, yang bertindak sebagai observer adalah guru kelas, (2) Lembar Penilaian Skala Sikap yang berupa pernyataan sikap (*attitude statement*) berisi hal-hal yang positif mengenai objek. Pernyataan sikap juga berupa hal-hal yang negatif mengenai objek sikap, bersifat tidak mendukung atau kontra terhadap objek sikap.

Teknik Analisis Data pada penelitian ini menggunakan: (1) Analisis Observasi setelah di peroleh data aktivitas guru selama pembelajaran dan aktivitas belajar siswa, kemudian data tersebut di olah dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(2) Analisis Test menggunakan perhitungan prosentase keberhasilan atau ketercapaian siswa

dalam menguasai konsep. Tes ini menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Penilaian ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Analisis Angket tentang peningkatan nilai menghargai digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Indikator Keberhasilan pelaksanaan penelitian ini berhasil apabila indikator keberhasilan pembelajaran IPA mencapai kriteria di bawah ini: (1) Aktivitas guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran IPA mencapai  $\geq 80\%$ , (2) Aktivitas siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran IPA mencapai  $\geq 80\%$ , (3) Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA memenuhi KKM sebesar 70. Ketuntasan klasikal di katakan tercapai apabila siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  mencapai 75% dari keseluruhan siswa dan (4) Respon siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan teknik pembelajaran multimedia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan hasil penelitian ini akan di analisis peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil pembelajaran dan respon siswa dalam pembelajaran siklus I, dan II dengan menerapkan model pembelajaran multimedia.

### Aktivitas Guru



Diagram 1 Presentase Aktivitas Guru

Berdasarkan Diagram 1 terlihat bahwa aktivitas guru dalam pemanfaatan multimedia pada siklus I memperoleh persentase sebesar 71,7%. Hal

ini berarri aktivitas guru pada siklus I belum mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan, yaitu 80%. Secara umum, aktivitas guru pada siklus I sudah baik, tetapi masih belum mencapai keberhasilan karena masih terdapat beberapa kekurangan. Ketika menyampaikan materi dengan penggunaan multimedia kurang efektif, sehingga pada saat menjelaskan materi masih ada siswa yang berbicara dengan temannya. Guru memberikan penghargaan hanya beberapa kelompok yang mengumpulkan poin tertinggi dan guru tidak melibatkan siswa untuk membuat rangkuman atau kesimpulan.

Berdasarkan kekurangan tersebut, maka diadakan upaya perbaikan siklus berikutnya. Upaya perbaikan dilaksanakan dengan memberikan lebih banyak motivasi untuk membangkitkan semangat kepada siswa supaya pada saat pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat lebih semangat dan dapat memusatkan pikirannya dengan tenang. Penghargaan diberikan untuk semua anggota kelompok dan guru melibatkan siswa untuk membuat rangkuman atau simpulan.

Setelah ada perbaikan, kualitas aktivitas guru pada siklus II menjadi lebih baik. Hal ini terlihat pada adanya peningkatan sebesar 88.7% pada siklus II. Aktivitas guru pada semua aspek sudah baik. Dengan demikian, aktivitas guru telah mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan.

Selain aktivitas guru, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran juga memberikan pengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Perbaikan yang dilakukan guru antara lain: (1) Guru menyajikan gambar yang dilematik yang bervariasi., (2) Guru meminta pendapat awal siswa mengenai gambar dilematik sebagai langkah awal dalam menggali nilai moral yang tertanam dalam diri siswa, (3) Guru membimbing siswa mendeskripsikan gambar dilematik yang ditampilkan, (4) Guru mengaitkan cerita gambar yang dilematik dengan keseharian siswa.

Dalam menanamkan suatu nilai moral dalam diri siswa, guru harus memahami terlebih dahulu mengenai nilai yang ada dalam materi pembelajaran. Pemahaman ini selaras dengan konsep yang dipaparkan Notonegoro (dalam

Taniredja:2012) yang menyatakan bahwa para pendidik lebih dahulu tahu dan jelas dengan akal budinya, memahami dengan hatinya nilai-nilai apa saja yang diajarkan para pendidik. Notonegoro juga mengungkapkan jika keberhasilan para pendidik menanamkan nilai-nilai dalam diri siswa tidak terlepas dari contoh konkret yang dapat dilihat dan dirasakan siswa. Contoh ini dapat berupa teladan sikap guru yang mengandung nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan konsep yang disampaikan oleh Djahiri dan Toyibin (1991/1992) yaitu pencapaian semua kompetensi dalam pembelajaran tergantung pada peran guru sebagai sutradara dalam pembelajaran.

Pentingnya penanaman nilai yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran memiliki dasar pedoman yang kuat dalam pelaksanaan pembelajaran IPA. Dasar pelaksanaan penerapan nilai moral tersebut sudah tercantum dalam KTSP 2006 berupa adanya komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social kemanusiaan. Pentingnya pendidikan nilai ini dipaparkan oleh Steeman (dalam Adisusilo:2012) yang mengatakan bahwa nilai adalah sesuatu yang member makna pada hidup, yang member acuan, titik tolak dan tujuan hidup. Konsep-konsep tersebut landasan yang harus diperhatikan guru dalam menanamkan nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPA.

### Aktivitas Siswa



**Diagram 2 Presentase Aktivitas Siswa**

Berdasarkan diagram 2 terlihat bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan multimedia pada siklus I memperoleh persentase sebesar 72,9%. Hal ini berarti aktivitas siswa pada siklus I belum mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan, 80%. Hal ini karena

terdapat beberapa aspek pada aktivitas siswa yang masih belum muncul secara optimal. Pada saat mengikuti pembelajaran, siswa masih malu – malu dalam menyampaikan pendapat. Kepercayaan diri siswa ketika mempresentasikan hasil diskusi yang masih kurang. Kekurangan dalam aktivitas siswa pada siklus I diberikan upaya perbaikan kualitas pembelajaran pada siklus II agar mengalami peningkatan. Selain itu, guru juga memotivasi siswa dengan menyampaikan bahwa siswa yang paling aktif bertanya atau menjawab pertanyaan selama pembelajaran akan mendapat penghargaan pada akhir pembelajaran. Upaya ini dapat meningkatkan siswa pada siklus II. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan aktivitas siswa 89,6% pada siklus II. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa lebih berani atau tidak malu lagi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Ketika mempresentasikan hasil diskusi, mereka terlihat lebih percaya diri. Dengan demikian, aktivitas siswa telah mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan.

Dalam pembelajaran langsung siswa belajar dalam kelompok. Aktivitas siswa dalam kelompok yang diamati oleh guru meliputi aspek afektif dan psikomotor. Kedua aspek ini selalu dinilai oleh guru pada setiap siklus menggunakan lembar penilaian afektif dan psikomotor. Hal ini dilakukan untuk mendeskripsikan perkembangan hasil belajar siswa pada aspek efektif dan psikomotor.

### Hasil Belajar Siswa dalam Kelompok



**Diagram 3 Rata-Rata Nilai Hasil Belajar**

Berdasarkan diagram 3 terlihat bahwa aktivitas siswa dalam kelompok pada siklus I memperoleh persentase sebesar 78%, berarti belum mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan, yaitu 80%. Ketika belajar

kelompok, siswa masih belum bisa tertib. Terkadang mereka masih ada yang berbicara dengan temannya dan tidak segera menyelesaikan tugas. Oleh sebab itu, perlu diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Guru meningkatkan pengawasan dan pemberian bimbingan kepada siswa ketika belajar kelompok sehingga siswa menjadi lebih disiplin. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan siswa pada siklus II yaitu sebesar 87%. Dengan demikian, hasil belajar siswa telah mencapai keberhasilan. Perkembangan aktivitas siswa pada aspek psikomotor dalam setiap siklus II dapat diamati pada diagram 4



**Diagram 4 Aktivitas siswa dalam aspek psikomotor pada siklus I dan siklus II**

Berdasarkan Diagram 4 terlihat bahwa aktivitas siswa dalam kelompok pada aspek psikomotor siklus I memperoleh persentase sebesar 73,43%, berarti belum mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan, yaitu 80% . Berdasarkan persentase tersebut terlihat bahwa siswa masih belum terbiasa dengan menggunakan multimedia sehingga siswa merasa malu untuk mengajukan pertanyaan yang diberikan guru. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II. Guru meningkatkan pengawasan dan pemberian bimbingan kepada siswa ketika belajar kelompok terutama pada kelompok dengan skor psikomotor paling rendah. Upaya perbaikan yang dilakukan guru pada siklus II dapat meningkatkan perkembangan hasil belajar siswa pada aspek psikomotor dari siklus I sebesar 73,43% menjadi 93,75% pada siklus II. Dengan demikian, hasil belajar siswa pada aspek psikomotor telah

Secara keseluruhan, penerapan multimedia dalam pembelajaran tematik khususnya IPA dan Bahasa Indonesia pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan kualitas. Aktivitas guru dan siswa, ketuntasan hasil belajar klasikal, serta perkembangan hasil belajar siswa pada aspek afektif dan psikomotor mengalami peningkatan sehingga mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan. Dengan demikian, penerapan multimedia dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia sudah efektif.

Dalam pembelajaran ini, peran guru adalah sebagai fasilitator dan motivator yang menuntun dan membimbing siswa agar berfikir kritis dan analitis dalam menyelesaikan suatu masalah. Siswa dalam membuat hubungan antara hasil belajar yang diperoleh dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga pengetahuan mereka menjadi lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pembelajaran kontekstual, yaitu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan komprehensif mencakup seluruh aspek baik kognitif, afektif maupun psikomotor kepada siswa. Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada setiap siklus dapat diamati pada Diagram 5 berikut:



**Diagram 5 Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II**

Berdasarkan Diagram 5 terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I untuk mata pelajaran IPA memperoleh persentase sebesar 60% atau sebanyak 15 siswa yang telah tuntas belajar, sedangkan 10 siswa tidak tuntas belajar dengan persentase 40%. Dan ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siklus I (pertama) mata pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh persentase sebesar 60% atau sebanyak 15 siswa yang telah tuntas belajar, sedangkan 10 siswa tidak tuntas belajar persentase 40%. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I belum mencapai standart ketuntasan yang ditetapkan 80% dengan

rata-rata 70 belum berhasil dari tes hasil belajar pada pembelajaran yang dilakukan dikarenakan siswa belum terbiasa dengan pembelajaran dengan penerapan multimedia pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dan guru juga masih kurang memperhatikan siswa dalam belajar.

Berdasarkan diagram 4.17 terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II pada siklus II mata pelajaran IPA memperoleh persentase sebesar 92% atau sebanyak 23 siswa yang telah tuntas belajar, sedangkan 2 siswa tidak tuntas belajar dengan persentase 8%. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus II sudah baik sekali, hal ini terlihat dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus II pada mata pelajaran IPA yakni 68,4 menjadi 90 dan mata pelajaran Bahasa Indonesia 68,64 menjadi 90,64. Ketuntasan belajar yang dicapai pada siklus II sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II telah mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan. Adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal menunjukkan bahwa penerapan multimedia dalam pembelajaran tema peristiwa mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan menguasai materi pembelajaran.

Pada siklus I, persentase siswa yang tidak tuntas belajar masih tinggi. Tingginya persentase siswa yang tidak tuntas belajar disebabkan karena siswa cenderung ramai sendiri dengan temannya pada saat pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat siswa mengerjakan evaluasi pada akhir pembelajaran, beberapa dari mereka tidak bisa tenang. Masih ada siswa yang berusaha melihat jawaban temannya atau bertanya kepada temannya, ada pula yang mengganggu temannya pada saat mengerjakan soal evaluasi. Pada siklus II, kualitas pembelajaran ditingkatkan agar siswa mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik sehingga tuntas belajar. Upaya perbaikan serta peningkatan kualitas pembelajaran ini dilakukan terutama untuk membantu siswa yang belum tuntas belajar agar dapat tuntas. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan melalui beberapa cara, misalnya guru meningkatkan pemberian motivasi kepada siswa melalui pemberian penghargaan bagi siswa yang mendapatkan nilai tertinggi baik pada saat kerja kelompok maupun evaluasi belajar, serta aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan garis besar materi yang diajarkan dan diberi contoh yang relevan supaya siswa mampu berfikir mandiri dalam melakukan kegiatan belajar siswa diberi kesempatan seluas-luasnya

untuk memperdalam materi yang dipelajari serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi melalui kegiatan tanya jawab. Upaya-upaya tersebut mampu membantu siswa menguasai materi yang dipelajari sehingga pengalaman belajar mereka lebih bermakna dan dapat bertahan lebih lama pada ingatan siswa. Hal ini terbukti dari ketuntasan belajar klasikal yang dicapai pada siklus II mata pelajaran IPA 90%.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di kelas II SDN Ngembah 1 Dlanggu Mojokerto maka peneliti dapat simpulkan data sebagai berikut:

Dengan penggunaan multimedia dapat meningkatkan aktivitas guru sesuai siklus 1 dan 2 dengan tabel 4.1 dan tabel 4.7.

Dengan penggunaan multimedia dapat meningkatkan aktivitas siswa sesuai siklus 1 dan 2 dengan tabel 4.2 dan 4.8.

Penggunaan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Ngembah 1 Mojokerto Dlanggu. Baik dalam siklus I dan II pada bidang studi IPA dan Bahasa Indonesia.

### **Saran**

Berdasarkan beberapa fakta yang ditemui dilapangan, penulis memberikan saran yang bermanfaat kepada para pendidik yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran tematik dengan penggunaan multimedia, antara lain:

Sebaiknya guru menggunakan multimedia untuk meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran IPA siswa kelas 2 tema lingkungan di SDN Ngembah 1 Dlanggu Mojokerto.

Sebaiknya guru menggunakan multimedia untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA siswa kelas 2 tema lingkungan di SDN Ngembah 1 Dlanggu Mojokerto

Sebaiknya guru menggunakan multimedia untuk meningkatkan aktivitas hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA siswa kelas 2 tema lingkungan di SDN Ngembah 1 Dlanggu Mojokerto dengan maksimal.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.

Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Handayani,dkk. 2004. *Sains 2*. Klaten:Sahabat

Hermawan,Asep.Heri. 2008. *Pembelajaran Terpadu di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Julianto, dkk. 2011. *Teori dan Implementasi Model – model Pembelajaran*

*Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press.

Nasution, Noehi, dkk. 2008. *Pendidikan IPA di SD*. :Universitas Terbuka

Rusli. 2004. *Mengenal Sains 2*. Bandung: PT Sarana Panca Karya Nusa.

Rustaman, nurjani, dkk. 2011. *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Rositawati S, Anis Muharam. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 2*. Jakarta:Pusat Perbukuan. Departemen Pendidikan Nasional.

Setiawan, Denny, dkk. 2011. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sumardi, Yosaphat, dkk. 2007. *Konsep Dasar IPA SD*. Jakarta: Jakarta: Universitas Terbuka.

Suryanto, Adi,dkk. 2009. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta:Universitas Terbuka

Wardani IGAK. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.