

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu yang sangat berharga dan dibutuhkan dalam rangka menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan di masa depan memiliki peranan yang sangat fundamental dimana cita-cita suatu bangsa dan negara dapat diraih. Dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatur:

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi-potensi Siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Berdasarkan pernyataan di atas, tujuan dan fungsi pendidikan adalah untuk memberikan bekal yang diperlukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan siswa diharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik. Tercapainya tujuan Pendidikan Nasional dapat dilihat dari hasil belajar, perubahan perilaku, dan penguasaan keterampilan di bidang tertentu. Keberhasilan itu secara akademik dikaitkan dengan tinggi rendahnya nilai yang dicapai siswa, daya serap siswa dan prestasi siswa. Sedangkan secara praktik berupa perilaku siswa sehari-hari dan penguasaan keterampilan dan kecakapan hidup. Jadi pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku siswa agar menjadi dewasa yang

mampu hidup sendiri sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan sekitar dimana individu itu berada.

Sejalan dengan itu Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Pasal 4 Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan menyatakan:

Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar Siswa secara berkesinambungan. Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidik bertujuan untuk menilai pencapaian Standar Kompetensi Lulusan untuk semua mata pelajaran. Penilaian hasil belajar oleh pemerintah bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu.

Pendidikan memegang peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu pendidikan hendaknya dikelola, baik secara kualitas maupun kuantitas. Hal tersebut bisa tercapai apabila siswa dapat menyelesaikan pendidikan tepat waktu dengan hasil belajar yang baik. Akan tetapi hasil belajar tersebut akan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Diantaranya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan baik sesuai dengan standar proses pembelajaran dan dengan gaya belajar yang dimiliki siswa pada saat Pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seorang pendidik harus memperhatikan segala aspek yang ada untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

Salah satu aspek yang penting yang harus diperhatikan oleh guru adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media Pembelajaran akan berdampak kepada hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media Pembelajaran

maka pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, pembelajaran akan lebih bervariasi serta mengatasi kebosanan, dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Pembelajaran IPS tidak kalah pentingnya untuk menggunakan media pembelajaran karena Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Dasar yang dianggap penting untuk bekal siswa. Ilmu pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk membentuk siswa yang baik dan mampu berpikir secara cerdas. Maksudnya bahwa siswa mampu menyeleksi, mengadaptasi, dan mengaplikasikan nilai-nilai yang ada dalam agama, kebudayaan, negara dan negara-negara lain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, ternyata penggunaan media dalam pembelajaran IPS masih kurang dimanfaatkan oleh guru-guru di tingkat sekolah dasar (SD) khususnya di SD Negeri 34 Libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan media sederhana yaitu media gambar. Kegiatan media pembelajaran yang kurang dimanfaatkan tersebut menyebabkan pembelajaran monoton sehingga siswa merasa bosan dalam belajar, mengganggu teman, bercerita dengan teman, dan bermain-main ketika proses pembelajaran, hal tersebut mempengaruhi tingkat penguasaan siswa

terhadap suatu konsep materi yang sedang dipelajari. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Guru diharapkan dapat mengkombinasikan suatu konsep kepada siswa dengan baik agar dapat dipahami dan dikuasai sepenuhnya oleh siswa, akan tetapi tidak semua siswa dapat menguasai konsep dengan baik. Hal ini yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS. Kenyataan ini mendorong perlunya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan bahasa visual, gaya bahasa, pada multimedia dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dengan gaya yang berbeda dari biasanya, Multimedia merupakan penyampaian ide, gagasan, dan bahkan merupakan kebebasan berpikir. Bentuk multimedia yang berupa tulisan, suara, gambar, animasi dan video dapat memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran IPS.

Penggunaan media pembelajaran yang berbeda diharapkan menjadi sarana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang baik. Dengan penggunaan media tersebut diharapkan dapat menjadi motor penggerak yang dapat mengaktifkan siswa untuk lebih melibatkan diri (berpartisipasi) dalam proses pembelajaran dan diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran IPS. Guru atau pendidik sebagai kunci suksesnya pendidikan yang tepat agar proses pembelajaran dapat diterapkan dengan benar, sehingga hasil bisa optimal.

Diketahui IPS merupakan mata pembelajaran yang mempelajari kehidupan manusia oleh karena itu perludanya penggunaan media yang efektif dalam pembelajaran sekitar 85% siswa hanya mendengarkan penjelasan guru sehingga hal ini menjadi salah satu faktor kurang efektifnya pembelajaran di kelas maka perlu menggunakan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data penilaian Guru menunjukkan bahwa hasil belajar IPS Siswa di SD Negeri 34 Libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Di mana Standar KKM yang ditentukan untuk mata pelajaran IPS adalah 60. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 34 Libureng Kecamatan Tondong tallasa Kabupaten Pangkep”**. Dalam penggunaan Multimedia yang akan dipakai oleh peneliti yaitu media yang dibuat sendiri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : "Apakah ada Pengaruh Multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 34 Libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 34 Libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru sekolah dasar dan peneliti memiliki pengetahuan dan wawasan tentang pengaruh multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar IPS sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran di sekolah dasar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan guru sekolah dasar dan peneliti memiliki inovasi pembelajaran yang baru sehingga dapat dijadikan sebagai sarana didalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan penggunaan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar pada siswa kelas V.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan :

- a. Guru dan peneliti mendapat pengalaman secara langsung setelah melahirkan proses pembelajaran dengan menggunakan pengaruh multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar
- b. Siswa mendapatkan kesempatan dari pengalaman belajar dalam suasana yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya pada penggunaan pengaruh multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar

- c. Sekolah mendapat sumbangan inovasi pembelajaran yang secara operasional cocok dan relevan dengan pembelajaran yang diinginkan dalam penerapan kurikulum.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Menurut Sudiman, (2012:6) menyatakan bahwa :

media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dengan adanya media dapat memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran lebih aktif pada siswa. menurut Pangewa (2010:169) mengemukakan bahwa :

media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan Siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien pada dirinya. menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri – sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan definisi tentang media di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima. Sedangkan media pembelajaran adalah seperangkat benda atau alat yang berfungsi sebagai pembawa informasi instruksional yang digunakan sebagai “pembantu” fasilitator atau pengajar (guru) dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam suatu proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Media dalam pembelajaran dapat berupa segala alat fisik maupun non fisik (*Software/Virtual Lab*) yang sengaja digunakan sebagai perantara siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran dapat lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah media *power point*, merupakan media pembelajaran yang memadukan semua keunggulan peralatan media audio dan visual dengan berbagai teknik penyajian yang memanfaatkan teknologi computer dan LCD *proyektor* sebagai peralatan utamanya. Media *power point* ini memungkinkan dilakukan gambar, animasi bergerak atau video dan grafik sehingga materi pembelajaran yang disajikan jauh lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Keunggulan lain juga media *power point* juga memungkinkan guru untuk melakukan simulasi langsung misalnya menampilkan soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, perhitungan-perhitungan, atau pengisian tabel dan lain sebagainya.

Media yang efektif adalah media yang mampu mengkombinasikan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pemberi pesan atau sumber yang dapat ditangkap

secara utuh oleh penerima pesan tersebut. Oleh karena itu, dalam merancang kegiatan pembelajaran hendaknya dipilih pula media yang benar-benar efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga dapat menyampaikan pesan pembelajaran yang akhirnya terbentuk kompetensi dari siswa. Media mempunyai kemampuan atau potensi yang sangat baik untuk kita manfaatkan. Manfaat yang paling penting adalah media dapat mengatasi kekurangan-kekurangan kita dalam menyampaikan pelajaran seperti mengulangi pesan dengan konsisten kapan pun hasil belajar yaitu adanya media/ alat bantu mengajar. media adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara/saran/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar media juga dapat menyajikan efek gambar, suara, dan gerak sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih hidup, menarik dan konkrit serta dapat memberikan kesan seolah-olah siswa ikut mengalami sendiri. Efek yang berpengaruh menjadi media menghidupkan suasana pembelajaran inilah yang mempegaruhi hasil belajar dan membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Namun demikian media tidak tepat jika dianggap pengganti guru.

b. Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran .

Menurut Bruner (Susanto 2011:10), ada tiga tingkatan utama media belajar yaitu: (1) Pengalaman langsung (*enactive*) adalah mengerjakan, misalnya arti kata “anyaman” dipahami dengan langsung membuat anyaman.; (2) Pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), kata “anyaman” dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film; (3) Pengalaman abstrak (*symbolic*), siswa membaca (atau mendengarkan) kata “anyaman” dan mencoba mencocokkannya dengan

pengalamannya membuat “anyaman”. Ketiga pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman, pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru.

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

c. Manfaat dan Peran Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (Susanto, 2013:320) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama bila media itu digunakan oleh perorangan atau kelompok, yaitu : (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Hal ini berarti bahwa untuk tujuan motivasi, media pembelajaran direalisasikan dengan teknik yang dapat merangsang siswa untuk melakukan aktivitas tertentu. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

Tujuan instruksi, formasi yang terdapat dalam media ini harus melibatkan siswa baik secara mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga

pembelajaran dapat berlangsung. Lebih lanjut dikemukakan beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu : (1) penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, (2) pelajaran lebih menarik yang memancing motivasi siswa untuk belajar, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif (ada partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan), dan (4) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar dapat mengkombinasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisir dengan baik, spesifik dan jelas.

disimpulkan bahwa beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran selama proses belajar berlangsung antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa , (2) penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat siswa yang pasif sehingga lebih banyak melakukan kegiatan belajar menurut kemampuan dan minatnya, (3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dan (5) memberikan pengalaman kepada siswa sehingga menimbulkan persepsi yang sama.

d. Jenis – jenis media pembelajaran

1. Media berbasis visual

Media berbasis visualisasi adalah pesan, informasi, atau konsep yang ingin di sampaikan kepada siswa dapat di kembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis. Grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Unsur – unsur visual yang harus di pertimbangkan menurut kustandi dan sutjipto (susanto 2013 : 327) adalah sebagai berikut:

a. Kesederhanaan

Kesederhanaan itu mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visualisasi, jumlah elemen yang lebih memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu.

b. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen – elemen visual, ketika diamati akan berfungsi secara bersama – sama

c. Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, namun sering kali konsep yang disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa.

d. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menepati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

e. Bentuk

Bentuk yang aneh atau asing bagi siswa, dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

f. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur, sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

g. Warna

Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan.

2. Media berbasis audiovisual

Menurut Susanto (2013:329) media audiovisual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau, sekali kita membeli tape dan peralatan yang murah dan terjangkau, maka hampir tidak perlu lagi biaya tambahan, karna tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat diterima. disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk keperluan sebagai berikut :

- a. Mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
- b. Mengatur dan mempersiapkan diskusi dan debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- c. Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
- d. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkah kecepatan belajar mengenal suatu pokok bahasan atau suatu masalah.

3. Media berbasis komputer

Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audiovisual. Pada tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran.

Dibalik kendala komputer sebagai media pembelajaran terdapat beberapa persoalan yang sebaiknya menjadi bahan pertimbangan awal bagi pengelola pembelajaran berbasis komputer.

- a. Perangkat keras dan lunak yang mahal dan cepat ketinggalan zaman.
- b. Teknologi yang sangat cepat berubah, sangat memungkinkan perangkat yang dibeli saat ini beberapa tahun kemudian akan ketinggalan zaman.
- c. Pembuatan program yang rumit serta dalam pengoprasian awal perlu pendampingan guna menjelaskan penggunaannya. Hal ini bisa disiasati dengan pembuatan modul pendamping yang menjelaskan penggunaan dan pengoprasian program.

4. Media berbasis *Edutainment*

pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer ini, maka pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis *edutainment* ini masih berbasis komputer dalam pendesainnya dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis *edutainment* dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektipan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dalam isi pembelajaran.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, komputer dapat digunakan sebagai alat pembeljaran. Komputer sebagai media pembelajaran

pemanfaatannya meliputi penyaji informasi, simulasi, latihan dan permainan belajar.

Media pembelajaran yang sekiranya sesuai dengan era teknologi informasi adalah media berbasis *edutainment* yang mengabungkan prinsip hiburan dan pendidikan. Dengan harapannya, dengan adanya unsur hiburan, media berbasis *edutainment* akan lebih disukai siswa dibandingkan *software* pembelajaran biasa.

Edutainment dirancang khusus untuk tujuan pendidikan yang penyajiannya diramu dengan unsur-unsur hiburan sesuai dengan materinya. Masuknya komputer dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan karena siswa dapat mengatur kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya, gambar dan suara yang muncul membuat siswa tidak cepat bosan, sebaliknya justru merangsang untuk mengetahui lebih jauh lagi.

Dalam pengembangannya, media yang berbasis *edutainment* diharapkan sesuai dengan karakteristik siswa seperti tingkat kepandaian, kematangan, serta penguasaan materi prasarat sehingga mampu mengantarkan siswa untuk menguasai kompetensi-kompetensi dasar.

Media berbasis *edutainment* yang dibuat diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa belajar mandiri dan memecahkan masalah. siswa akan belajar menganalisis, melihat permasalahan dan menemukan alternatif yang merupakan langkah pemecahan masalah. Adanya pengambilan tindakan tersebut kemampuan siswa untuk memecahkan masalah akan meningkat.

5. Film Animasi

Salah satu contoh dari media video audio adalah film animasi secara umum film animasi didefinisikan sebagai gambar-gambar yang muncul dan bergerak. Harrison & hummel (Susanto 2013 : 333) mendefinisikan film animasi sebagai tampilan cepat dari urutan gambar statis yang menciptakan ilusi gerak.

Agina (2003: 1- 4) menjelaskan lebih perinci mengenai pemanfaatan film animasi dalam kegiatan pembelajaran dikelas, yakni:

“(a) meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa dalam sejumlah aspek; (b) memotifasi; (c) meningkatkan interaktifitas; (d) mempertahankan perhatian dan umpan balik siswa; (e) lebih fleksibel dan aman; (f) dapat mengeliminasi frustrasi siswa; (g) mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran ; (h) konsisten; (i) tanggapan balik yang lebih cepat; (j) menarik dan mempertahankan minat siswa selama dalam pembelajaran ; (k) mampu menampilkan desain-desain prototipe suatu benda yang sering kali sukar dibuat secara nyata; (l) dapat memudahkan dalam menyuguhkan model-model suatu proses kejadian atau peristiwa yang disajikan; (m) menunjukkan proses atau hubungan yang biasa tidak nampak; (n) menyajikan proses-proses spesifik dari serangkaian proses yang panjang secara terbatas sesuai kebutuhan.”

Hal ini diperkuat oleh pernyataan Harrison & Hummel (Susanto 2013: 335) yang menyatakan bahwa “film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar.melalui beragam metode, guru dan siswa dapat menggunakan animasi dari yang paling sederhana untuk merepresentasikan sejumlah konsep.” Animasi memiliki kelebihan yang bisa membantu membentuk pemahaman siswa dari berbagai konsep yang abstrak.

Namun demikian, disamping memiliki kelebihan yang tinggi dari penggunaan film animasi ini, juga terdapat kelemahan dari pemanfaatan media film animasi, misalnya memerlukan waktu yang lama dalam pembuatan sebuah

film animasi dari proses perancangan hingga selesai dibuat dan digunakan. Selain itu, pembuatan film animasi membutuhkan penggunaan dana yang tidak sedikit, sehingga berdampak pada pemborosan biaya yang mengakibatkan munculnya sentimen negatif dalam aplikasinya pada kegiatan Pembelajaran . juga, tidak menutup kemungkinan munculnya kesalahan dalam perancangan alur cerita untuk film animasi, sehingga memungkinkan terjadinya miskonsepsi bagi siswa.

Film animasi yang keliru baik dalam proses pembuatan maupun aplikasinya dalam pembelajaran akan mungkin terjadi sehingga berdampak pada tidak optimalnya hasil belajar siswa itu sendiri. Agina (2003: 4) juga menguraikan faktor-faktor lainnya yang menjadi kelemahan dari pemanfaatan film animasi dalam kegiatan pembelajaran, yakni:

(a) hilangnya informasi-informasi penting dari prosedur nyata atas suatu kejadian; (b) sering kali cukup sulit dalam menyesuaikan dengan kurikulum di sekolah; dan (c) memunculkan ketidakseimbangan pencapaian hasil belajar yang maksimal secara merata pada siswa, terutama yang memiliki keterbatasan fisik dan tidak mampu memanfaatkan media tersebut secara maksimal pula.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Tentu saja mereka mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Untuk lebih jelasnya akan dikemukakan beberapa pendapat para ahli mengenai

definisi belajar. Menurut Slameto, (2003: 2), dalam pendapatnya mendefinisikan bahwa

belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar dapat di lakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Pendapat lainnya menurut Dimiyati dan Mudjiono,(2002 : 32)

Dalam kegiatan belajar terjadi perubahan perilaku, sebagaimana dikemukakan oleh dimiyati bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, dalam materi afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interes, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial.

Dari definisi tersebut, dapat digambarkan bahwa belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh individu dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan melalui alat indera dan pengalamannya serta terjadi perubahan tingkah laku.

Setelah proses pembelajaran berlangsung, seorang guru atau pendidik ingin mengetahui sejauh mana kemampuan siswa menyerap materi pelajaran yang disampaikannya. Adakalanya kemampuan siswa tersebut tinggi, sedang ataupun rendah. Kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran dikenal dengan hasil belajar.

b. Pengertian Hasil Belajar

Dimiyati dan mudjiono (2010 – 54) mengatakan : Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru,

tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya batas dan puncak belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian atau proses, cara, perbuatan mencapai tujuan pembelajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pembelajaran dan dampak pengiring. Dampak pembelajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar.

Nana sudjana (2013: 57) mengemukakan “unsur-unsur yang di nilai dalam hasil belajar yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikaf) dan psikomotorik (keterampilan)”.

1. Hasil belajar bidang kognitif
 - a. Tipe hasil pengetahuan hafalan (*knowledge*)
 - b. Tipe hasil belajar pemahaman (*comperhention*)
 - c. Tipe hasil belajar penerapan (*applicatio*)
 - d. Tipe hasil belajar analisis
 - e. Tipe hasil belajar sintesis
 - f. Tipe hasil belajar evaluasi
2. Hasil bidang afektif

Bidang afektif berkenan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Hasil belajar bidang

afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak memberi tekanan pada bidang kognitif semata-mata, tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan lain-lain.

3. Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar bidang psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*Skill*), kemampuan bertindak individu (seseorang). Seseorang yang telah menguasai tingkat kognitif maka perilaku orang tersebut sudah diramalkan Carl Rogers.

Hartono, (Sudjana 2013:62), bahwa belajar merupakan usaha individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sedangkan ciri-ciri perubahan yang terjadi dari belajar seperti :

1. Perubahan terjadi secara sadar
2. Bersifat kontiniu dan fungsional
3. Bersifat positif dan aktif
4. Bersifat permanen
5. Perubahan terjadi secara terarah dan bertujuan
6. Mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara garis besar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri seseorang (internal): kecerdasan, bakat, minat dan perhatian, motivasi, cara belajar, dan faktor luar atau lingkungan social (external): lingkungan keluarga, sekolah. Tu'u (2004 :78) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain :

1. Faktor dari dalam (internal)

a. Kecerdasan

Bahwa tinggi rendahnya kecerdasan yang dimiliki seorang siswa sangat menentukan keberhasilannya mencapai prestasi belajar, termasuk prestasi-prestasi lain sesuai macam kecerdasan yang menonjol yang ada dalam dirinya.

b. Bakat

Bakat diartikan sebagai kemampuan yang ada pada seseorang yang dibawa sejak lahir, yang diterima sebagai warisan dari orang tuanya.

c. Minat dan perhatian

Minat adalah kecenderungan yang besar terhadap sesuatu. Perhatian adalah melihat, mendengar dengan baik dan teliti terhadap sesuatu. Minat dan perhatian biasanya berkaitan erat. Minat dan perhatian yang tinggi pada suatu materi akan memberikan dampak yang baik bagi prestasi belajarnya.

d. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang membuat seorang berbuat sesuatu. Motivasi selalu mendasari dan mempengaruhi setiap usaha serta kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Dalam belajar, jika siswa mempunyai Motivasi yang baik dan kuat, hal itu akan memperbesar usaha dan kegiatannya mencapai prestasi yang tinggi.

e. Cara Belajar

Keberhasilan studi siswa di pengaruhi pula oleh cara belajarnya . Cara belajar yang efisien memungkinkan siswa mencapai prestasi yang tinggi dibandingkan dengan cara belajar yang tidak efisien. Cara belajar yang efisien sebagai berikut :

1. Berkonsentrasi sebelum dan pada saat belajar
2. Segera mempelajari kembali bahan yang telah di terima
3. Membaca dengan teliti dan baik bahan yang sedang di pelajari,dan berusaha menguasai sebaik- baiknya
4. Mencoba menyelesaikan dan melatih mengerjakan soal –soal

2. Faktor luar (external)

a. Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan salah satu potensi yang besar dan dan positif dalam pengaruh pada prestasi siswa

b. Sekolah

Selain keluarga, sekolah adalah lingkungan kedua yang berperang besar mempengaruhi pada prestasi belajar siswa.

3. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikenal di Indonesia sejak tahun 1970 sebagai salah satu nama mata pelajaran pada pendidikan dasar hingga nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social*

studies". Sardjiyo (2009:26) mengungkapkan bahwa "IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau berbagai aspek dalam kehidupan."

Trianto (2012: 171) menjelaskan bahwa "Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya." IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. Sapriya (2009: 7) mengemukakan bahwa "Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang ilmu yang terintegrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya."

Menurut Sapriya (2009:11) menjelaskan bahwa "Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan."

Menurut Supardi (2011: 182) Materi kajian IPS menekankan pada keterampilan siswa dalam memecahkan masalah mulai dari lingkungan diri sampai pada masalah yang kompleks. Dengan demikian IPS di sekolah merupakan salah satu mata pelajaran yang merupakan penyederhanaan beberapa disiplin ilmu sosial yang bertujuan untuk membekali siswa agar menjadi warga negara yang baik. Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang sekolah dasar dikembangkan dan disusun mengacu pada aspek kehidupan

nyata siswa sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap serta berperilaku.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran hasil perpaduan dari Ekonomi, Geografi, Sejarah dan ilmu sosial lainnya yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi serta berkaitan dengan isu sosial yang terjadi di masyarakat. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar dilaksanakan secara terpadu, sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih berfikir secara menyeluruh.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Gross (Trianto 2012:173) mengemukakan bahwa pendidikan IPS bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. IPS juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap soal yang dihadapinya.

Kosasih (Trianto 2010:173) menjelaskan bahwa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikan semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Selain pendapat di atas, Mutakin (Supardi 2011:185) mengemukakan bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mengembangkan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala

ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di kehidupannya.

Sapriya (2009: 194) menjelaskan bahwa tujuan mata pelajaran IPS berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan ditetapkan sebagai berikut.

- a) Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ditingkat sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and value*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan dan menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk menambah dan mengembangkan pengetahuan siswa dalam berbagai bentuk perkembangan teknologi di masyarakat, meningkatkan keterampilan dan sikap siswa dalam hidup di lingkungannya sehingga menjadikan siswa sebagai anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan dapat berpartisipasi dalam memecahkan setiap permasalahan sosial.

c. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut taneo (sumaatmadja 2006 : 36) dijelaskan bahwa yang menjadi ruang lingkup IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat atau manusia dalam konteks sosial, karenanya pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan saja, melainkan juga pembinaan peserta didik untuk mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai pengetahuan tersebut di tengah masyarakat. Nilai-nilai tersebut misalnya tenggang rasa, kepedulian terhadap sesama dan lingkungan, etos kerja, dan lain-lain. pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya, memanfaatkan sumber-daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan siswa tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi

dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar siswa MI/SD.

Sebagaimana telah dikemukakan di atas, bahwa yang dipelajari IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosialnya, ruang lingkup kajian IPS meliputi :

- a. Substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan Masyarakat.
- b. Gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat.

Kedua kajian ruang lingkup pengajaran IPS ini harus diajarkan pada setiap jenjang di SD, SMP maupun di SMA. Secara terpadu karena pengajaran IPS tidak hanya menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan siswa tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran IPS yang merupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan, bahwa proses belajar dengan penggunaan multimedia dengan memperhatikan gaya dan cara belajar siswa, namun disisi lain tidak dipungkiri bahwa dalam pelaksanaannya terkadang ada faktor lain yang turut mempengaruhi.

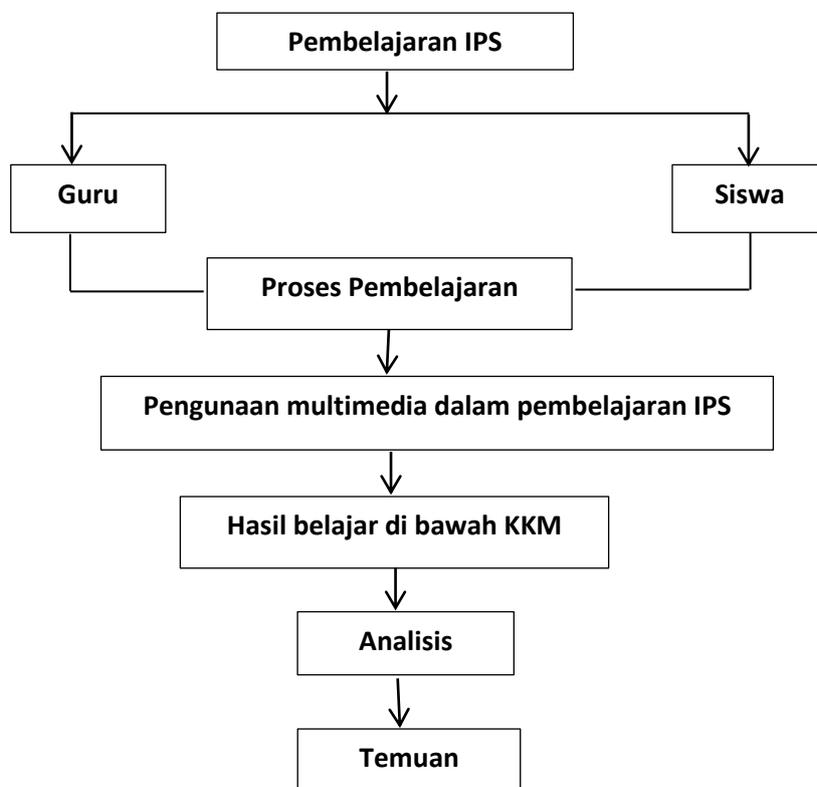
Pembelajaran IPS yang sebagian siswa masih menganggapnya membosankan atau kurang menarik, tentu membutuhkan sikap guru dalam mengatasi kejenuhan tersebut. Salah satu alternatif yang dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS yaitu dengan menggunakan multimedia. Dengan penggunaan multimedia diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa.

Penggunaan multimedia dipilih karena masalah yang biasa dialami siswa yaitu siswa kurang tertarik pada pembelajaran, hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dimana terlihat guru hanya menggunakan media yang kurang interaktif dan membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran.

Proses belajar yang masih terlihat masih bersifat satu arah dan penggunaan media yang kurang efektif. Di mana guru masih terlihat dominan dalam proses pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, bahkan diantara mereka terlihat sibuk dengan aktivitasnya masing-masing, seperti mengganggu temannya, bercerita dengan teman sebangkunya dan yang lain-lainnya. Selain itu guru juga belum mencoba menggunakan multimedia yang dapat mengaktifkan siswa. Untuk memperbaikinya, maka peneliti berkonsultasi dengan guru wali kelas dengan menggunakan multimedia yang dianggap mampu mengatasi masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran IPS, diharapkan siswa aktif, dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh multimedia terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 34 Libureng kecamatan tondong tallasa kapupaten pangkep

Adapun alur kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini :



Gambar 2.1 Desain Kerangka fikir

C. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang dikemukakan sebelumnya bahwa penggunaan multimedia dipilih karena masalah yang biasa dialami siswa yaitu siswa kurang tertarik pada pembelajaran yang hanya menggunakan media yang kurang interaktif sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran. dengan menggunakan multimedia yang dianggap mampu mengatasi masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran IPS, diharapkan siswa dapat aktif, dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah “Terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 34 Libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kapupaten Pangkep.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

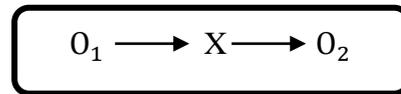
Jenis penelitian ini ialah penelitian pra-eksperimen (*pra-eksprimen design*). Rancangan ini digunakan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat hanya dengan cara melibatkan satu kelompok subjek, sehingga tidak ada kontrol yang ketat terhadap variabel.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui yaitu pengaruh Multimedia terhadap kemampuan hasil belajar siswa kelas V adalah data kuantitatif. Data yang terkumpul sebagai hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode statistik. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan dari data kuantitatif.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *The One Group Pretest Posttest*. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pre-test. Setelah hasil pre-test diperoleh maka kelompok baru diberi treatment. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol.

Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 desain *one group pretest posttest*

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*)

O_2 = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan/ treatment Pembelajaran Multimedia.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016:117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu.

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest posttest*, dimana desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol/ pembanding, dengan demikian populasi penelitian ini adalah semua siswa I - VI SD Negeri 34 Libureng kecamatan tondong tallasa kapupaten pangkep.

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	I	6	5	11
2	II	4	4	8
3	III	6	4	10
4	IV	6	7	13
5	V	8	6	14
6	VI	9	7	16
Jumlah		39	33	72

Sumber : Papan Kondisi SD Negeri 34 Libureng tahun ajaran 2017/2018

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016:124) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik sampling *Non Probabilly Sampling* yang meliputi *Sampling Purposve*. Sampel ini adalah dengan menggunakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah dari populasi (sampel populasi) yaitu kelas V dengan jumlah populasi sebanyak 14 siswa SD Negeri 34 Libureng kecamatan tondong tallasa kapupaten pangkep, sebagai kelas eksperimen. Salah satu pertimbangan yang mendasari peneliti mengambil sampel dari seluruh populasi kelas V karena rata-rata hasil belajar IPS siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan siswa telah mampu untuk menganalisis dan berpikir kritis terhadap suatu materi.

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

NO	KELAS	JENIS KELAMIN		JUMLAH
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1.	V	8	6	14

C. Definisi Operasional Variabel

Melalui definisi operasional variabel, batasan istilah yang sesuai dengan judul penelitian akan dipaparkan guna memperjelas hasil penelitian.

Berikut desain dari operasional variable dalam penelitian:



Gambar 3.2 desain operasional variabel

Keterangan:

X = Pembelajaran Multimedia (variabel independen)

Y = Hasil belajar (variabel dependen).

1. Multimedia Pembelajaran

Pembelajaran Multimedia adalah materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotor yang di sebabkan oleh pengalaman. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (*internal*) dan faktor dari luar diri siswa (*external*) yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan Multimedia terhadap hasil belajar IPS.

D. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Observasi yaitu alat bantu yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data melalui observasi (pengamatan) dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diselidiki.

2. Butir – butir Soal

Butir – butir soal ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran multimedia. Jenis soal yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* adalah soal pilihan ganda dengan jumlah soal 15 nomor.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara mengamati langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Observasi sebagai alat pengumpul data banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya ataupun dalam situasi buatan.

2. Tes *pretest* dan *Posttest*

a. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment/ perlakuan, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya pembelajaran Multimedia.

b. Tes akhir (*posttest*)

Tes akhir dilakukan setelah treatment/ perlakuan, *posttest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar IPS setelah di laksanakan pembelajaran multimedia.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus statistik, dimana data yang diperoleh berasal dari nilai *pretest* yang merupakan data tes awal, dan nilai *posttest* merupakan data akhir, maka dilakukan analisis dengan rincian sebagai berikut:

1. Mencari gain (d) antara *pretest* dan *posttest*

Keterangan:

$$d = T2 - T1$$

T1 = nilai *pretest*

T2 = nilai *posttest*

2. Mencari nilai rata-rata (mean) dari kedua variable dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean gain atau selisih *pretest* dan *posttest*

d = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = jumlah subjek pada sampel

3. Mencari jumlah kuadrat Deviasi

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$ = jumlah dari gain setelah dikuadratkan

$\sum d$ = jumlah dari gain

N = jumlah subjek pada sampel

4. Mencari nilai t-hitung dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{\text{Hitung}} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

5. Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan

$\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

6. Memberi interpretasi terhadap nilai t-hitung.

Adapun aturan pengambilan keputusan atau kriteria kaidah pengujian signifikan yaitu:

- a. Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti penerapan pendekatan Pembelajaran Multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 34 Libureng kecamatan tondong tallasa kapupaten pangkep.
- b. Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti penerapan Pembelajaran Multimedia berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 34 Libureng kecamatan tondong tallasa kapupaten pangkep.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 34 Libureng Kec.Tondong Tallasa Kab.Pangkep, terkait dengan pengaruh multimedia pembelajaran terhadap Hasil belajar IPS di Kelas V mendapat respon positif dari pihak sekolah terutama oleh Siswa, hal ini dibuktikan oleh adanya jawaban *Pre-Test*, *Pos-Test* yang telah dibagikan kepada 14 Siswa sebagai sampel. Keberadaan SD Negeri 34 Libureng Kec.Tondong Tallasa Kab.Pangkep dalam suatu lembaga Pendidikan, didirikan pada tahun 1982 yang dibangun oleh PEMDA setempat. SD Negeri 34 Libureng Kec.Tondong Tallasa Kab.Pangkep Berstatus sejak awal sampai sekarang adalah sekolah negeri yang terletak di Desa. Bulu Tellue Kec. Tondong Tallasa Kab.Pangkep. SD Negeri 34 Libureng memiliki tenaga pengajar 14 orang dan memiliki 6 ruangan kelas, 1 Ruangan guru, 3 toilet, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS dan 1 lapangan olahraga.

Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas V guru lebih aktif dibandingkan Siswa, guru hanya mengajar (mentransfer ilmunya) dan kurang melibatkan Siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dapat menyebabkan Siswa merasa bosan dalam kelas, Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, Siswa mengantuk dan mengobrol dengan teman sebangku,

Siswa tidak aktif dalam bertanya serta berdiskusi dengan temannya, sehingga kurang dalam menyampaikan pendapat yang dimiliki.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Observasi

Hasil pengamatan aktivitas Siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran selama 6 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

- a. Persentase kehadiran Siswa sebesar 100%
- b. Persentase Siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 78,57%
- c. Persentase Siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran 83,93%
- d. Persentase Siswa yang tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung 14,29%
- e. Persentase Siswa yang aktif dalam kegiatan kelompok 83,93%
- f. Persentase Siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 80,36%
- g. Persentase Siswa yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes 76,79%
- h. Persentase Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan pembelajaran 76,76%
- i. Persentase Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 78,57%
- j. Rata-rata persentase aktivitas Siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia pembelajaran yaitu 74,83%

Sesuai dengan kriteria aktivitas Siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu, Siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah Siswa yang aktif $\geq 70\%$ baik untuk aktivitas Siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas Siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah Siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 74,83% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas Siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang telah mencapai kriteria aktif. (lihat lampiran)

2. Tes Hasil Belajar

a. Tes Awal (*Pretest*)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 34 Libureng Kecamatan Tondog Tallasa Kabupaten Pangkep, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar IPS Siswa berupa nilai dari Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep.

Data perolehan skor hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nilai Skor Nilai *Pretest*

NO.	NAMA SISWA	NILAI PRETEST
1	Abd. Rajab Faturrahman	57,5
2	Regina	57,5
3	Setiawan	64,6
4	Muh Sapri	69,15
5	Muh Saldi	59,6
6	Muh Syarif	57,5
7	Nur Salsabilasam	60
8	Sri Wahyumi Sapitri	64,6
9	St. Aminah	61,65
10	Reski amelia	60
11	Erwin	66,65
12	Muhammad Nur	57,5
13	Khaerul	57,5
14	Nurwana	69,15

Tabel 4.1 di atas menunjukkan nilai *pretest* berasal dari nilai *pretest* dari kelas V yang berjumlah 14 siswa. Nilai tersebut diambil dari pemberian instrumen tes berupa soal obyektif berjumlah 15 butir soal (lihat lampiran 3).

mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari Siswa Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai Pretest

X	F	F.X
57,5	5	287,5
59,6	1	59,6
60	2	120
61,65	1	61,65
64,6	2	129,2
66,65	1	66,65
69,15	2	138,3
Jumlah	14	862,9

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 792,9$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 14. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n}$$

$$= \frac{862,9}{14}$$

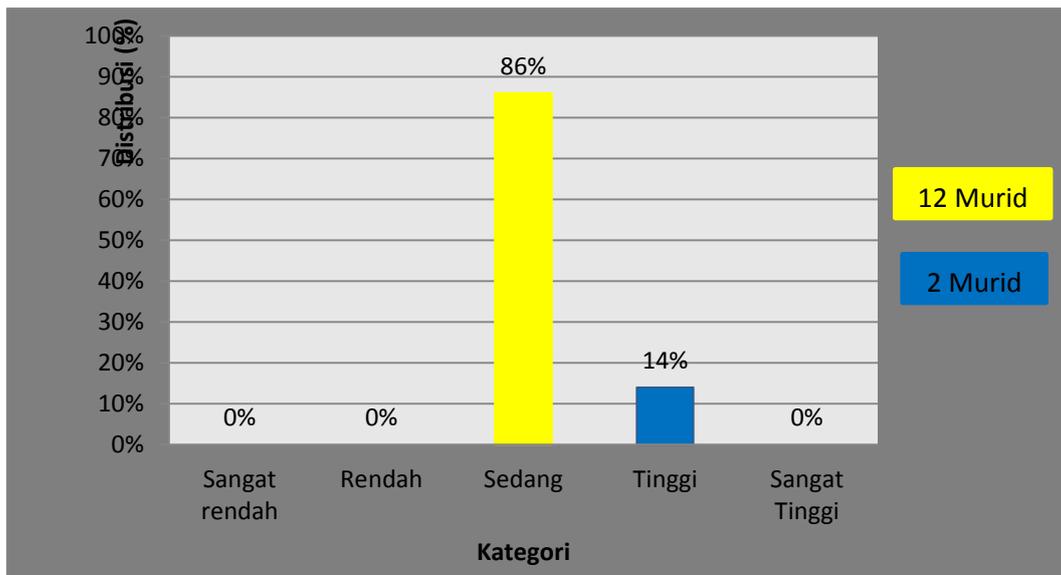
$$= 61,64$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep sebelum penerapan multimedia pembelajaran yaitu 61,64. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan Siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Tingkat Hasil Belajar *Pretest*

No.	Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1.	0 – 34	Sangat Rendah	-	0,00 %
2.	35 – 54	Rendah	-	0,00 %
3.	55 – 64	Sedang	12	85,71 %
4.	65 – 84	Tinggi	2	14,29 %
5.	85 – 100	Sangat Tinggi	-	0,00 %
Jumlah			14	100 %

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada table 4.3 dan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS Siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 0,00 %, rendah 0,00 %, sedang 85,71 %, tinggi 14,29 % dan sangat tinggi berada pada presentase 00,00 %. Melihat dari hasil presentase yang ada, dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPS sebelum diterapkan multimedia pembelajaran tergolong rendah. Adapun data di atas disajikan dalam histogram bergolong berikut ini.



Gambar 4.1 Histogram Distribusi Kategori Hasil Pratest

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

PERSENTASE SKOR	KATEGORI	FREKUENSI	PERSENTASE
0 – 69	Tidak Tuntas	14	100 %
70 – 100	Tuntas	0	0,00 %
	Jumlah	14	100%

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar IPS yang ditentukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IP SSiswa Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep, belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal, karena tidak adanya Siswa yang tuntas.

b. Tes Akhir (*Posttest*)

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data perolehan skor hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep setelah penerapan multimedia pembelajaran, sebagai berikut:

Tabel 4.5 Nilai Skor Nilai *Posttest*

NO.	NAMA SISWA	NILAI POSTTEST
1	Abd. Rajab Faturrahman	56,67
2	Regina	60,83
3	Setiawan	81,67
4	Muh Sapri	81,4
5	Muh Saldi	73,9
6	Muh Syarif	56,67
7	Nur Salsabilasam	58,07
8	Sri Wahyumi Sapitri	81,67
9	St. Aminah	79,83
10	Reski amelia	78,6
11	Erwin	83,07
12	Muhammad Nur	73,33
13	Khaerul	76,67
14	Nurwana	79,73

Tabel 4.5 di atas menunjukkan nilai *posttest* dari kelas IV yang berjumlah 33 siswa. Nilai tersebut diambil dari pemberian instrumen tes berupa soal obyektif berjumlah 15 butir soal (lihat lampiran 3). Soal obyektif diberikan setelah Siswa diberikan multimedia pembelajaran .

mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari Siswa Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (Rata-rata) Nilai *Posttes*

X	F	F.X
56,67	2	113,34
58,07	1	58,07
60,83	1	60,83
73,33	1	73,33
73,9	1	73,9
76,67	1	76,67
78,6	1	78,6
79,73	1	79,73
79,83	1	79,83
81,4	1	81,4
81,67	2	163,34
83,07	1	83,07
Jumlah	14	1022,11

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1018,77$ dan nilai dari N sendiri adalah 14. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1022,11}{14} \\ &= 73,01\end{aligned}$$

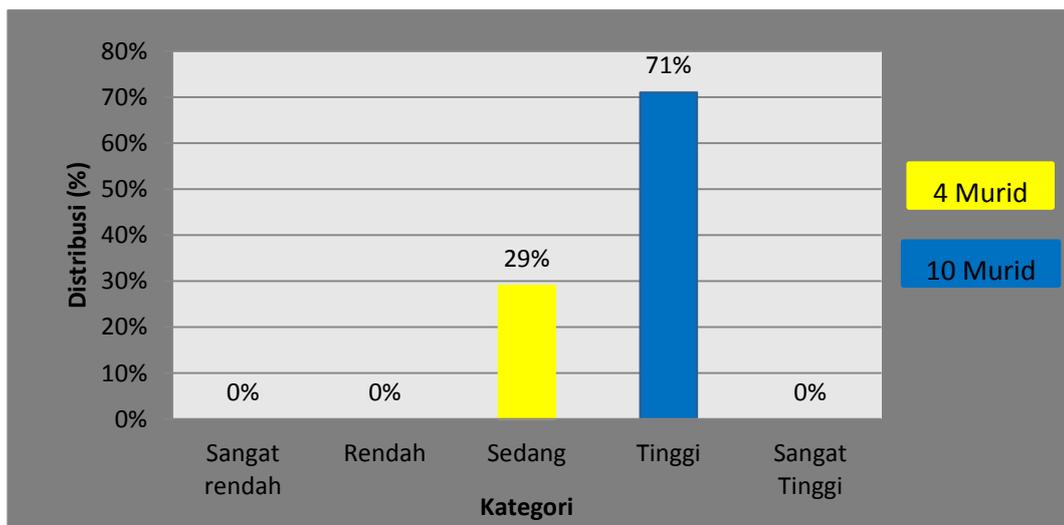
Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep setelah penerapan multimedial pembelajaran yaitu 73,01. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan Siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Tingkat Hasil Belajar *Posttest*

No.	Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1.	0 – 34	Sangat Rendah	-	0,00 %
2.	35 – 54	Rendah	-	0,00 %
3.	55 – 64	Sedang	4	28,57 %
4.	65 – 84	Tinggi	10	71,43 %
5.	85 – 100	Sangat Tinggi	-	0,00 %
Jumlah			14	100 %

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada table 4.7. di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 0,00%, tinggi 71,43%, sedang

28,57 %, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPS Siswa kelas V setelah diterapkan multimedia pembelajaran tergolong tinggi. Adapun data di atas disajikan dalam histogram bergolong berikut ini.



Gambar 4.2 Histogram Distribusi Kategori Hasil *Posttest*

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

PERSENTASE SKOR	KATEGORI	FREKUENSI	PERSENTASE
0 – 69	Tidak Tuntas	4	28,57 %
70 – 100	Tuntas	10	71,43 %
Jumlah		14	100%

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar Siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena Siswa yang tuntas adalah 71,43 %.

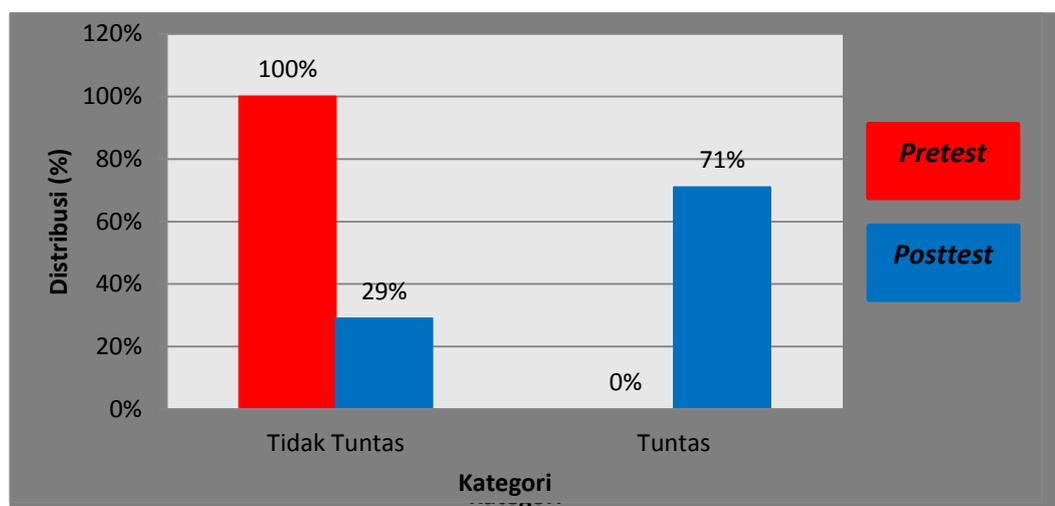
3. Perbandingan antara *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh Siswa pada *pretest* dan *posttest* dan disesuaikan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar Siswa, adapun perbandingan antara *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 4.9 Perbandingan Antara *Pretest* dan *Posttest*

PERSENTASE SKOR	KATEGORI	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
0 – 69	Tidak Tuntas	14	0	4	28,57%
70 – 100	Tuntas	0	100%	10	71,43%
	Jumlah	14	100%	14	100%

Dilihat dari tabel 4.9. di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Siswa pada tahap *pretest* yaitu sebelum diterapkan multimedia pembelajaran, 14 Siswa (100%) dikategorikan tidak tuntas dan 0 Siswa (0,00%) dikategorikan tuntas. Sedangkan pada tahap *posttest* yaitu setelah diterapkan multimedia pembelajaran, 4 Siswa (28,57%) dikategorikan tidak tuntas dan 10 Siswa (71,43%) dikategorikan tuntas. Adapun data di atas disajikan dalam histogram bergolong berikut ini.



Gambar 4.3 Histogram Perbandingan antara *Pretest* dan *Posttest*

C. Analisis Data Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data hasil penelitian, data ini kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menggunakan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada Siswa kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10 Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No	T1	T2	d = T2 - T1	d ²
1	57,5	56,67	-0,83	0,69
2	57,5	60,83	3,33	11,08
3	64,6	81,67	17,07	291,38
4	69,15	81,4	12,25	150,06
5	59,6	73,9	14,3	204,49
6	57,5	56,67	-0,83	0,69
7	60	58,07	-1,93	3,72
8	64,6	81,67	17,07	291,38
9	61,65	79,83	18,18	330,51
10	60	78,6	18,6	345,96
11	66,65	83,07	16,42	269,62
12	57,5	73,33	15,83	250,59
13	57,5	76,67	19,17	367,49
14	69,15	79,73	10,58	111,94
Jumlah			159,21	2629,6

Keterangan:

T1 = *Pretest*

T2 = *Posttest*

d = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

d² = jumlah dari gain setelah dikuadratkan

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{159,21}{14} \\ &= 11,37 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 2629,6 - \frac{(159,21)^2}{14} \\ &= 2629,6 - \frac{25347,82}{14} \\ &= 2629,6 - 1810,56 \\ &= 819,04 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{11,37}{\sqrt{\frac{819,04}{14(14-1)}}$$

$$t = \frac{11,37}{\sqrt{\frac{819,04}{182}}}$$

$$t = \frac{11,37}{\sqrt{4,50}}$$

$$t = \frac{11,37}{2,12}$$

$$t = 5,36$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d. b = N - 1 = 14 - 1 = 13$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,16$ (lihat lampiran 17). Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 5,36$ dan $t_{Tabel} = 2,16$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $5,36 > 2,06$.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep.

D. Pembahasan

hasil yang ditemukan dalam penelitian akan di uraikan pada bagian ini. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi

terdapat perubahan pada Siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa Siswa yang tidak memperhatikan selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang tidak memperhatikan sebanyak 4 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 Siswa yang tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit Siswa yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diberikannya penguatan verbal, Siswa mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah Siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan siswa yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya, mereka mengaku senang dan sangat menikmati kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehingga termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses Pembelajaran yang menyenangkan membuat Siswa tidak lagi keluar masuk pada saat Pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses Pembelajaran di kelas. tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses Pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar Siswa 61,64 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 0,00 %, rendah 0,00 %, sedang 85,71 %, tinggi 14,29 % dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00 %. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPS Siswa sebelum diberikan multimedia pembelajaran tergolong sangat rendah.

nilai rata-rata hasil *posttest* setelah digunakan multimedia pembelajaran yaitu 73,01. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar *posttest* lebih baik dibanding dengan sebelum penggunaan multimedia pembelajaran. Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPS Siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 0,00%, tinggi 71,43%, sedang 28,57%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,36. Dengan frekuensi (dk) sebesar $14 - 1 = 13$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,16$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menggunakan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis dapat mengambil simpulan sebagai berikut:

1. Pemberian penguatan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya yaitu multimedia pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran sehingga sudah semestinya guru menerapkan multimedia pembelajaran untuk siswanya. multimedia pembelajaran yang diberikan tepat pada sasaran sehingga dapat menimbulkan dampak yang positif bagi Siswa, terutama dalam hasil belajarnya.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep, sebelum multimedia pembelajaran dikategorikan sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dari hasil skor rata-rata yang diperoleh Siswa yaitu 61,64..
3. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep, setelah menggunakan multimedia pembelajaran dikategorikan tinggi. Hal ini ditunjukkan dari hasil skor rata-rata yang diperoleh Siswa yaitu 73,01.
4. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPS setelah

diperoleh $t_{Hitung} = 5,36$ dan $t_{Tabel} = 2,16$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $5,36 > 2,16$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penerapan multimedia pembelajaran yang mempengaruhi umum hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Negeri 34 libureng Kecamatan Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep, disarankan menerapkan multimedia pembelajaran, karena model ini menuntun Siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan sehingga pembelajaran lebih bermakna, otentik, dan holistik.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan multimedia pembelajaran ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan model pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat model ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Agina, Adel M.2003.*the advantages and disadvantages of the animation technology in education and training.*
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta, Raja Grafindo Persada
- Dimiyati dan Mudjiono, 2002 *BelajardanPembelajaran,* jakarta Rineka Cipta
- Mudjiono, Dimiyati.2010. *Belajar dan Pembelajaran* , Jakarta Rineka Cipta
- Marissa, dkk.2011. *Komputer dan Media Pembelajaran* . Jakarta Unversitas Terbuka.
- Nana sudjana, 2013. *Penilaian hasil proses belajar mengajar.* Bandung PT. Remaja rusda karya
- Oemar Hamalik.2003. *Proses Belajar Mengajar* Jakarta . PT Bumi Aksara
- Pangewa, Maharuddin. 2010. *Perencanaan Pembelajaran* . Makassar. Badan Penerbit UNM
- Slameto. 1995. *Proses Belajar Pembelajaran* . Bandung Kencana.
- Sardjiyo. 2009. *Pendidikan IPS di SD.* Jakarta: Unversitas Terbuka.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS.* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar proses pendidikan.* Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Sumaatmadja, Nursyid. 2006. *Konsep dasar IPS.* Jakarta. UT
- Supardi. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial.* Yogyakarta Ombak
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta Kencana Prenada Group.
- Sudiman, A. S, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta Raja Grafindo Persada.

- Susanto Ahmad.2016.*Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*.Jakarta Prenadamedia Group
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung Alfabeta.
- Srimaya.2012. “Efektivitas Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN Pangkajene”. *Tesis*.Makassar. Universitas Negeri Makassar.
- Trianto.2012.*Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi dan Implementasinya*. jakarta
- Tulus Tu’u, 2004 *Peran Disiplin pada prilaku dan Prestasi siswa*, jakarta Grasindo.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Sistem pendidikan nasional*. Jakarta Sisdiknas.
- Muliati,’*perenan guru dalam pengembangan pendidikan karakter di sekolah*’
<http://edukasi.kompasiana.com/peranan-guru-dalam-pengembangan-pendidikan-karakter-di-sekolah-dasar> (diakses tanggal 27 Februari 2017).
- Lutfiyah, Attika. “*Penegertian, tujuan, dan ruang lingkup IPS*”
http://luthfiyyah.blogspot.com/2011/02/pengertian-isd-ilmu-sosial-dasar-isd_18.html(diakses tanggal 20 desember 2017)