

## PENGGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER

Habib Tholhah<sup>1</sup>

tholhahh@gamail.com

### Abstrak

Luas dan banyaknya materi IPS, menuntut guru kreatif dan inovatif dalam Proses Pembelajaran agar hidup dan dinamis, guru IPS harus mampu mengubah paradigma bahwa pelajaran IPS hanya pelajaran cerita yang tidak menarik, dan membosankan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini membahas tentang inovasi dalam proses pembelajaran melalui multimedia untuk memperbaiki kualitas prestasi hasil belajar siswa. Masalah yang dibahas adalah bagaimana Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer dalam diskusi kelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran IPS siswa Kelas IX A SMP Negeri 1 Bumiayu pada Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan simpulan bahwa, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari pra tindakan sampai tindakan 2. Pada Pra Tindakan tuntas KKM 12 orang siswa atau 33,33%. Tindakan 1 siswa yang tuntas KKM 20 orang siswa atau 66,66%. Sedang tindakan 2 siswa tuntas KKM 36 orang siswa atau 100%

**Kata kunci:** multi media berbasis komputer, diskusi kelompok, prestasi belajar

### A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sejumlah konsep mata pelajaran sosial dan ilmu lainnya yang dipadukan berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan yang bertujuan membahas masalah sosial atau bermasyarakat dan kemasyarakatan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pendidikan melalui Program Pengajaran IPS pada tingkat persekolahan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> SMP N 1 Bumiayu Kab. Brebes

<sup>2</sup> A.. Azis Wahab, Evaluasi Pendidikan IPS, (Bandung: LPPMP.FPIPS IKIP Bandung, 2008), hlm. 7

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pendidikan adalah guru. Karena guru sebagai pendidik dan pengajar berperan strategis dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Betapapun terbatasnya fasilitas bahan dan alat di kelas dan di sekolah, asal pengetahuan dan keterampilan guru memenuhi maka kualitas pengajaran yang disampaikan guru dapat dipertanggungjawabkan.<sup>3</sup>

Guru dituntut terus melakukan inovasi pembelajaran, karena masih banyak kendala dan tantangan, salah salah satu tantangan yang menonjol di era sekarang adalah penguasaan IT, sebagai bagian dari inovasi dunia pendidikan.

Pada saat penerapan kurikulum 1984 pemberian materi pelajaran IPS tingkat SMP diberikan dengan sistem team teaching, yang masing-masing guru mempunyai latar belakang disiplin ilmunya masing-masing, tentu ini tidak mengalami banyak kendala. Sedang kurikulum KTSP sekarang, guru Ilmu Pengetahuan Sosial mau tidak mau harus mengajar IPS terpadu, akibatnya penguasaan materi seorang guru pasti ada titik lemahnya pada salah satu sub bidang studi IPS.

Tetapi apapun sistem yang dibangun kurikulum, seorang guru harus mau dan mampu menyampaikan materi pembelajaran IPS terpadu baik geografi, sejarah, ekonomi, atau sosiologi, karena itu bagian dari tuntutan profesionalisme guru. Sebuah panggilan yang membutuhkan pengetahuan khusus dan sering kali persiapan akademis yang panjang dan intensif.

Luas dan banyaknya materi IPS, menuntut guru untuk bisa melakukan Kegiatan Belajar Mengajar yang hidup dan dinamis, oleh karenanya, guru IPS harus mampu mengubah paradigma bahwa pelajaran IPS hanya pelajaran cerita yang tidak menarik dan membosankan.

Berkaitan dengan media maka menjadi suatu keharusan bagi guru IPS untuk bisa menggambarkan materi dengan media yang digunakan. Karena banyak materi IPS yang tidak bisa dilihat dengan kasat mata, seperti

---

<sup>3</sup> Emi Homiasih, Meningkatkan Minat dan Kemampuan Memahami Norma-norma Masyarakat dengan Menggunakan Metode Diskusi, (Purwokerto: FKIP Universitas Terbuka Unit Program Belajar Jarak Jauh2007), hlm. 1

penggambaran penyebab terjadinya peristiwa gempa bumi di bawah tanah, pergeseran lempeng bumi, aktivitas perut gunung, dan lain-lain.

Multimedia berbasis komputer menjadi amat penting bagi guru IPS untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, multimedia dapat menggambarkan peristiwa alam lebih alami tanpa harus banyak bercerita panjang lebar yang bisa jadi justru salah konsep. Akibatnya, yang terjadi di lapangan bukan antusias bagi anak didik, tetapi kesan tidak menarik, tidak menantang, jenuh, dan sangat membosankan. Dengan multimedia berbasis komputer diharapkan murid dan guru tidak mengalami kejemuhan dalam pembelajaran IPS, karena pembelajaran menggunakan multimedia lebih menarik, inovatif, menantang dan lebih bertualang.

Tujuan pembelajaran secara umum adalah proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Apabila tujuan tersebut dapat di raih maka proses pendidikan akan berhasil.

Hal ini wajar, mengingat fakta di lapangan menunjukkan tanggapan yang kurang menyenangkan terhadap mata pelajaran IPS. Fenomena tersebut tampak pada waktu pembelajaran IPS berlangsung. Para siswa kurang antusias mengikuti pelajaran. Munculnya sikap tersebut membuat prestasi belajar mereka rendah, hal ini dapat dibuktikan dengan prestasi belajar jika diukur menggunakan KKM 70 maka siswa yang telah tuntas belajar hanya 20 % dari jumlah 36 siswa kelas IX A.

Berdasar pemikiran di atas, perlu diadakan penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas prestasi hasil belajar, agar hasil belajar siswa meningkat. Supaya penelitian ini dapat sesuai dengan sasarannya, maka penelitian dibatasi hanya pada penggunaan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran IPS Kompetensi Dasar pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan, dan pola permukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi.

Untuk lebih fokus dan rinci maka perlu dibuat rumusan masalah apakah melalui Penggunaan Multimedia dapat meningkatkan hasil belajar

siswa dalam Pembelajaran IPS bagi siswa kelas IX A Pada Semester 2 SMP Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2013/2014 ?

Adapun tujuan Penelitian ini adalah untuk memperbaiki kualitas prestasi hasil belajar, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Manfaat penelitian yang diharapkan bagi siswa adalah, siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya, sedang bagi guru untuk menambah wawasan dalam pelaksanaan pembelajaran, mengembangkan kreatifitas dan menambah khasanah kemampuan penggunaan media pembelajaran.

## B. Landasan Teori

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia sebagaimana yang terjadi di sejumlah negara pada umumnya masih dipersepsikan secara beragam. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>4</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pelajaran yang merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial atau IPS merupakan suatu pelajaran yang menggunakan bagian-bagian tertentu dari ilmu-ilmu sosial.<sup>5</sup>

IPS adalah sejumlah kopsep mata pelajaran sosial dan ilmu lainnya yang dipadukan berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan yang bertujuan membahas masalah sosial atau bermasyarakat dan kemasyarakatan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pendidikan melalui program pengajaran IPS pada tingkat persekolahan.<sup>6</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pengetahuan Sosial merupakan; (1) mata peajaran bagi siswa sekolah dasar dan menengah, (2) mengenai kehidupan manusia dalam masyarakat, (3) bahannya bersumber pada berbagai disiplin ilmu sosial. Atau Pengetahuan Sosial adalah

<sup>4</sup> Somantri Numan, Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS, (Bandung: PPS.FPIPS UPI dan PT Remadja Rosda Karya, 2001), hlm. 92

<sup>5</sup> A. Kokasih Djahiri, Pengajaran Studi Sosial/IPS: Dasar-dasar Pengertian Metodologi, Model Belajar Mengajar IPS, (Bandung: LPPIPS; FKIS IKIP, 1993), hlm. 6

<sup>6</sup> A..Azis Wahab. Loc.cit., hlm. 7

merupakan perwujudan dari suatu pendekatan inter disiplin dari pelajaran ilmu-ilmu sosial dengan mengintegrasikan bahan/materi atau konsep-konsep ilmu sosial tersebut untuk memahami masalah-masalah sosial yang diberikan di sekolah sebagai suatu program pengajaran.

## 1. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan Sumber belajar pada suatu lingkungan tertentu. Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil belajar, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Tanggung jawab pendidik dan tenaga kependidikan adalah (1) Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis, (2) Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan, dan (3) Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.<sup>7</sup>

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berfungsi sebagai ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial, serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini. IPS mempelajari berbagai kenyataan sosial dalam kehidupan sehari-hari yang bersumber dari ilmu bumi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata negara.<sup>8</sup>

Dalam mengelola kegiatan belajar mengajar, guru tidak hanya dituntut untuk membuat perangkat pembelajaran sebagai bagian dari perencanaan mengajar, tetapi tidak kalah pentingnya seorang guru dituntut untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas yang langkah-langkah pembelajarannya tertuang dalam rencana pembelajaran. Kemampuan-kemampuan ini diperoleh guru

<sup>7</sup> Undang Undang Nomor 20, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Depdiknas, 2003), Pasal 40 ayat 2

<sup>8</sup> Sukono Bangun F. Dalam Jurnal Paedagog Volume 8, Tahun 4. ( Purwokerto: CV Serayu, 2009).

dalam pendidikan prajabatan dan pengalaman mengajar yang diperolehnya selama bekerja serta pelatihan-pelatihan yang telah diikuti.<sup>9</sup>

Dari uraian tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah Proses Belajar Mengajar antara guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan belajar yaitu hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran IPS sehingga terjadi perubahan-perubahan tingkah laku yang diharapkan.

## 2. Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip pengajaran yang baik adalah jika proses belajar mampu mengembangkan konsep generalisasi, dan bahan abstrak dapat menjadi hal yang jelas dan nyata. Sumber belajar yang digunakan pengajar dan anak adalah buku-buku dan sumber informasi, tetapi akan menjadi lebih jelas dan efektif jika pengajar menyertai dengan berbagai media pengajaran yang dapat membantu menjalaskan bahan lebih realistik.<sup>10</sup>

Dengan demikian, salah satu tugas guru yang tidak kalah pentingnya adalah mencari dan menentukan media pembelajaran. Dalam pelajaran pengetahuan sosial, mencari dan menentukan sumber belajar sangat penting sebab bahan ajarnya sangat dinamis dan komplek, sekoplek masalah-masalah sosial yang ada pada masyarakat.

Media pembelajaran adalah sarana yang membantu para pengajar. Ia bukan tujuan sehingga kaidah proses pembelajaran di kelas tetap berlaku. Pengajar juga perlu sadar bahwa tidak semua anak senang dengan peragaan media. Anak-nak yang peka dan auditif mungkin tidak banyak memerlukannya tetapi anak yang bersifat visual akan banyak meminta bantuan media untuk memperjelas pemahaman bahan yang disajikan. Demikian pula waktu penyajian media sangat menentukan berhasil tidaknya penjelasan dengan bantuan media.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Direktorat Jendela Pendidikan Dasar dan Menengah, Materi Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Sosial, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2004), hlm. 33

<sup>10</sup> Hartono Kasmadi, Model-model dalam Pengajaran Sejarah, (Semarang: IKIP Semarang Press1996), hlm. 3

<sup>11</sup> Ibid, co.id. hlm. 7

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Maka dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran. Atau, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat, dan gerakan.<sup>12</sup>

Dari keseluruhan pengertian di atas, secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah (1) bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar, (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, (3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar, dan (4) bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio-visual.

### 3. Multimedia

Multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, movie, video dan audio. Multimedia interaktif yang berbasis komputer meliputi hypermedia dan hypertext. Hypermedia yaitu suatu penggunaan format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis diam atau animasi, bentuk movie, video dan audio. Hypertext yaitu bentuk teks,

---

<sup>12</sup> A H Hujair Sanaky, Media Pembelajaran, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 3

diagram statis, gambar dan tabel yang ditayangkan dan disusun secara tidak linier (urut segaris).<sup>13</sup>

Secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan vide. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi; artinya, informasi bahkan tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajianya.<sup>14</sup>

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah suatu bagian dari alat peraga yang berasal dari pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi yang bisa menjadi basis dasar dalam pengajaran IPS agar siswa lebih tertarik, termotifasi, tertantang, dan lebih bertualangan dalam Proses Belajar Mengajar.

#### **4. Pembelajaran Menggunakan Multimedia Berbasis Komputer**

Kemajuan teknologi terutama dalam bidang komputer sangat begitu pesat. Sehingga terkadang kita tidak mampu untuk mengiringi dan mengakomodasi kemajuan tersebut. Dari kondisi tersebut dapat kita bayangkan apa yang terjadi jika “kesenjangan berkebalikan” terjadi? bagaimana jika seorang guru memiliki pengetahuan yang minim dibandingkan dengan siswanya? Jawaban dari kondisi ini semua tentunya sangat tergantung kearifan kita untuk memaknainya. Yang terpenting adalah kemajuan untuk lebih memahami kekurangan, kemudian secara berlahan dan berkelanjutan memperbaikai kekurangan tersebut untuk mencapai suatu kemajaun’

---

<sup>13</sup>Winarno, Pengantar Multimedia Dalam Pembelajaran, (GPM Genius Prima Media, 2009), hlm. 6.

<sup>14</sup> Sutedjo Budi Dharma Oetomo, Education Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan, (Yogyakarta: Percetakan And, 2002), hlm. 109

Berdasar pemikiran di atas, maka pengembangan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia berbasis komputer menjadi dasar dalam pengembangan pengajaran IPS, karena dengan multimedia berbasis komputer dapat digunakan untuk berbagai keperluan aplikasi yang bersifat komplek dan terpadu, sekoplek masalah-masalah sosial yang ada, dari aplikasi sederhana (tulisan) atau gambar, sampai apkikasi yang rumit ( audio, film on line) dapat diakses lewat multimedia ini, guru sebagai ujung tombak pengembangan pendidikan dapat mengakomodasi teknologi yang kemudian dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan dan keefektifan penggunaan multimedia sebagai dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) relatif lebih dapat melayani dan diterapkan dengan baik, karena pembelajaran akan bersifat Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Paikem), multimedia dapat mengurangi siswa salah konsep atau verbalime. Dengan multimedia baik guru maupun siswa lebih dinamis (aktif) dalam proses pembelajaran.

Berbagai pendekatan konvensional cenderung makin membosankan dalam pembelajaran IPS, ketidak tertarikan dan motivasi belajar rendah terhadap materi pelajaran IPS menjadi sikap umum anak-anak. Mereka lebih tertarik pada audio visual (TV /Internet, playstation), maka pendekatan Multimedia sebagai salah satu solusi jawaban yang cukup baik. Dengan multimedia lebih menantang, lebih menarik dan lebih bertualang, bagi guru maupun siswa. Sebagai contoh, bercerita atau diskusi tentang perang Aceh akan tidak menarik, tetapi ketika ditampilkan dalam bentuk “Petikan/potongan Film animasi Perang Aceh” anak lebih tertarik. Ketika berbicara atau diskusi tentang pasar modal, anak tidak begitu tertarik. Tetapi ketika kita sampaikan dengan membuka situs internet di Pasar Modal anak lebih tertarik dan berminat. Ketika guru menerangkan terjadinya pergeseran lempeng bumi dengan alat peraga gambar, anak tidak begitu tatarik, tetapi ketika di sampaikan dengan membuka situs Dinas Geologi tentang animasi kejadian gempa maka anak lebih tertarik. Ketika anak diberi tugas untuk mencatat merangkum atau diskusi suatu bahasan pada sebuah buku pelajaran, anak biasa-biasa saja, tetapi ketika anak diberi tugas untuk

berdiskusi kelompok dan hasilnya dituangkan dalam komputer serta dipresentasikan dengan LCD Proyektor di depan kelas, anak lebih tertarik, termotivasi, tertantang dan lebih berpetualang untuk mengerjakannya.

Dalam pembelajaran, peranan multimedia menjadi semakin penting di masa kini, karena media-media tersebut dirancang untuk saling melengkapi sehingga seluruh sistem yang ada menjadi berdaya guna dan tepat guna, dimana suatu kesatuan menjadi lebih baik daripada jumlah bagian-bagian (*the whole is greater than the sum of its parts*). Penggunaan multimedia berbasis komputer dapat diterima dalam pelatihan dan pembelajaran atas dasar mempertinggi proses belajar mandiri serta peran aktif dari siswa (CBSA). Sistem multimedia berbasis komputer juga memberikan rangsangan bagi proses pelatihan dan pembelajaran yang berlangsung di luar ruang kelas.<sup>15</sup>

Multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran dapat memberikan jawaban atas suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan secara tradisional di mana pendekatan tersebut cenderung teacher centered dan kurang interaktif. Dengan multimedia akan sesuai kapanpun antar muka manusia mengoneksikan pengguna manusia pada informasi elektronik dalam berbagai jenis. Multimedia berbasis komputer meningkatkan antar muka komputer tex-only minimalis dan menghasilkan keuntungan yang memuaskan dengan mencari dan menarik perhatian dan ketertarikan; multimedia memperkuat ingatan terhadap informasi. Selanjutnya menurut Ariesto Hadi Sutopo komputer multimedia dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif, bila macam-macam komponen (teks, chart, audion, video, animasi, simulasi, atau foto) digabungkan secara interaktif.<sup>16</sup>

Ketika pembelajaran menggunakan komputer hanya bertujuan supaya siswa mendapatkan suasana lain, multimedia menggunakan komputer untuk membantu siswa melakukan aktivitas pelatihan atau pembelajaran yang

---

<sup>15</sup> Latuheru, J.D, Media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988), hlm. 81

<sup>16</sup> Ariesto Hadi Sutopo, Multimedia Interaktif dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), hlm. 23

dulunya tidak mugkin dapat dilaksanakan. Suatu “Word processor” yang membuat suatu mesin ketik yang dapat mengubah dan memformat kembali halaman – halaman yang diinginkan, dan tabel “speadsheet” yang dapat menghitung dan mengkalkulasi kembali secara cepat. Sehingga, tidak hanya dapat dilaksanakan (yang dulunya tidak), tetapi juga dapat bekerja lebih cepat dan mudah. Bagaimanapun juga, penggunaan link (jaringan) merupakan bagian penting dalam multimedia yang membuat para siswa dapat berinteraksi dengan informasi-informasi yang ada dengan cara yang benar-benar baru. Jadi jelas sekali bahwa penggunaan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran akan membuat pelatihan dan pembelajaran lebih interaktif terutama dengan penggunaan link yang memungkinkan siswa belajar sesuai dengan yang diinginkan.

Penggunaan multimedia berbasis komputer dapat membuat siswa lebih mengingat materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan hasil riset dari Komputer Technology Research tahun 1993 bahwa “seseorang hanya dapat mengingat apa yang dia lihat sebesar 20%, dan apa yang dia dengar sebesar 30 %, apa yang di dengar dan lihat sebesar 50%, dan sebesar 80% dari apa yang dia lihat, dengar dan kerjakan secara simultan. Pencapaian 80% tersebut sangat dimungkinkan dapat dicapai dengan menggunakan multimedia berbasis komputer yang interaktif.<sup>17</sup>

Multimedia membiarkan siswa mengarahkan, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan komputer. Ketika siswa mengontrol semua media yang ada di dalamnya, pada saat itu sebenarnya dinamakan multimedia yang interaktif. Jadi, dengan penggunaan multimedia berbasis komputer yang interaktif, siswa tidak hanya melihat dan mendengar tetapi juga mengerjakan perintah-perintah di dalamnya secara simultan.

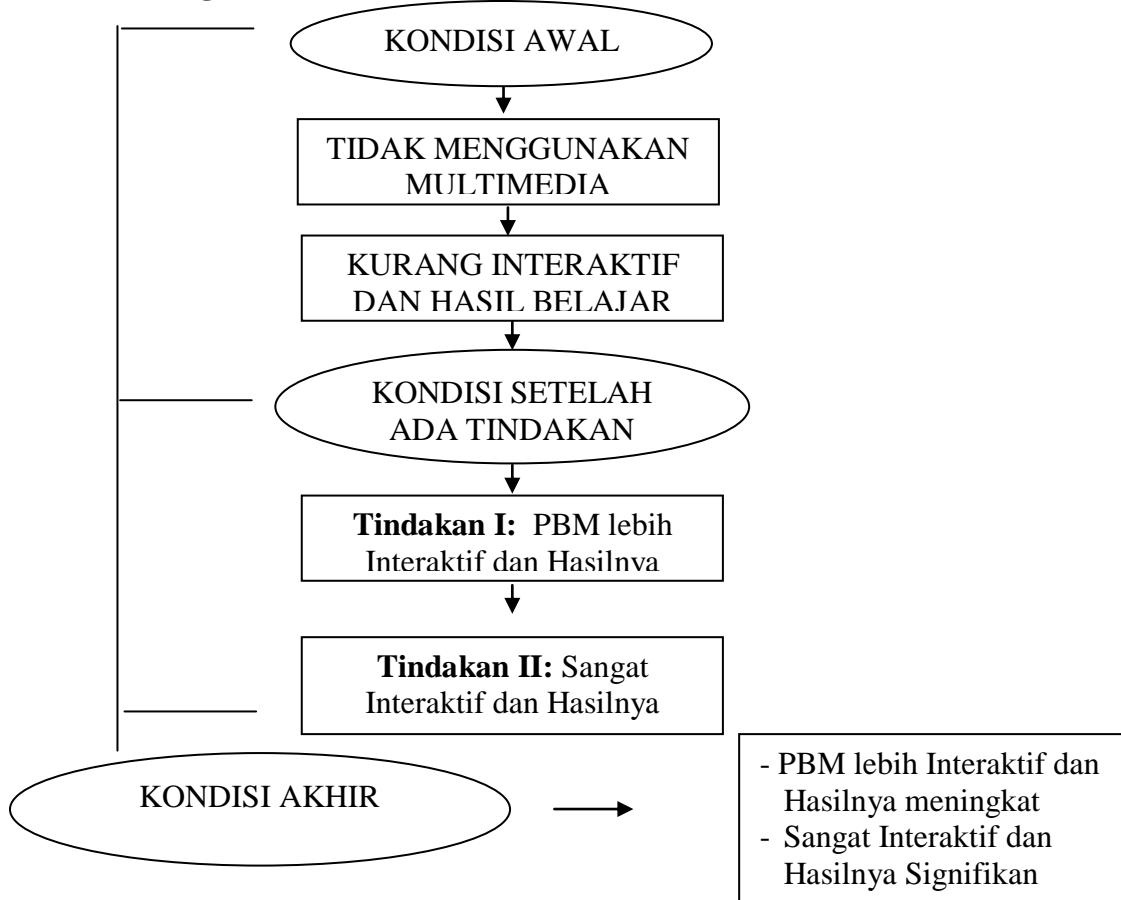
Dari uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer adalah pembelajaran yang mendasarkan komputer sebagai media utama untuk menyajikan dan

---

<sup>17</sup> Winarno, Pengantar Multimedia Dalam Pembelajaran, (GPM Genius Prima Media, 2009), hlm. 10

menggabungkan tek, suara, gambar, animasi dan vidio dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) internet, sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi dalam proses pembelajaran dapat meningkat.

## 5. Kerangka Berfikir



## 6. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah dirumuskan di atas maka dapat dibuat kesimpulan sementara yang lazim disebut hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Melalui Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer dalam diskusi kelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran IPS bagi siswa Kelas IX A SMP Negeri 1 Bumiayu pada Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014"

## 7. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan pada semester I Bulan Juli sampai dengan Desember Tahun Pelajaran 2013/2014.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Bumiayu, Kelas IX A, yang terletak di desa Kalierang, Kecamatan Bumiayu, Kabupaten Brebes. Dengan subyek penelitian seluruh siswa kelas IX A SMP Negeri 1 Bumiayu yang berjumlah 36 anak

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kondisi awal sebelum adanya tindakan, hasil prestasi belajar dapat diketahui dalam tabel di bawah.

Tabel 1. Kondisi Awal Hasil Belajar

No	Jumlah Siswa			KKM Terlampaui			KKM Belum Terlampaui		
	L	P	J	L	P	J	L	P	J
1	16	20	36	6	6	12	10	14	24

Berdasarkan tabel di atas, jika diprosentase maka siswa yang berhasil mencapai KKM hanya 33,33 % yakni 12 orang siswa, dari 36 orang jumlah siswa kelas IX A. Dengan demikian siswa yang belum berhasil atau belum terlampaui KKM nya sejumlah 24 orang siswa atau 66,67%. Banyaknya siswa yang belum terlampaui KKM tersebut, kemungkinan adanya beberapa faktor seperti yang telah diuraikan di atas. Jumlah siswa yang terlampaui KKM yang hanya 33,33 % tersebut sangatlah memprihatinkan karena IPS merupakan pelajaran yang berkaitan dengan kesadaran bernegara atau cinta tanah air. Bagaimana mereka akan memiliki kesadaran bernegara yang baik jika tidak memahami apa yang telah di dapat di sekolah tentang pengetahuan sosial negaranya. Kondisi semacam ini bila

dibiarkan tentu akan berlanjut, dan dikhawatirkan makin meningkatnya krisis kesadaran bernegara dan cinta tanah air.

Untuk menjawab tantangan tersebut perlu dilakukan upaya bagaimana memperbaiki proses pembelajaran dengan cara mengubah metode, dan media pembelajaran. Metode yang dipilih adalah diskusi kelompok berpasangan dengan menggunakan multimedia berbasis komputer.

### 1. Deskripsi Siklus 1

Untuk kegiatan tindakan 1 dilaksanakan dua pertemuan, pertemuan pertama untuk melakukan diskusi kelompok, dan pertemuan kedua untuk presentasi dan pembahasan.

Didasarkan pada penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dari siklus 1 yang selalu dibantu oleh teman sejawat sesama guru IPS yang bertindak sebagai kolaborator, serta teman diskusi dalam tahap refleksi dan hasilnya dijadikan sebagai pedoman tindakan berikutnya.

Setelah diadakan pengamatan secara teliti proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis komputer pada siklus pertama dalam waktu 65 menit maka didapat data sebagai berikut; siswa yang tuntas KKM sejumlah 20 orang siswa, sedangkan siswa yang belum tuntas KKM ada sejumlah 16 orang siswa. Prosentase yang tuntas KKM 66,66% dari 36 orang siswa, sedang yang belum tuntas KKM 33,34% dari 36 orang siswa

Akan lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada siklus I

No	Jumlah Siswa			Tuntas KKM			Belum Tuntas KKM		
	L	P	J	L	P	J	L	P	J
1	18	18	36	8	12	20	10	6	16

Keterangan

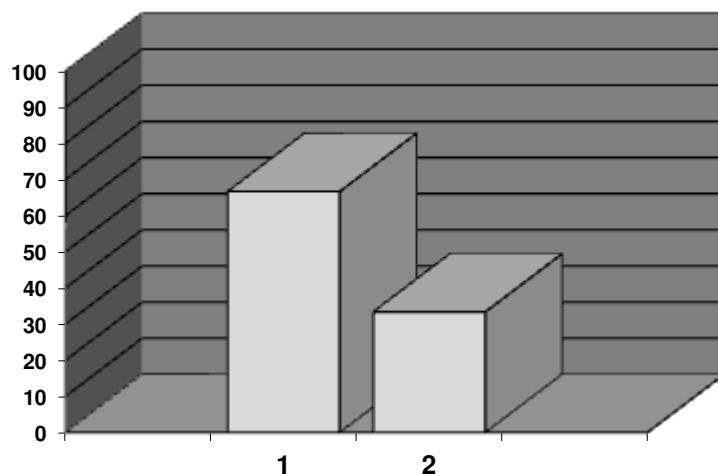
L= Laki-laki

P= Perempuan

J= Jumlah

Bila dilihat dalam diagram dapat diketahui sebagai berikut:

Diagram 1. Menggambarkan hasil Belajar Siklus 1



Keterangan Diagram Batang

- 1 Tuntas KKM 20 orang siswa atau 66,66% dari 36 orang siswa
- 2 Belum tuntas KKM 16 orang siswa atau 33,34 % dari 36 orang siswa

## 2. Hasil Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan, hasil analisis, hasil angket dan hasil wawancara dengan siswa, pada siklus 1 diperoleh refleksi pembelajaran sebagai berikut:

- a. Siswa masih kelihatan canggung dalam pembelajaran dengan multimedia, sedang siswa yang trampil terlihat menguasai betul multimedia dan aktif dalam diskusi.

- b. Kurangnya kecapakan mengoptimalkan multimedia
- c. Siswa memerlukan bimbingan dan motivasi individu atau kelompok.
- d. Secara klasikal, siswa yang mencapai belajar tuntas 20 orang siswa atau 66,66 % sehingga yang belum mencapai ketuntasan kelas sebanyak 33,34 %
- e. Hasil belajar rata-rata siswa 66,11 sehingga belum melampaui KKM 70,00

### **3. Deskripsi Siklus 2**

Untuk kegiatan tindakan 2 hampir sama dengan tindakan 1, dilaksanakan dua pertemuan, pertemuan pertama untuk melakukan diskusi kelompok, dan pertemuan kedua untuk presentasi dan pembahasan.

Didasarkan pada penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dari siklus 2 yang selalu dibantu oleh teman sejawat sesama guru IPS yang bertindak sebagai kolaborator, serta teman diskusi dalam tahap refleksi.

Setelah diadakan pengamatan secara teliti proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis komputer pada siklus pertama dalam waktu 80 menit maka didapat data sebagai berikut; siswa yang tuntas KKM sejumlah 36 orang siswa, sedang siswa yang belum tuntas KKM tidak ada .

Prosentase yang tuntas KKM 100,00% dari 36 orang siswa, sedang yang belum tuntas KKM 00,00% dari 36 orang siswa

### **4. Hasil Refeleksi**

Alokasi waktu untuk setiap komponen pembelajaran sudah tepat, sesuai dengan perencanaan. Siswa kelihatan senang dalam melaksanakan pembelajaran dengan multimedia. Tanggung jawab sebagai siswa sangat nampak dan kerja sama dalam diskusi sudah semakin hidup. Ketergantungan antar siswa dalam satu kelompok juga sangat nampak. Banyaknya siswa yang tuntas belajar mencapai 100 %. Kemudian rata-rata prestasi belajar siswa naik dari 66,11 menjadi 74,61.

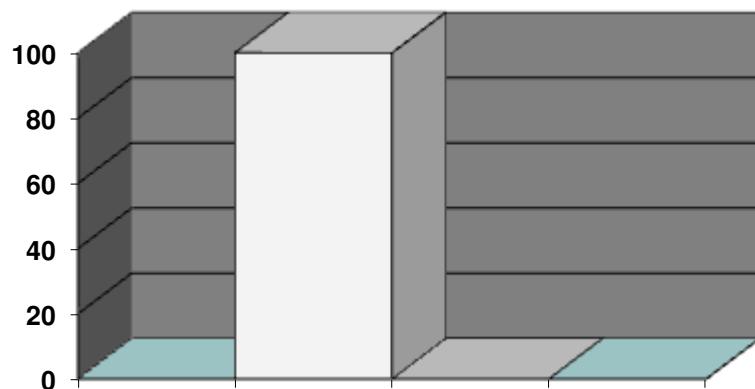
Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar secara klasikal yang mencapai 100% dan rata-rata nilai yang dicapai siswa adalah 74,61 maka peneltian tindakan kelas sudah memenuhi target.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada siklus II

No	Jumlah Siswa			Tuntas KKM			Belum Tuntas KKM		
	L	P	J	L	P	J	L	P	J
1	18	18	36	18	18	36	00	00	00

Bila di lihat dalam diagram Batang, Prestasi belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut

Diagram 2. Menggambarkan Hasil Belajar Siklus 2



Keterangan:

1. Siswa yang tuntas KKM 36 orang siswa atau 100% dari jumlah 36 orang siswa kelas IXA .
2. Siswa yang belum Tuntas 00 orang siswa atau 00 % dari jumlah 36 orang siswa kelas IX A

## 5. Pembahasan

Sebelum pembelajaran, telah dilaksanakan upaya pengamatan kepada siswa tentang minat belajar dan hasil belajar, dilanjutkan sosialisasi tentang penggunaan multimedia dalam KBM. Sesudah dilaksanakan apersepsi, kemudian siswa dibagi dalam 6 kelompok, masing-masing kelompok berisi

5 siswa. Pada siklus 1 siswa masih terasa canggung dengan penggunaan multimedia. Namun dengan bimbingan guru, akhirnya siswa dalam melaksanakan pembelajaran makin baik. Siswa terlihat senang dengan multimedia melalui kegiatan kerja sama.

Pada siklus 2 ini aktivitas siswa secara individu maupun kelompok tampak meningkat. Indikator peningkatan aktivitas pembelajaran diketahui dari sikap serius saat mengerjakan tugas dan ekspresi semangat saat diskusi kelompok. Siswa menggunakan beberapa buku dan internet sebagai referensi, sebagai bekal untuk dapat menjelaskan dan melaksanakan tanggung jawabnya.

Dalam penelitian ini diketahui hasil belajar siswa terus meningkat dari sejak sebelum pembeajaran siklus I (Pra Siklus) sampai dengan siklus II, data-data hasil peningkatan tersebut dapat dilihat pada data-data sebagai berikut:

Tabel 4. Kondisi Awal Hasil Belajar Pra Tindakan

No	Jumlah Siswa			KKM Terlampaui			KKM Belum Terlampaui		
	L	P	J	L	P	J	L	P	J
1	16	20	36	6	6	12	10	14	24

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa pada siklus I

No	Jumlah Siswa			Tuntas KKM			Belum Tuntas KKM		
	L	P	J	L	P	J	L	P	J
1	18	18	36	8	12	20	10	6	16

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa pada siklus II

No	Jumlah Siswa			Tuntas KKM			Belum Tuntas KKM		
	L	P	J	L	P	J	L	P	J
1	18	18	36	18	18	36	00	00	00

Hasil Belajar dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II bila diprosentasikan adalah sebagai berikut:

**Pra Siklus** : Jumlah siswa 36 yang tuntas KKM 12 atau 40,00 % Sedang siswa yang belum tuntas KKM-nya 24 atau 60,00%.

**Siklus I** : Jumlah siswa 36 yang tuntas KKM 20 atau 66,66 % Sedang siswa yang belum tuntas KKM-nya 24 atau 60,00%.

**Siklus II** : Jumlah siswa 36 yang tuntas KKM 36 atau 100,00 % Sedang siswa yang belum tuntas KKM-nya 00 atau 00,00%.

## 6. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan selama melakukan tindakan maka penggunaan multimedia berbasis komputer dalam diskusi kelompok pada siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa. Peningkatan tersebut tampak lebih jelas bila dibandingkan dengan kondisi awal. Hasil pengamatan tindakan siklus kedua juga menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa apabila dibandingkan dengan siklus pertama. Jadi tindakan siklus pertama maupun siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan yang cukup tajam.

## 7. Hasil refleksi

Deskripsi kondisi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum Tuntas KKM 12 orang siswa (40,00 % ), yang tidak tuntas KKM 24 atau 66,66%. Setelah guru menggunakan pembelajaran berbasis

komputer pada siklus pertama dengan waktu 65 menit menunjukkan adanya peningkatan. Setelah siklus I yang tuntas KKM 20 orang siswa ( 66,66 % ) sedangkan yang belum tuntas KKM ada 24 orang siswa atau 33,34%. Setelah siklus II : Jumlah siswa 36 yang tuntas KKM 36 atau 100,00 % Sedang siswa yang belum tuntas KKM-nya 00 atau 00,00%.

Tabel 10  
Perbandingan deskripsi kondisi pra siklus, tindakan I dan tindakan II

No	Deskripsi	Jumlah Siswa	Kondisi Siswa				Ket.
			Tuntas KKM	Prosen	<sup>*)</sup> BT. KKM	Prosen	
1	Kondi Awal	36	12	40,00 %	24	60,00 %	
2	Tindakan I	36	20	66,66%	16	33,34 %	
3	Tindakan II	36	36	100,00	00	00%	

<sup>\*)</sup> BT = Belum Tuntas

Berbandingan deskripsi kondisi awal dengan Tindakan I dan Tindakan II bila di lihat pada diagram batang adalah sebagai berikut:

Diagram 3. Menggambarkan Perbandingan Hasil Kondisi Pra Siklus, Tindakan 1 dan Tindakan 2

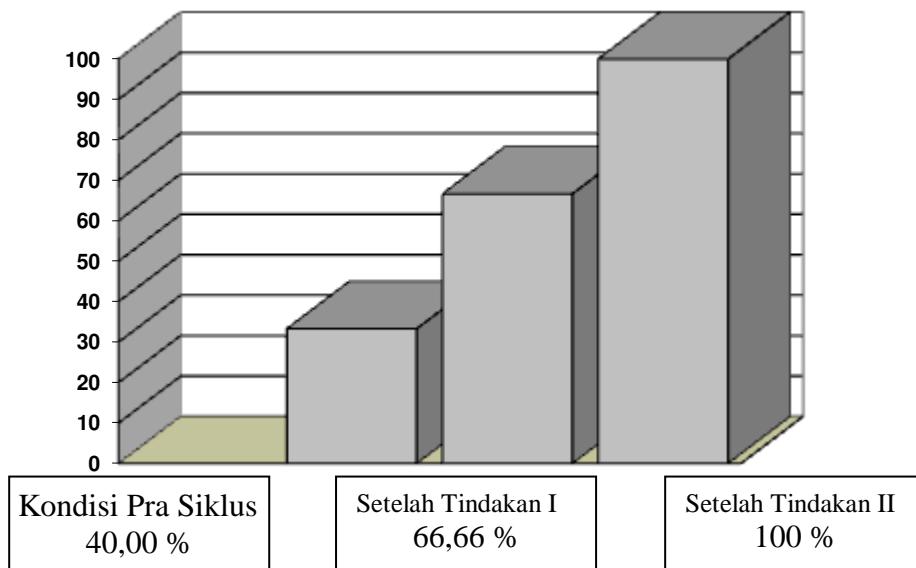


Diagram di atas merupakan gambaran kondisi ketuntasan KKM dari Kondisi Awal, Tindakan I, dan Tindakan II. Perbandingan dari kondisi awal sampai hasil Tindakan II tersebut menunjukkan adanya peningkatan.

#### D. Kesimpulan dari Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dengan Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer dalam diskusi kelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran IPS bagi siswa Kelas IX A SMP Negeri 1 Bumiayu pada Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014”

Peningkatan prestasi belajar siswa tampak dalam hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pada deskripsi kondisi awal anak yang terlampaui KKM nya ada 12 siswa. Hasil tindakan pada Tindakan pertama siswa yang tuntas KKM nya meningkat menjadi 20 orang siswa dan hasil tindakan pada siklus kedua meningkat menjadi 36 orang siswa atau 100% tuntas.

## **Daftar Pustaka**

- Bangun F, Sukono. Dalam Jurnal Paedagog Volume 8, Tahun 4 CV Serayu Purwokerto, 2009.
- Direktorat Jendela Pendidikan Dasar dan Menengah. Materi Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005.
- Djahiri, Kokasih. Pengajaran Studi Sosial/IPS ( Dasar-dasar Pengertian Metodologi, Model Belajar Mengajar IPS). Bandung: LPPIPS; FKIS IKIP, 1993.
- Emi, Homiasih. Meningkatkan Minat dan Kemampuan Memahami Norma-norma Masyarakat dengan Menggunakan Metode Diskusi. Purwokerto: FKIP Universitas Terbuka Unit Program Belajar Jarak Jauh, 2007.
- J.D, Latuheru. Media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988.
- Kasmadi, Hartono. Model-model dalam Pengajaran Sejarah. Semarang: IKIP Semarang Press, 1996.
- Numan, Somantri. Mengagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung PPS.FPIPS UPI dan PT Remadja Rosda Karya, 2001.
- Oetomo, Sutedjo Budi Dharma. Education Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan. Yogyakarta: Percetakan Andi, 2002.
- Sanaky, A H Hujair. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- \_\_\_\_\_, Materi Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Sosial Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004.
- Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Wahab, A. Azis. Evaluasi Pendidikan IPS. Bandung: LPPMP.FPIPS IKIP Bandung, 1980.
- Winarno. Pengantar Multimedia Dalam Pembelajaran. GPM Genius Prima Media, 2009.