

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Kondisi Awal

##### 1. Profil MI Sumber Payung

Nama Madrasah	: Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sumber Payung
Nomor Statistik	: 111235290191
Status	: Akreditasi B
Alamat	: JL. Raya Guluk-Guluk No. 63 Bataal Barat, Ganding, Sumenep
Telepon	: 0328-821609
Kode Pos	: 69462
Tahun Berdiri	: 1978
Program yang Diselenggarakan	: Pendidikan Dasar yang Berciri Khas Kurikulum Depag
Waktu Belajar	: Pagi Hari
Kepala Madrasah	: Taufiqurrahman, S.Pd.I

##### 2. Visi dan Misi MI Sumber Payung

**Visi** : Terbentuknya anak didik yang memiliki kepribadian muslim secara kaffah, berpengetahuan yang luas, dan berbudi pengertian luhur sesuai dengan nilai-nilai Qurani.

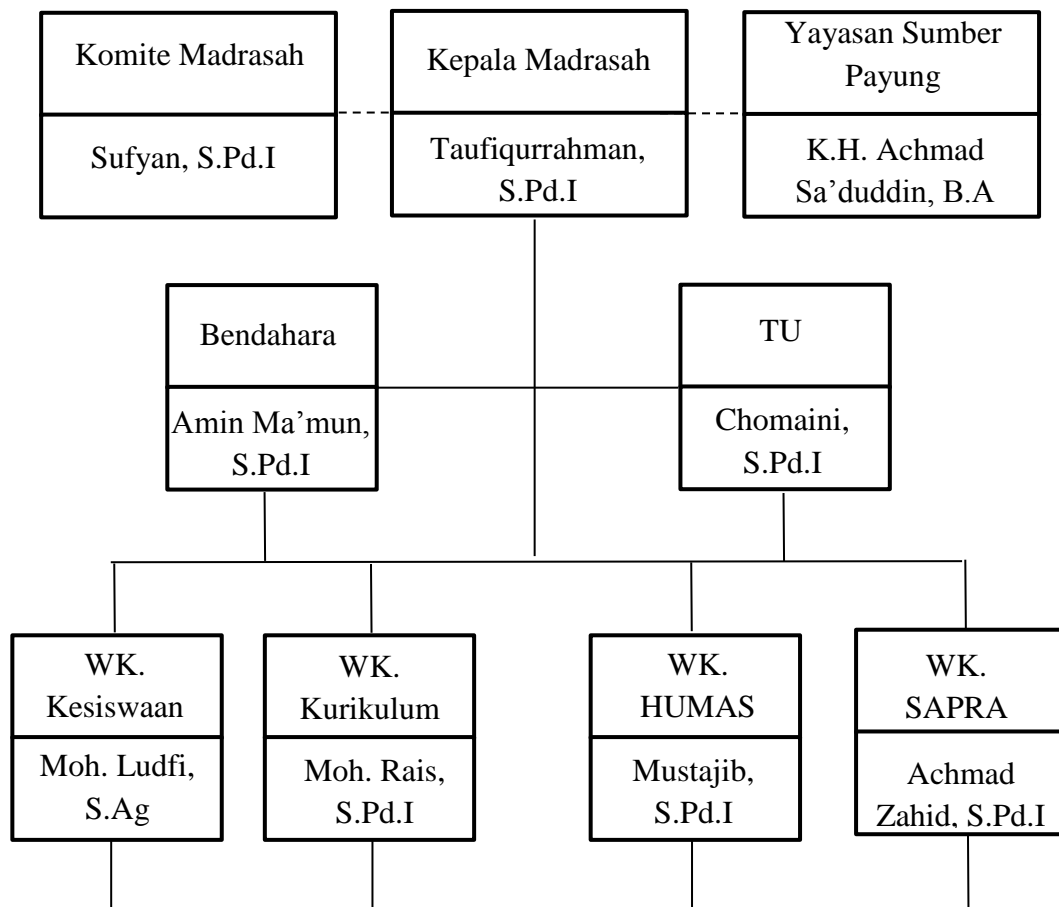
**Misi** : Mengupayakan terselenggaranya program pendidikan dan pengajaran tingkat dasar secara terencana, terarah, dan terukur dengan menggunakan pola secara objektif dan profesional serta dilandasi dengan suasana dan nuansa yang islami

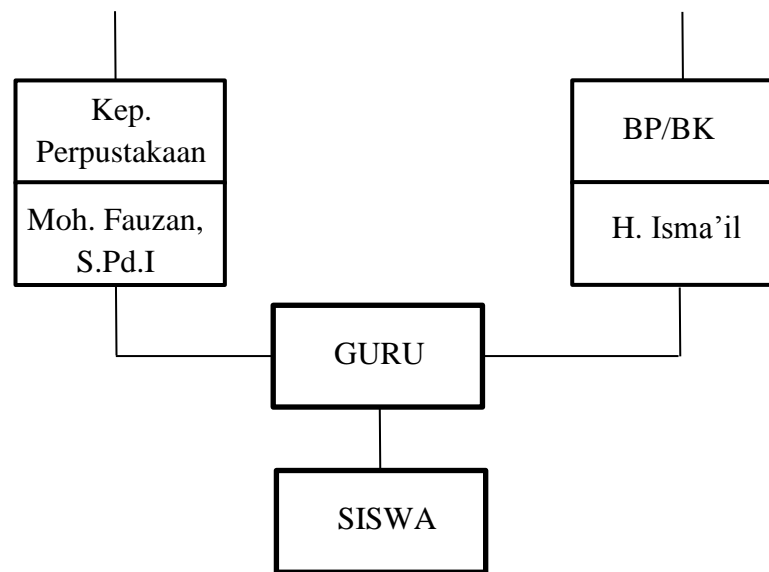
### 3. Struktur Organisasi MI Sumber Payung

#### STRUKTUR ORGANISASI

#### MADRASAH IBTIDAIYAH SUMBER PAYUNG

TAHUN PELAJARAN 2022-2023





Gambar 4.1 Struktur Organisasi MI Sumber Payung

#### 4. Kondisi Awal

Berdasarkan wawancara kepada guru kelas V MI Sumber Payung yakni bapak. Moh. Ludfi, S.Ag. Beliau mengungkapkan bahwa hasil belajar yang diperoleh kelas V MI Sumber Payung tergolong rendah. Mereka kurang memperhatikan penjelasan materi sehingga memiliki pengaruh kuat terhadap hasil belajar mereka. Saat ini metode pembelajaran yang mendominasi adalah metode konvensional sehingga proses pembelajaran masih bersifat stagnan. Materi yang diterima hanya tersimpan dalam ingatan/memori saja tanpa adanya pengembangan sehingga kreativitas menjadi terhambat serta berbagai macam potensi setiap anak tidak dapat terealisasi secara maksimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di dalam kelas, peserta didik kurang menyimak terhadap penjelasan materi yang dipaparkan bahkan lebih sering berbicara dengan teman sebangku masing-masing, mengantuk, dan bahkan asik bermain di dalam kelas. Selain itu, mereka lebih banyak

mendengarkan dan memperhatikan penjelasan materi sehingga menyebabkan kurangnya aktivitas dan partisipasi terhadap pembelajaran secara langsung. Ketika mengungkapkan pendapat peserta didik kurang percaya diri sehingga menyebabkan daya berpikir kritis menjadi rendah yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti mengambil salah satu alternatif untuk menciptakan kondisi lingkungan pembelajaran yang aktif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar yakni dengan menggunakan media pembelajaran “Multimedia Interaktif” pada pembelajaran tematik.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Upaya dan Peningkatan Hasil Belajar dengan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Sumber Payung Sumenep**

#### **a. Hasil Pengamatan Awal (Prasiklus )**

Tanggal 25 Oktober 2022, peneliti melakukan penelitian pada 30 siswa kelas V MI Sumber Payung, 17 laki-laki dan 13 perempuan dengan memberikan 10 soal pilihan ganda. Sebelum pengerjaan soal, peneliti menjelaskan materi terlebih dahulu materi pembelajaran yakni tema 5 (Ekosistem), sub tema 1 (Komponen Ekosistem), pembelajaran 1 tanpa menggunakan media pembelajaran. Ketika pengerjaan tugas berlangsung, tidak jarang peserta didik bertanya kepada teman yang lain sehingga suasana kelas menjadi ramai. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa biasanya kurang percaya diri ketika mengajukan

pertanyaan yang tidak dipahami kepada guru. Nilai pembelajaran tematik siswa kelas V MI Sumber Payung ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1 Hasil Penilaian Prasiklus Siswa Kelas V MI Sumber Payung**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1.	A	50	TT
2.	B	50	TT
3.	C	50	TT
4.	D	20	TT
5.	E	50	TT
6.	F	60	TT
7.	G	30	TT
8.	H	50	TT
9.	I	20	TT
10.	J	30	TT
11.	K	40	TT
12.	L	10	TT
13.	M	50	TT
14.	N	40	TT
15.	O	10	TT
16.	P	30	TT
17.	Q	30	TT
18.	R	50	TT

19.	S	50	TT
20.	T	30	TT
21.	U	40	TT
22.	V	20	TT
23.	W	60	TT
24.	X	60	TT
25.	Y	50	TT
26.	Z	60	TT
27.	AA	20	TT
28.	BB	30	TT
29.	CC	50	TT
30.	DD	40	TT
<b>Jumlah Nilai</b>			<b>1.180</b>
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>			<b>39,34</b>
<b>Presentase</b>			<b>0%</b>

Tabel di atas membuktikan bahwa siswa kelas V memiliki hasil belajar yang terbilang rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan presentase 0% yang berarti tidak satupun yang mencapai KKM yakni 70 dari total 30 siswa. Selain itu nilai rata-rata kelas juga tergolong rendah yakni 39,34 sehingga diperlukan tindak lanjut agar ketuntasan belajar dan nilai rata-rata mereka mengalami peningkatan. Ilustrasi kegiatan pada prasiklus dapat dilihat pada lampiran halaman 132.

## **b. Tindakan Pembelajaran Siklus 1**

Kamis, 27 Oktober 2022, peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas V MI Sumber Payung. Tindakan pembelajaran pada siklus 1 bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan dengan pelaksanaan siklus 1 tersebut akan menjadi pedoman bagi peneliti dalam melanjutkan penelitian pada tahap selanjutnya. Berikut ini beberapa tahapan yang dilakukan:

### **1. Tahap Perencanaan**

Berikut ini adalah kegiatan yang peneliti lakukan selama tahap perencanaan:

- a. Peneliti dan guru menentukan waktu pelaksanaan penelitian.
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tema 5 (Ekosistem), sub tema 1 (Komponen Ekosistem), pembelajaran 1.
- c. Membuat media pembelajaran “Multimedia Interaktif”.
- d. Membuat lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- e. Membuat tes hasil belajar siswa.

### **2. Tahap Tindakan**

Kamis, 27 Oktober 2022, peneliti melakukan pertemuan pertama dengan 30 siswa/siswi kelas V MI Sumber Payung, 17 diantara laki-laki dan 13 diantaranya perempuan dari pukul 10.00-11.10 WIB. Pertemuan pertama pada siklus 1 berlangsung selama 2×35 menit dengan materi tematik tema 5

(Ekosistem), sub tema 1 (Komponen Ekosistem), pembelajaran 1. Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan dengan multimedia interaktif pada siklus 1 pertemuan pertama:

a. Kegiatan Pembukaan

Pembelajaran diawali dengan pengucapan salam dari guru, menanyakan keadaan, meminta mereka untuk memimpin doa berdasarkan no absen yang disesuaikan dengan tanggal pada hari tersebut, dan melakukan presensi. Kemudian guru mulai mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran yakni dengan menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Guru memimpin siswa untuk meninjau kembali materi sebelumnya serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru juga melakukan apersepsi dengan bertanya dan memberi gambaran mengenai materi pada hari itu.

b. Kegiatan Inti

Guru terlebih dahulu memperlihatkan sebuah video tentang ekosistem laut kepada para peserta didik pada ikon video yang sudah tersedia di multimedia interaktif. Peserta didik sangat antusias dalam memperhatikan video tersebut. Setelah video selesai diputar guru melakukan tanya jawab mengenai pengertian ekosistem, satu persatu peserta didik mulai memberanikan diri menjawab pertanyaan guru. Ketika sudah dirasa cukup mendapatkan jawaban dari para peserta didik akhirnya guru



beralih pada ikon materi untuk memberikan pemahaman mengenai materi. Penjelasan guru disimak dengan seksama. Setelah itu, guru dan peserta didik berani pada ikon kuis, di mana dalam hal ini guru melibatkan partisipasi siswa secara aktif. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang sudah disediakan dengan cara mengacungkan tangan, untuk mengetahui jawaban benar atau salah guru menggunakan *emoticon*. Jawaban yang benar ditandai dengan *emoticon* jempol dan untuk jawaban yang salah ditandai dengan *emoticon* menangis. Tampilan multimedia interaktif dapat dilihat pada lampiran halaman 134-136.

#### c. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan melakukan refleksi mengenai materi kemudian tanya jawab mengenai hal-hal yang belum dipahami. Setelah itu hasil materi disimpulkan secara bersamaan, disampaikan pula materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Langkah terakhir adalah guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa secara bersamaan. Ilustrasi pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pada siklus 1 dapat dilihat pada lampiran halaman 133.

### **3. Tahap Observasi**

Tahap observasi dilaksanakan secara bersamaan dengan tahapan tindakan karena kedua kegiatan tersebut tidak dapat

dilakukan secara mandiri dan harus dilakukan dalam jangka waktu yang sama. Observasi pada penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara observer yakni bapak Moh. Ludfi, S.Ag selaku guru kelas V MI Sumber Payung dan peneliti.

#### 1. Observasi Aktivitas Guru

Tahap observasi ini guru kelas selaku observer mengamati proses belajar dengan pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas V dengan berpedoman pada 12 aspek yang sudah peneliti siapkan. Skor terendah adalah 1 dan 4 untuk skor tertinggi. Adapun skor minimal adalah 12 dan skor maksimal adalah 48. Pengamatan aktivitas guru selama siklus 1 menghasilkan data sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Observasi Aktivitas Guru Siklus 1**

<b>No</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Skor</b>
1.	Guru mengucapkan salam dan doa	4
2.	Kemampuan guru membuka pelajaran	4
3.	Ketepatan apersepsi agar siswa tertarik mengikuti pelajaran	3
4.	Mengelola kelas dengan baik	4
5.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	4
6.	Kejelasan dalam artikulasi suara	4
7.	Memiliki wawasan yang luas dalam menyampaikan materi	4

8.	Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan	4
9.	Memiliki keterampilan dalam menggunakan multimedia interaktif	4
10.	Meninjau kembali materi yang telah dipelajari	4
11.	Memberikan kesimpulan pembelajaran	4
12.	Memberikan motivasi untuk belajar	4
.	<b>Jumlah Skor</b>	<b>47</b>
	<b>Skor Minimal</b>	<b>12</b>
	<b>Skor Maksimal</b>	<b>48</b>
	<b>Presentase Keseluruhan</b>	<b>97.92%</b>

Berdasarkan tabel aktivitas guru, terlihat bahwa aktivitas yang peneliti lakukan selaku guru yang menerapkan media sudah tergolong sangat baik, namun terdapat satu aspek yang perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran semakin kondusif, aktif, dan inovatif yakni ketepatan apersepsi agar siswa tertarik mengikuti pelajaran. Skor total yang diperoleh oleh peneliti adalah 47 dengan presentase 97.92%. Adapun cara penghitungannya yakni skor yang diperoleh dibagi dengan skor tertinggi kemudian dikalikan 100%.

## 2. Observasi Aktivitas Siswa

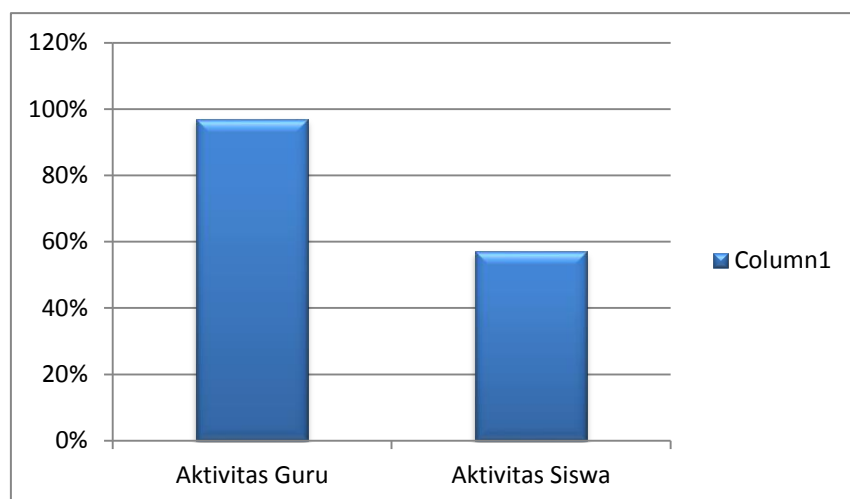
Tahap observasi ini, peneliti mengamati proses belajar dengan pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas V dengan berpedoman pada 7 aspek yang sudah peneliti siapkan. Skor terendah adalah 1 dan 4 untuk skor tertinggi. Adapun skor terendah adalah 7 dan skor tertinggi adalah 28 setiap siswa. Sedangkan untuk seluruh siswa yang berjumlah 30 orang maka skor minimumnya adalah 210 dan skor maksimum adalah 840. Pengamatan aktivitas siswa selama siklus 1 menghasilkan data sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1**

<b>No</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Skor</b>
1.	Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru dengan seksama	90
2.	Siswa antusias dalam proses pembelajaran	90
3.	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan guru	60
4.	Siswa aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif	60
5.	Siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	60
6.	Jujur dalam mengerjakan tugas	60
7.	Ketertiban saat mengikuti pembelajaran	60
	<b>Skor Total</b>	<b>480</b>
	<b>Skor Minimal</b>	<b>210</b>

	<b>Skor Maksimal</b>	<b>840</b>
	<b>Presentase Keseluruhan</b>	<b>57,14%</b>

Tabel aktivitas siswa menunjukkan bahwa selama siklus 1 aktivitas siswa mendapatkan skor total 480 dengan presentase 57,14%. Adapun cara penghitungannya yakni skor yang diperoleh dibagi skor tertinggi kemudian dikalikan 100%. Berikut ini diagram memberikan gambaran tentang data yang diperoleh dari kegiatan aktivitas guru dan siswa:



**Gambar 4.2 Diagram Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa**

**Siklus 1**

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus 1 adalah 97,92% sedangkan aktivitas siswa memperoleh nilai lebih rendah yakni 57,14% pada siklus 1.

### 3. Penilaian Pembelajaran Siklus 1

Setelah pembelajaran pada siklus 1 selesai maka dilakukanlah penjumlahan total terhadap nilai yang didapatkan oleh setiap siswa kelas V MI Sumber Payung Ganding, Sumenep. Tabel berikut ini menampilkan hasil informasi mengenai hasil penilaian:

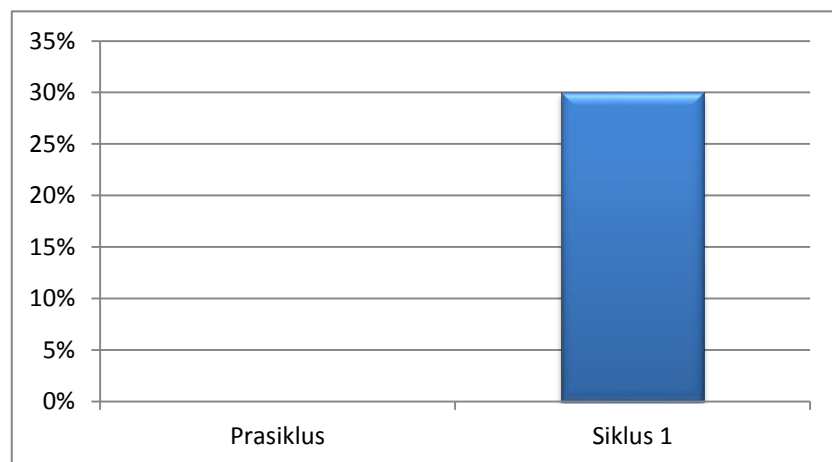
**Tabel 4.4 Hasil Penilaian Siklus 1 Siswa Kelas V MI Sumber Payung**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1.	A	50	TT
2.	B	70	T
3.	C	60	TT
4.	D	60	TT
5.	E	50	TT
6.	F	50	TT
7.	G	50	TT
8.	H	60	TT
9.	I	40	TT
10.	J	70	T
11.	K	50	TT
12.	L	40	TT
13.	M	60	TT
14.	N	60	TT
15.	O	60	TT

16.	P	50	TT
17.	Q	50	TT
18.	R	60	TT
19.	S	60	TT
20.	T	60	TT
21.	U	60	TT
22.	V	40	TT
23.	W	80	T
24.	X	70	T
25.	Y	80	T
26.	Z	80	T
27.	AA	30	TT
28.	BB	80	T
29.	CC	70	T
30.	DD	70	T
<b>Jumlah Nilai</b>			<b>1.770</b>
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>			<b>59</b>
<b>Presentase</b>			<b>30%</b>

Berdasarkan tabel di atas dipaparkan bahwa rata-rata kelas untuk siklus 1 adalah 59. Hal ini merupakan peningkatan dari 39,34 menjadi 59 prasiklus. Nilai ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 0% menjadi 30,% prasiklus. Jumlah siswa

yang tuntas siklus 1 mencapai 9 siswa, juga meningkat dari prasiklus. Namun presentase ketuntasan belajar siswa belum mencapai sasaran yang ditetapkan yaitu 76%, sehingga perlu melakukan siklus 2. Berikut ini diagram perbandingan penilaian pada prasiklus dan siklus 1:



**Gambar 4.3 Diagram Perbandingan Presentase Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus 1**

Seperti terlihat dari gambar di atas bahwa pada prasiklus ke siklus 1 persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Prasiklus nilai yang diperoleh siswa adalah 0%, dan meningkat pada siklus 1 dengan nilai yang diperoleh adalah 30%.

#### **4. Tahap Refleksi**

Tahap refleksi ini dilakukan pada akhir siklus 1 setelah tahap observasi dan tindakan selesai dilakukan. Tahapan ini bertujuan untuk dijadikan pedoman pada siklus 2 agar pelaksanaannya dapat lebih maksimal. Berikut ini hasil refleksi yang diperoleh:



### 1. Guru

- a. Guru belum maksimal dalam memberikan apersepsi agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran.

### 2. Siswa

- a. Siswa perlu meningkatkan keaktifan dalam menjawab pertanyaan guru.
- b. Siswa perlu meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.
- c. Siswa harus mengerjakan tugas dengan tepat waktu.
- d. Siswa perlu meningkatkan kejujuran dalam mengerjakan tugas.
- e. Siswa perlu meningkatkan ketertiban saat mengikuti pembelajaran.

### c. Tindakan Pembelajaran Siklus 2

Minggu, 30 Oktober 2022, peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas V MI Sumber Payung. Tindakan pembelajaran pada siklus 2 ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan multimedia interaktif. Pelaksanaan siklus 2 merupakan perbaikan atas kekurangan siklus 1 yang belum teratasi. Berikut ini beberapa tahapan yang dilakukan.

#### 1. Tahap Perencanaan

Berikut ini adalah kegiatan yang peneliti lakukan selama tahap perencanaan:

- a. Peneliti dan guru menentukan waktu pelaksanaan penelitian

- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tema 5 (Ekosistem), sub tema 1 (Komponen Ekosistem), pembelajaran 1
- c. Membuat media pembelajaran “Multimedia Interaktif”
- d. Membuat lembar observasi aktivitas guru dan siswa
- e. Membuat tes hasil belajar siswa

## **2. Tahap Tindakan**

Minggu, 30 Oktober 2022, peneliti melakukan pertemuan pertemuan kedua dengan 30 siswa/siswi kelas V MI Sumber Payung, 17 diantara laki-laki dan 13 diantaranya perempuan dari pukul 09.00-10.10 WIB. Pertemuan pada siklus 2 berlangsung selama 2×35 menit Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan dengan multimedia interaktif pada siklus 2:

### **a. Kegiatan Pembukaan**

Pembelajaran diawali dengan pengucapan salam dari guru, menanyakan keadaan, meminta mereka untuk memimpin doa berdasarkan no absen yang disesuaikan dengan tanggal pada hari tersebut, dan melakukan presensi. Kemudian guru mulai mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan melakukan tepuk konsentrasi, menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Guru memimpin siswa untuk meninjau kembali materi sebelumnya serta disampaikan pula tujuan pembelajaran. Guru juga melakukan apersepsi dengan bertanya dan memberi gambaran mengenai materi pada hari itu.

#### b. Kegiatan Inti

Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi sebelumnya agar siswa dapat mengingat kembali materi yang telah diajarkan. Ketika sudah dirasa cukup mendapatkan jawaban dari para peserta didik akhirnya guru beralih pada ikon materi untuk memberikan pemahaman mengenai materi, penjelasan guru disimak dengan seksama. Kemudian guru memperlihatkan sebuah video tentang ekosistem laut kepada para peserta didik pada ikon video yang sudah tersedia di multimedia interaktif. Peserta didik sangat antusias dalam memperhatikan video tersebut. Setelah video selesai diputar guru melakukan tanya jawab mengenai pengertian ekosistem, satu persatu peserta didik mulai memberanikan diri menjawab pertanyaan guru. Setelah itu, guru dan peserta didik berani pada ikon kuis, di mana dalam hal ini guru melibatkan partisipasi siswa secara aktif. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang sudah disediakan dengan cara mengacungkan tangan, untuk mengetahui jawaban benar atau salah guru menggunakan *emoticon*. Jawaban yang benar ditandai dengan *emoticon* jempol dan untuk jawaban yang salah ditandai dengan *emoticon* menangis. Tampilan multimedia interaktif dapat dilihat pada lampiran halaman 134-136.

### c. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan melakukan refleksi mengenai materi kemudian tanya jawab mengenai hal-hal yang belum dipahami. Setelah itu hasil materi disimpulkan secara bersamaan, disampaikan pula materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Langkah terakhir adalah guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa secara bersamaan. Kegiatan pada siklus 2 dapat dilihat pada lampiran halaman 133.

## 3. Tahap Observasi

Tahap observasi dilaksanakan secara bersamaan dengan tahapan tindakan karena kedua kegiatan tersebut tidak dapat dilakukan secara mandiri dan harus dilakukan dalam jangka waktu yang sama. Observasi pada penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara observer yakni bapak Moh. Ludfi, S.Ag selaku guru kelas V MI Sumber Payung dan peneliti.

### 1. Observasi Aktivitas Guru

Tahap observasi ini guru kelas selaku observer mengamati proses belajar dengan pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas V dengan berpedoman pada 12 aspek yang sudah peneliti siapkan. Skor terendah adalah 1 dan 4 untuk skor tertinggi. Adapun skor minimal adalah 12 dan skor maksimal adalah 48. Pengamatan aktivitas guru selama siklus 2 menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 4.5 Observasi Aktivitas Guru Siklus 2

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Guru mengucapkan salam dan doa	4
2.	Kemampuan guru membuka pelajaran	4
3.	Ketepatan apersepsi agar siswa tertarik mengikuti pelajaran	4
4.	Mengelola kelas dengan baik	4
5.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	4
6.	Kejelasan dalam artikulasi suara	4
7.	Memiliki wawasan yang luas dalam menyampaikan materi	4
8.	Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan	4
9.	Memiliki keterampilan dalam menggunakan multimedia interaktif	4
10.	Meninjau kembali materi yang telah dipelajari	4
11.	Memberikan kesimpulan pembelajaran	4
12.	Memberikan motivasi untuk belajar	4
.	<b>Jumlah Skor</b>	<b>48</b>
	<b>Skor Minimal</b>	<b>12</b>
	<b>Skor Maksimal</b>	<b>48</b>
	<b>Presentase Keseluruhan</b>	<b>100%</b>

Tabel aktivitas guru mengungkapkan bahwa aktivitas yang dilaksanakan peneliti sebagai guru pengguna media dikategorikan sempurna. Skor total yang diperoleh oleh peneliti adalah 48 dengan presentase 100%. Adapun cara penghitungannya yakni skor yang diperoleh dibagi skor maksimum dan dikalikan 100%.

## 2. Observasi Aktivitas Siswa

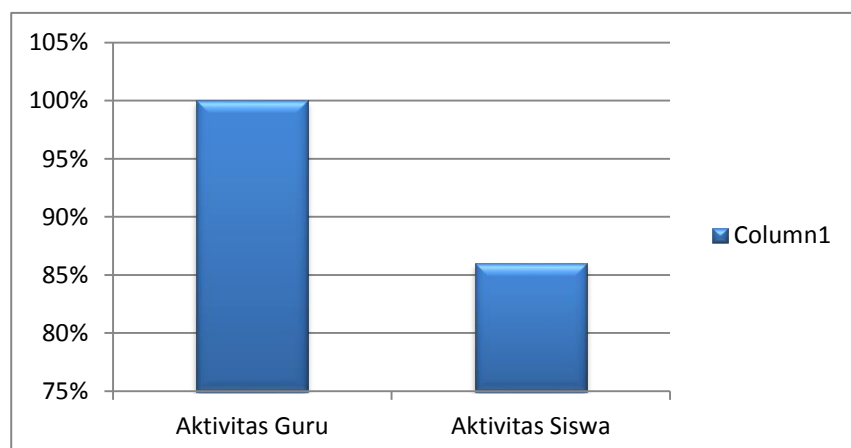
Tahap observasi ini, peneliti mengamati proses belajar dengan pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas V dengan berpedoman pada 7 aspek yang sudah peneliti siapkan. Skor terendah adalah 1 dan 4 untuk skor tertinggi. Adapun skor terendah adalah 7 dan skor tertinggi adalah 28 setiap siswa. Sedangkan untuk seluruh siswa yang berjumlah 30 orang maka skor minimumnya adalah 210 dan skor maksimum adalah 840. Pengamatan aktivitas siswa selama siklus 2 menghasilkan data sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2**

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru dengan seksama	120
2.	Siswa antusias dalam proses pembelajaran	120
3.	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan guru	90
4.	Siswa aktif dalam pembelajaran dengan	120

	menggunakan multimedia interaktif	
5.	Siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	90
6.	Jujur dalam mengerjakan tugas	90
7.	Ketertiban saat mengikuti pembelajaran	90
	<b>Skor Total</b>	<b>720</b>
	<b>Skor Minimal</b>	<b>210</b>
	<b>Skor Maksimal</b>	<b>840</b>
	<b>Presentase Keseluruhan</b>	<b>85,71%</b>

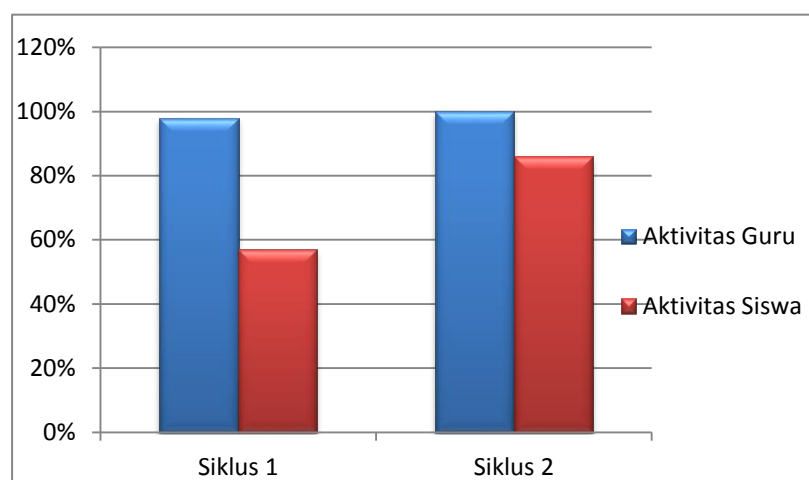
Tabel aktivitas siswa menunjukkan bahwa selama siklus 2 aktivitas siswa mendapatkan skor total 720 dengan presentase 85,71%. Adapun cara penghitungannya yakni skor yang diperoleh dibagi skor tertinggi kemudian dikalikan 100%. Berikut ini diagram memberikan gambaran tentang data yang diperoleh dari kegiatan aktivitas guru dan siswa:



**Gambar 4.4 Diagram Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa**

**Siklus 2**

Diagram di atas menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus 2 mendapat nilai sempurna yakni 100% sedangkan aktivitas siswa memperoleh nilai lebih rendah yakni 85,71% pada siklus 2. Aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2, hal ini dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.5 Diagram Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2**

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2. Persentase aktivitas guru pada siklus 1 sebesar 97,92%, meningkat menjadi 100% pada siklus 2, dan persentase aktivitas siswa pada siklus 1 sebesar 57,14%. meningkat menjadi 85,71% pada siklus 2.

### 3. Penilaian Pembelajaran Siklus 2

Setelah pembelajaran pada siklus 2 selesai maka dilakukanlah penjumlahan total terhadap nilai yang didapatkan oleh setiap siswa kelas V MI Sumber Payung Ganding,



Sumenep. Tabel berikut ini menampilkan hasil informasi mengenai hasil penilaian:

**Tabel 4.7 Hasil Penilaian Siklus 2 Siswa Kelas V MI Sumber**

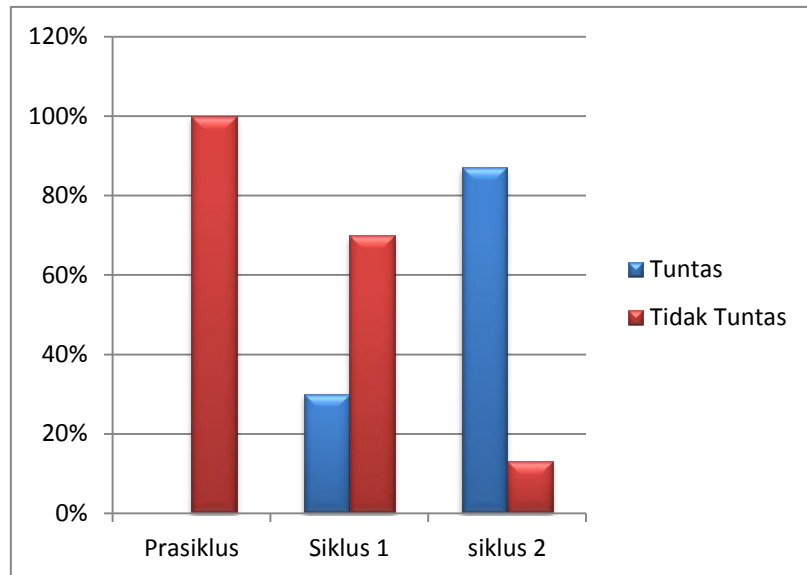
**Payung**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1.	A	70	T
2.	B	90	T
3.	C	80	T
4.	D	80	T
5.	E	70	T
6.	F	70	T
7.	G	70	T
8.	H	80	T
9.	I	60	TT
10.	J	90	T
11.	K	70	T
12.	L	60	TT
13.	M	80	T
14.	N	80	T
15.	O	80	T
16.	P	70	T
17.	Q	70	T
18.	R	80	T

19.	S	80	T
20.	T	80	T
21.	U	80	T
22.	V	60	TT
23.	W	90	T
24.	X	90	T
25.	Y	90	T
26.	Z	90	T
27.	AA	50	TT
28.	BB	90	T
29.	CC	90	T
30.	DD	90	T
<b>Jumlah Nilai</b>			<b>2.330</b>
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>			<b>77,67</b>
<b>Presentase</b>			<b>86,67%</b>

Rata-rata nilai kelas siswa pada siklus 2 adalah 77,67. Hal ini meningkat dari 59 menjadi 77,67 dari nilai siklus 1. Nilai ketuntasan siswa juga meningkat, dari 30% menjadi 86,67% pada siklus 2. Jumlah siswa yang menyelesaikan siklus 2 mencapai 26. Hal ini mengartikan bahwa sudah melebihi sasaran yang telah ditetapkan yakni 76% sehingga dapat

dinyatakan berhasil. Berikut ini diagram perbandingan presentase ketuntasan belajar setiap siklusnya:



**Gambar 4.6 Diagram Perbandingan Presentase Ketuntasan Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus**

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran tematik yang dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa. Nilai yang diperoleh pada prasiklus adalah 0%, meningkat menjadi 30% pada siklus 1, dan mencapai 86,67% pada siklus 2.

#### **4. Tahap Refleksi**

Tahap Refleksi ini dilakukan pada akhir siklus 2 setelah tahap observasi dan tindakan. Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik telah terbukti berhasil menurut observasi aktivitas guru dan siswa serta penilaian siswa dengan 26

siswa mencapai KKM dengan ketuntasan belajar mencapai 86,67%,. Selain itu, kegiatan guru menghasilkan hasil yang sempurna, menerima skor 100%.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V MI Sumber Payung Sumenep**

Pemanfaatan media pembelajaran tentunya tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan yang ditimbulkan termasuk dalam penggunaan multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif yang telah diterapkan dalam proses belajar memiliki banyak kelebihan seperti terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif, meningkatkan motivasi dan minat peserta didik, dapat melihat objek secara nyata, tidak terbatas ruang dan waktu sedangkan kekurangan yang ditimbulkan adalah proses pembuatan yang lama, dan diperlukan *skill* khusus dalam pembuatannya. Hal tersebut berdasarkan wawancara langsung dengan guru kelas V pasca tindakan dilakukan:

“Saya sebagai guru kelas V MI Sumber Payung sangat merekomendasikan penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran khususnya untuk meningkatkan hasil belajar para peserta didik karena sebelumnya hasil belajar yang diperoleh oleh para peserta didik tidak mencapai KKM yang sudah sekolah tetapkan akan tetapi ketika penggunaan multimedia interaktif diterapkan ternyata secara garis besar para peserta didik dapat mencapai KKM tersebut. Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan ternyata multimedia interaktif ini sangat efektif untuk diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar karena di dalamnya terdapat berbagai macam kelebihan seperti para peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran, mereka terlihat senang dan bersemangat, suasana pembelajaran yang terbentuk juga sangat aktif dan kreatif sehingga proses pembelajaran berjalan menyenangkan. Selain itu, multimedia interaktif ini juga didukung

oleh gambar, video, suara yang sangat bervariasi yang menyebabkan motivasi dan minat peserta didik semakin meningkat serta anak-anak dapat melihat secara nyata objek pembelajaran tanpa harus mengunjunginya. Saya juga sangat terpujau dengan animasi-animasi yang diletakkan didalamnya dimana hal tersebut bisa menjadi salah satu refrensi kami selaku guru untuk lebih semangat lagi dalam mengembankan media pembelajaran terutama multimedia interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran, ya walaupun rasanya terasa sulit dalam pengaplikasiannya dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya. Akan tetapi saya menyadari bahwa dalam penggunaan multimedia interaktif yang sudah diterapkan masih terdapat kekurangan yakni kurangnya sarana dan prasarana yang ada sehingga hal tersebut menjadi salah satu evaluasi bagi kami untuk menyediakan sarana dan prasarana tersebut yakni layar proyektor”.<sup>1</sup>

Selain itu, peneliti mewawancarai beberapa siswa kelas V untuk memperkuat pernyataan yang disampaikan oleh guru kelas V MI Sumber Payung:

“Awalnya kami tidak pernah mengetahui tentang pembelajaran menggunakan multimedia interaktif akan tetapi ketika ibu melakukan penelitian kami dapat mengenal apa itu multimedia interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif membuat kami menjadi lebih bersemangat dalam belajar, materi pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga kami bisa memahami materi lebih baik dari sebelumnya, rasa bosan dan jenuh dapat kami hindari serta kami lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Adanya gambar serta video membuat kami lebih memahami objek dari materi pembelajaran sehingga kami tidak hanya sekedar berimajinasi akan tetapi dapat melihat secara nyata objek dari materi yang kami pelajari. Kami merasa lebih senang ketika pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Saat mengerjakan tugas pun kami merasa mudah karena paham akan materi yang dipelajari”.<sup>2</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas V MI Sumber Payung dapat dinyatakan bahwa dengan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik memiliki berbagai macam kelebihan seperti memperjelas penyampaian materi, memungkinkan

---

<sup>1</sup> Moh. Ludfi, Guru Kelas V MI Sumber Payung, *Wawancara Langsung* (30 Oktober 2022).

<sup>2</sup> Nafil dkk, Siswa Kelas V MI Sumber Payung, *Wawancara Langsung* (30 Oktober 2022).

siswa untuk berpartisipasi aktif, terciptanya suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif, mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar, dapat melihat objek secara nyata, tidak terbatas ruang dan waktu, serta dapat meningkatkan hasil belajar. Ilustrasi kegiatan wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas V MI Sumber Payung dapat dilihat pada lampiran halaman 134.

### **C. Pembahasan**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dibahas di bawah ini:

#### **1. Peningkatan Hasil Belajar dengan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Sumber Payung Sumenep**

Peningkatan hasil belajar siswa kelas V dengan penggunaan multimedia interaktif ditunjukkan pada setiap siklusnya. Penjelasan pada setiap siklus adalah sebagai berikut:

##### **a. Prasiklus**

Pemerolehan data tahap pra siklus menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V MI Sumber Payung pada pembelajaran tematik sangat rendah dimana nilai keseluruhan siswa lebih rendah dari KKM. 70,00 adalah nilai KKM yang ditargetkan. Oleh karena itu, dari 30 siswa tidak ada yang mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, nilai rata-rata yakni 39,34, juga relatif rendah. Adapun nilai tertinggi adalah 60, sedangkan nilai terendah adalah 10.

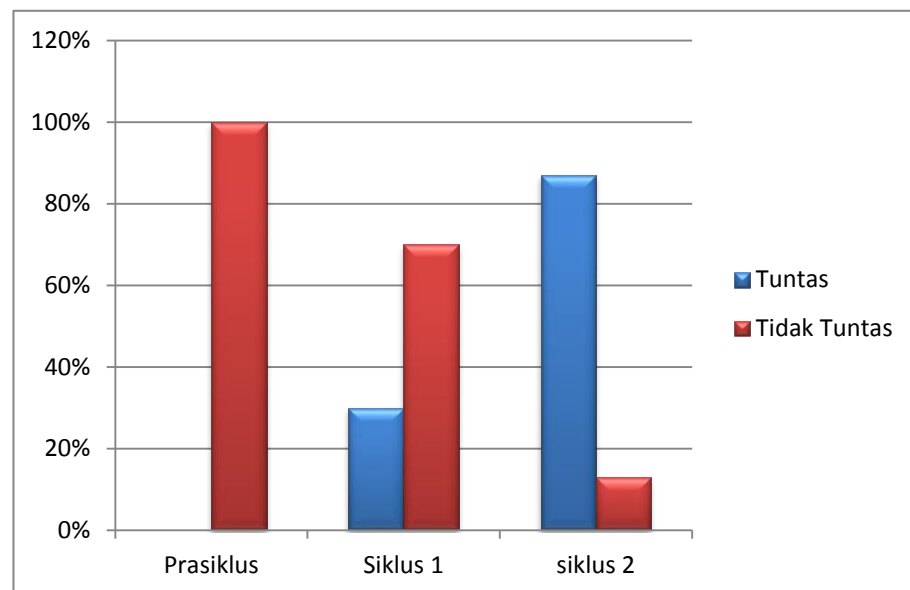
#### b. Siklus 1

Pembelajaran tematik siswa kelas V MI Sumber Payung mengalami peningkatan sesuai data yang dikumpulkan pada siklus 1 melalui pemanfaatan multimedia interaktif. Hal ini ditunjukkan dengan fakta bahwa pada prasiklus tidak ada ketuntasan belajar sama sekali, tetapi pada siklus 1 mendapat nilai 30% dengan 9 siswa mencapai KKM. Adapun nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 dan nilai terendah adalah 30. Nilai rata-rata kelas pada siklus ini juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya sebesar 19,66. Pra siklus nilai rata-rata kelas yang di peroleh adalah 39,34, sedangkan pada siklus 1 nilai yang diperoleh mencapai 59. Peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa. Skor total yang diperoleh oleh peneliti pada aktivitas guru adalah 47 dengan presentase 97,92% sedangkan untuk observasi aktivitas siswa secara keseluruhan skor total yang diperoleh adalah 480 dengan presentase 57,14%.

#### c. Siklus 2

Hasil belajar tematik siswa kelas V MI Sumber Payung terus meningkat, menurut data yang dikumpulkan pada siklus 2 melalui pemanfaatan multimedia interaktif dari 30% pada siklus 1 menjadi 86,67% pada siklus 2, Jumlah siswa yang tuntas pada siklus 2 mencapai 26 orang, awalnya hanya 9 orang dengan skor tertinggi 90 dan skor terkecil 50 yang menunjukkan peningkatan dari siklus 1.

Nilai rata-rata kelas siklus ini juga meningkat sebanyak 18,67. Nilai rata-rata kelas sebelum siklus adalah 59 sedangkan nilai pada siklus 1 adalah 77,67. Pada siklus 2 nilai observasi aktivitas guru dan siswa juga meningkat. Aktivitas guru memperoleh skor total 47 dengan persentase 97,92%, sedangkan aktivitas siswa memperoleh skor total 48 dengan persentase 100% pada siklus 2. Observasi aktivitas siswa menghasilkan skor total 480 pada siklus 1 dengan persentase 57,14%. Pada siklus 2 skor meningkat menjadi 720 dengan persentase 85,71% dari jumlah siswa secara keseluruhan. Hal ini dapat digambarkan pada diagram perbandingan dibawah ini:

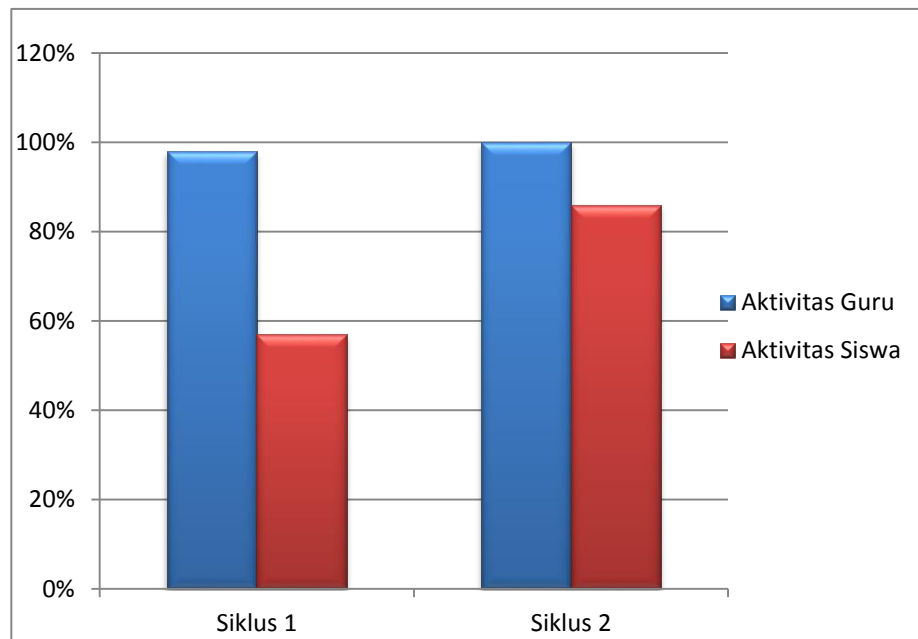


**Gambar 4.7 Diagram Perbandingan Presentase Ketuntasan Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2**

Berdasarkan diagram di atas, tidak ada satupun siswa yang nilainya mencapai target, semuanya belum sampai pada nilai KKM sehingga persentasenya adalah 0% pada prasiklus, akan tetapi



bertambah menjadi 30% pada siklus 1, dan 86,67% pada siklus 2. Pada siklus 1 dan 2 juga terdapat peningkatan aktivitas guru dan siswa. Hal ini dapat digambarkan pada diagram perbandingan sebagai berikut:



**Gambar 4.8 Diagram Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2**

Berdasarkan diagram perbandingan di atas, persentase aktivitas guru pada siklus 1 berjumlah 97,92% meningkat menjadi 100% pada siklus 2 dan persentase aktivitas siswa pada siklus 1 sebesar 57,14% meningkat menjadi 85,71% pada siklus 2.

Penjelasan data di atas menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Sumber Payung yang dibuktikan dengan peningkatan pada setiap siklus (prasiklus, siklus 1, dan siklus 2) dan telah melebihi sasaran yang ditetapkan yakni 76%,

sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan diberhentikan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran ketika media pembelajaran digunakan. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan Wina Sanjaya bahwasanya apabila media pembelajaran digunakan siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan media pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa untuk berkomunikasi yang membuat materi yang disajikan lebih mudah dipahami.<sup>3</sup>

Salah satu bentuk media pembelajaran adalah multimedia interaktif. Berdasarkan penelitian ini terbukti bahwa pemanfaatan multimedia di MI Sumber Payung berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pandangan Agustina bahwa dengan pengguna multimedia interaktif memiliki beberapa manfaat yakni: memperjelas penyampaian materi, proses pembelajaran perjalanan lancar, mengarahkan perhatian, menumbuhkan motivasi, pembelajaran dapat dilaksanakan secara mandiri sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.<sup>4</sup>

## **2. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Sumber Payung Sumenep Sumenep**

Adapun upaya meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas V MI Sumber

---

<sup>3</sup> Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 176.

<sup>4</sup> Armansyah dkk, *Multimedia Interaktif sebagai Media Visualisasi*, 227.

Payung Sumenep dilaksanakan dengan dua putaran siklus dengan setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi:

a. Perencanaan

Peneliti terlebih dahulu menentukan waktu pelaksanaan penelitian dengan guru kelas, membuat perangkat pembelajaran seperti RPP, lembar tes, lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta membuat multimedia interaktif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yakni tema 5 (Ekosistem), sub tema 1 (Komponen Ekosistem), pembelajaran 1. Multimedia interaktif sekurang-kurangnya terdiri lebih dari satu elemen. Adapun elemen-elemen tersebut adalah teks, video, gambar, animasi, dan *audio*, sedangkan pada multimedia interaktif yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah menggabungkan lima elemen tersebut sehingga menjadi satu kesatuan yang kompleks. Kelima elemen tersebut selaras dengan yang dikemukakan oleh Green & Brown bahwa multimedia interaktif terdiri dari lima komponen atau teknologi utama yakni teks, audio, grafik, video, dan animasi.<sup>5</sup> Pemilihan elemen saat pembuatan multimedia interaktif merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan karena nantinya akan berdampak pada multimedia interaktif yang dihasilkan. Peneliti harus mendesain semenarik mungkin multimedia interaktif yang akan diterapkan agar proses pembelajaran yang diinginkan dapat terlaksana serta tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan maksimal.

---

<sup>5</sup> Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 130.

b. Tindakan

Peneliti melangsungkan proses belajar yang disesuaikan dengan RPP yang sudah mendapat persetujuan oleh guru kelas dan kepala sekolah. Tahapan ini terbagi menjadi tiga kegiatan yakni: *pertama* kegiatan pembukaan, guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, meminta siswa untuk memimpin doa berdasarkan no absen yang disesuaikan dengan tanggal pada hari tersebut, dan melakukan presensi. Kemudian guru mulai mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran yakni dengan menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Guru memimpin siswa untuk meninjau kembali materi sebelumnya serta disampaikan pula tujuan pembelajaran. Guru juga melakukan apersepsi dengan bertanya dan memberi gambaran mengenai materi pada hari itu.

*Kedua* kegiatan inti, pada kegiatan inti ini peneliti tidak langsung menjelaskan materi akan tetapi peneliti terlebih dahulu memperlihatkan video tentang ekosistem laut kepada para peserta didik pada ikon video yang telah tersedia di multimedia interaktif. Antusias para peserta didik dapat terlihat pada saat video tersebut diputar. Agnew dan Kellerman mengungkapkan bahwa dengan penyediaan sumber daya yang kaya dan hidup maka video dapat dijadikan sarana penyampaian informasi yang efektif.<sup>6</sup> Setelah video selesai diputar maka peneliti melakukan tanya jawab mengenai video ekosistem yang telah diperlihatkan. Ketika sudah dirasa cukup mendapatkan jawaban dari

---

<sup>6</sup> Ibid.

para peserta didik maka peneliti beralih pada ikon materi untuk menjelaskan materi tentang tema 5 (Ekosistem), sub tema 1 (Komponen Ekosistem), pembelajaran 1. Segala penjelasan materi selesai peneliti beralih pada ikon kuis di mana dalam hal tersebut peneliti melibatkan partisipasi aktif para peserta didik. Ikon kuis ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang mana ketika jawaban benar ditandai dengan *emoticon* jempol dan jawaban salah ditandai dengan *emoticon* menangis pada multimedia interaktif. Sedangkan pada siklus 2 kegiatan inti terlebih dahulu dilakukan dengan tanya jawab mengenai materi sebelumnya agar siswa dapat mengingat kembali materi yang telah diajarkan. Ketika sudah dirasa cukup mendapatkan jawaban dari para peserta didik akhirnya guru beralih pada ikon materi untuk memberikan pemahaman mengenai materi, penjelasan guru disimak dengan seksama. Kemudian guru memperlihatkan sebuah video tentang ekosistem laut kepada para peserta didik pada ikon video yang sudah tersedia di multimedia interaktif. Peserta didik sangat antusias dalam memperhatikan video tersebut. Setelah video selesai diputar guru melakukan tanya jawab mengenai pengertian ekosistem, satu persatu peserta didik mulai memberanikan diri menjawab pertanyaan guru. Setelah itu, guru dan peserta didik berani pada ikon kuis, di mana dalam hal ini guru melibatkan partisipasi siswa secara aktif. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang sudah disediakan dengan cara mengacungkan tangan, untuk mengetahui jawaban benar atau salah

guru menggunakan *emoticon*. Jawaban yang benar ditandai dengan *emoticon* jempol dan untuk jawaban yang salah ditandai dengan *emoticon* menangis.

*Ketiga* kegiatan penutup, dilakukannya refleksi mengenai materi kemudian tanya jawab mengenai hal-hal yang belum dipahami. Setelah itu hasil materi disimpulkan secara bersamaan, disampaikan pula materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. kemudian diakhiri dengan pembacaan doa.

c. Observasi

Tahap observasi ini dilakukan bersamaan dengan tahapan tindakan karena kedua kegiatan tersebut tidak dapat dilakukan secara mandiri dan harus dilakukan dalam jangka waktu yang sama. Observasi ini dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan observer dengan mengamati observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar pada peserta didik dengan menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas V MI Sumber Payung Sumenep.

d. Refleksi

Refleksi ini dilakukan pada setiap akhir siklus untuk mengetahui apa saja hal yang perlu diperbaiki dan juga bertujuan untuk dijadikan pedoman pada siklus selanjutnya sehingga pelaksanaan siklus selanjutnya berjalan lebih baik dan lebih maksimal. Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus 1 guru belum maksimal dalam memberikan apersepsi terhadap siswa sehingga kurangnya ketertarikan

dalam mengikuti pembelajaran sedangkan siswa perlu meningkatkan beberapa hal seperti keaktifan dalam menjawab pertanyaan dan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, pengerjaan tugas harus tepat waktu, kejujuran dalam mengerjakan tugas, dan ketertiban saat mengikuti pembelajaran. Sedangkan pada siklus 2 berdasarkan observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil penilaian siswa menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik telah terbukti berhasil, dengan 26 siswa mencapai KKM dengan ketuntasan belajar mencapai 86,67% yang mengartikan bahwa sudah melebihi sasaran yang telah ditetapkan yakni 76%. Selain itu, kegiatan guru menghasilkan hasil yang sempurna dengan skor 100%.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V MI Sumber Payung Sumenep**

Berdasarkan observasi dan wawancara pada penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan multimedia interaktif. Berikut ini kelebihan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik dalam meningkatkan hasil belajar kelas V MI Sumber Payung Sumenep yakni:

a. Memperjelas Penyampian Materi

Materi yang disampaikan berupa benda-benda konkret sehingga peserta didik dapat melihat objek materi pembelajaran mereka tidak hanya sekedar berimajinasi.

b. Peserta Didik Mampu Berperan Aktif dalam Pembelajaran

Peserta didik tidak hanya menjadi pelaku pasif akan tetapi mereka dapat berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran dan lebih aktif dalam merespon pertanyaan yang guru berikan.

c. Terciptanya Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan, Kreatif, dan Inovatif

Hal tersebut terbukti dengan antusias peserta didik pada saat pembelajaran, mereka merasa senang karena mendapatkan media pembelajaran yang baru yang tidak pernah diterapkan sebelumnya, selain itu terdapat kuis pada multimedia interaktif yang diterapkan dengan menggunakan gambar dan animasi yang bervariasi.

d. Mampu Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Penggunaan multimedia interaktif yang disertakan dengan teks, gambar, *audio*, video, dan animasi dapat menimbulkan ketertarikan pada peserta didik sehingga motivasi dan minat belajar peserta didik dapat meningkat.

e. Dapat Melihat Objek Secara Nyata

Gambar dan video yang disajikan pada multimedia interaktif membuat peserta didik dapat melihat secara nyata objek dari materi pembelajaran.



f. Tidak Terbatas Ruang dan Waktu

Saat pembelajaran berlangsung, terdapat banyak objek pembelajaran yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa karena terkendala oleh jarak, biaya, atau faktor lainnya. Oleh sebab itu menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat mengatasi berbagai macam keterbatasan ruang dan waktu yang menjadi kendala saat pembelajaran berlangsung.

g. Meningkatkan Hasil Belajar

Berdasarkan data yang diperoleh saat penelitian dimana pada prasiklus presentase ketuntasan belajar siswa mencapai 0%, siklus 1 mencapai 30%, dan siklus 2 mencapai 86,67% yang berarti bahwa hasil belajar siswa setiap siklusnya terjadi peningkatan.

Hal tersebut didukung oleh pendapat yang disampaikan oleh Mayer R.E bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yang ditimbulkan dari penggunaan multimedia interaktif yakni: a) ruang dan waktu yang tidak terbatas, b) keterbatasan dan perbedaan pengalaman belajar peserta didik dapat teratasi, c) objek dapat di amati secara bersamaan dan jangkauan jumlah audiens lebih besar, d) ilustrasi konsep dasar yang diberikan secara konkret, realistik, dan benar, dan e) merangsang dan meningkatkan motivasi dan minat belajar.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Indrawan dkk, *Media Pembelajaran*, 55-56.

Adapun kekurangan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik dalam meningkatkan hasil belajar kelas V MI Sumber Payung Sumenep adalah:

a. Proses Pembuatan yang Cukup Lama

Multimedia interaktif memiliki berbagai elemen yang diintegrasikan menjadi satu kesatuan yang kompleks serta ketelatenan yang tinggi dalam pembuatannya. Adapun elemen yang digunakan dalam rancangan multimedia interaktif adalah teks, gambar, *audio*, video, dan animasi,

b. Merlukan *Skill* Khusus

Pembuatan multimedia interaktif bukan pekerjaan yang dapat dilakukan oleh setiap orang karena dalam hal ini terlebih dahulu harus dilakukan semacam pelatihan agar bisa membuat dan mengoperasikan media berbasis teknologi tersebut.

Kekurangan tersebut sejalan dengan pendapat Yudhi Munadi bahwa produksi multimedia interaktif memerlukan waktu yang cukup lama dan memerlukan kerja tim yang profesional.<sup>8</sup> Sedangkan Schunk mengungkapkan bahwa kekurangan multimedia interaktif terletak pada mahalannya berbagai komponen media yang diperlukan sehingga harga media pembelajaran multimedia interaktif di pasaran menjadi kendala bagi sekolah dalam membeli berbagai komponen yang dibutuhkan.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Husein, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif*, 222.

<sup>9</sup> Septiani, *Analisis Teoritis Penggunaan Multimedia Interaktif*, 157.