



Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran PKn di MTs Sabilit Taqwa

Khairul Anwar^{1(*)}, Jusrianto², Haspidawati Nur³, Daniel Parubang⁴

^{1,2,3,4}Universitas Cokroaminoto Palopo

Abstract

Received : 10 Nov 2023
Revised : 12 Mei 2024
Accepted : 20 Jun 2024

This article discusses the Use of Interactive Multimedia in Increasing Class VIII Students' Interest in Learning in Civics Learning at MTs Sabilit Taqwa. This research focuses on the Civics learning process using Interactive Multimedia learning media. This research uses a quantitative research approach. data collection instruments through observation, questionnaires and documentation. Data analysis uses descriptive. Utilization of Interactive Multimedia in Increasing Class VIII Students' Interest in Learning in Civics Learning at MTs Sabilit Taqwa. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that Civics learning using Interactive Multimedia Learning Media can increase the learning interest of class VIII students at MTs Sabilit Taqwa with a population of 25 students. Based on the results of this research, the researcher concluded that the use of interactive multimedia is very effective in increasing the learning interest of class VIII/PKn students at MTs Sabilit Taqwa. This is supported by the average student score. The students' average score on the initial test was 71.84 lower than on the final test, 89.12. In addition, α is higher than p-value ($0.05 > 0.00$). This shows that the null hypothesis is rejected and H1 is accepted. This shows that the use of interactive multimedia is very effective in increasing the learning interest of class VIII/Civics students at MTs Sabilit Taqwa.

Keywords: interactive multimedia; interest in learning; civics learning

(*) Corresponding Author: khairulanwar@gmail.com

How to Cite: Anwar, K., Jusrianto, J., Nur, H., & Parubang, D. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran PKn di MTs Sabilit Taqwa. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 18 (1): 77-81.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu syarat untuk lebih memajukan pemerintah, maka usahakan pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai pendidikan di tingkat perguruan tinggi. Kaitannya dengan hal tersebut dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar pada intinya bertumpu pada suatu persoalan, yaitu bagaimana guru memberikan kemungkinan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar yang efektif atau mencapai hasil dengan tujuan yang telah ditentukan. Salah satunya permasalahan yang umum dialami oleh pendidik adalah bagaimana cara menyampaikan materi yang diajarkan tanpa membuat peserta didik merasa bosan, dan dapat memahami atas apa yang nantinya akan pendidik sampaikan.

Syah (2013), Minat diartikan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Gie (2004), arti penting minat dalam pelaksanaan belajar adalah minat melahirkan perhatian yang serta merta, minat dapat menciptakan konsentrasi, minat mencegah gangguan dari luar, minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan, dan minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

Hamalik (2008) mengatakan multimedia interaktif adalah proses pembelajaran yang menggunakan alat bantu komputer. Dampak dari penerapan komputer ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, peran komputer dalam kelancaran pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai suatu penunjang pendidikan agar dapat berwawasan lebih luas dengan pengetahuan yang banyak tanpa harus tertinggal oleh perkembangan zaman.

Slameto (2013) seorang pendidik haruslah menguasai IT agar dalam penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat berjalan lancar. Proses belajar pada



pembelajaran PKn di kelas VIII masih monoton. Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa betapa pentingnya peran media komputer dalam pendidikan.

Hanick, dkk (1986) mendefinisikan bahwasanya media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Seiring dengan pengalaman belajar yang menimbulkan kebahagiaan, minat siswa akan terus tumbuh. Apabila siswa memperoleh ketertarikan pada kegiatan-kegiatan dari pelajaran yang dialaminya, ia akan merasa senang

Sanjaya (2012) bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pelaksanaan pembelajaran yang belum kondusif, di mana banyak siswa yang ribut dan hilir mudik keluar masuk kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung meskipun sudah mendapat teguran dari guru belum optimal pengintegrasian pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari siswa, serta kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

guru masih menggunakan metode konvensional (metode ceramah) dan media yang digunakan hanya berupa buku, hal ini membuat siswa merasa bosan dan minat belajar siswa menjadi rendah dengan proses pembelajaran di kelas. akhirnya siswa sering keluar kelas, kurang memperhatikan guru dan ribut ketika guru menjelaskan materi pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hal di atas dapat diketahui bahwa selain menggunakan metode pembelajaran di dalam kelas, seharusnya guru juga menggunakan media pembelajaran meskipun tidak setiap hari. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan belum pernah ditampilkan sebelumnya di dalam kelas diyakini dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang datanya berupa angka-angka yang digunakan sebagai alat untuk menemukan sebuah keterangan. Menurut Sugiyono (2012.11), metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivis. Populasi dalam penelitian ini adalah 18 siswa MTs kelas VIII Tomoni Timur dengan jumlah populasi 25 yang terdiri dari kelas VIII/PKn. Sampel penelitian adalah kelas VIII PKn. Jumlah sampel sebanyak 25 siswa. Instrumen penelitian yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yakni analisis deskriptif. Penelitian ini menggunakan skala likert dengan bobot tertinggi di tiap pertanyaan adalah 5 dan bobot terendah adalah 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

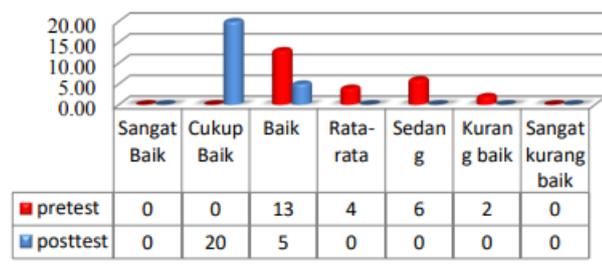
Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa dari dua puluh lima siswa, ada satu siswa mendapatkan 88, dua siswa mendapatkan 84 dan 81, satu siswa mendapatkan 80, dua siswa mendapatkan 79 dan 78, satu siswa mendapatkan 76, dua siswa mendapatkan 74 dan 72, empat siswa mendapatkan 64, dan dua siswa mendapatkan 57 dan 47. Dari daa pada tabel 1 terlihat bahwa nilai tertinggi dari seluruh siswa adalah 88, dan nilai terendah adalah 47. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai rendah pada pretest sebelum diberikan perlakuan.

Dari dua puluh lima siswa, tidak ada siswa yang tergolong sangat baik dan cukup baik. Sebagian besar siswa tergolong baik, rata-rata, sedang dan kurang baik. Terlihat bahwa terdapat 13 (52%) siswa tergolong baik, 4 (16%) siswa tergolong rata-rata, 6 (24%) siswa tergolong sedang dan 2 (8%) siswa tergolong kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa memperoleh nilai baik pada tes awal sebagaimana tersaji pada Tabel 1 dan Gambar 1.



Tabel 1. Nilai Pretest

No	Keterangan	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat baik	96-100	0	0
2	Cukup baik	86-95	0	0
3	Baik	76-85	13	52
4	Rata-rata	66-75	4	16
5	Sedang	56-65	6	24
6	Kurang baik	46-55	2	8
7	Sangat kurang baik	0-45	0	0
Total			25	100



Gambar 1. Nilai Pretest

Bagian ini menyajikan hasil analisis data tentang peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif pada siswa kelas VIII/PKn MTs Sabilit Taqwa. Nilai siswa dalam tes awal dari dua puluh lima siswa, pada temuan ada satu siswa mendapatkan 88, dua siswa mendapatkan 84 dan 81, satu siswa mendapatkan 80, dua siswa mendapatkan 79 dan 78, satu siswa mendapatkan 76, dua siswa mendapatkan 74 dan 72, empat siswa mendapatkan 64, dan dua siswa mendapatkan 57 dan 47.

Dari data terlihat bahwa nilai tertinggi dari seluruh siswa adalah 88, dan nilai terendah adalah 47. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang baik pada tes awal sebelum diberikan perlakuan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya fokus siswa dalam mata pelajaran PKn Pada tes akhir nilai siswa mengalami peningkatan, pada tabel 3 terdapat empat siswa mendapatkan 95, tujuh siswa mendapatkan 91, enam siswa mendapatkan 88, tiga siswa mendapatkan 86 dan lima siswa mendapatkan 85 tidak ada siswa yang tergolong rata-rata, sedang, kurang baik, dan sangat kurang baik, tetapi sebagian besar siswa tergolong cukup baik dan baik.

Peningkatan nilai tes akhir siswa disebabkan karena pada saat memberikan perlakuan mereka memperhatikan langkah-langkah yang diberikan, mereka sudah mengetahui tentang manfaat multimedia interaktif. Setelah menghitung dan menganalisis data pada temuan, peneliti menyajikan pembahasan nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Pada tes awal, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki nilai rata-rata dan buruk. Terbukti dengan data bahwa dari 25 siswa, tidak ada siswa yang tergolong sangat baik dan cukup baik. Misalnya, Baru sebelum peneliti mengajar di kelasnya dengan multimedia interaktif, siswa dapat menjawab 4 dari 10 butir soal dengan benar. Dengan kata lain, ia mendapat skor 47 yang tergolong kurang baik. Sedangkan setelah diberikan tindakan kelas menggunakan multimedia interaktif di kelasnya, ia dapat menjawab 8 dari 10 butir soal dengan benar. Dengan kata lain ia mendapat skor 86 yang tergolong cukup baik. Tidak hanya sampai di situ, beberapa siswa lain juga melakukan hal yang sama.

Banyak dari mereka yang mendapatkan nilai rendah pada awal tes tetapi setelah diberikan tindakan dengan multimedia interaktif di kelas, mereka bisa



mendapatkan nilai yang tinggi. Kemudian, klasifikasi skor siswa pada awal tes juga tidak terlalu baik. Rata-rata skor siswa sebelum diberikan tindakan kelas menggunakan multimedia interaktif juga lebih rendah dibandingkan pada saat tes akhir atau setelah diberikan tindakan menggunakan multimedia interaktif di kelas.

Selain itu, nilai minimum pada tes awal adalah 47 dan nilai maksimum adalah 84. Sedangkan nilai minimum pada tes akhir adalah 85 dan nilai maksimum adalah 94. Berdasarkan data pada temuan analisis statistik menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas/PKn MTs Sabilit Taqwa. Nilai rata-rata siswa pada tes awal adalah 71,84 lebih rendah dari nilai rata-rata siswa pada tes akhir 89,12. Selain itu, α lebih tinggi dari p-value ($0,05 > 0,00$). Pada analisis efektif menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII/PKn MTs Sabilit Taqwa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII/PKn di MTs Sabilit Taqwa. Hal ini didukung dengan nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata siswa pada tes awal adalah 71,84 lebih rendah dari pada tes akhir, 89,12. Selain itu, α lebih tinggi dari p-value ($0,05 > 0,00$). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII/PKn di MTs Sabilit Taqwa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad., dan Abdul, K. H. (2007). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas.
- Albertus, H., dan Sandjaja. (2006). *Panduan Penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ali Rahmad (.2009), *Kapita Selekta Pendidikan*. (Yogyakarta: Teras,)
- Andi, P. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta :
- Ar-Ruzz Media. Asnawir., dan Basyirudin, U. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Arnita. (2005). *Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan*. Padang : Universitas Bung Hatta.
- Anita, N. (2019). Skripsi tentang Penerapan Keterampilan Menyanyi Mendongeng dan Menebak (3M) dalam Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi.
- Aristiawan, (2015). Skripsi tentang Penerapan Belajar Kelompok untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia SD Negeri Kepek. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Agus, S, (2015). *Jurnal tentang Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen dalam Peningkatan Minat Belajar di SD Negeri 2 Gedangan Cepogo, Boyolali*.
- Arif, R. H., dan Husen, W, (2013). *Jurnal tentang Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd*.
- Benny, A. P., dan Yuni, K (2004), *Media Teknologi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, hal. 125.
- Djaali, P. M. (2007). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Gramedia Indonesia
- Inung, D. K., dan Sekarningsih, N. (2016). *Jurnal tentang Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*
- Lexy J. M. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.



- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustafa, A. A. (2017). *Jurnal tentang Urgensi Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Tata Bahasa Arab pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Sekarbela Mataram*.
- Mila, C. P., & Rizki, A, (2015). *Jurnal tentang Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*.
- Nur, M. (2015). *Skripsi tentang Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Purwokerto 2 Kabupaten Banyumas*.
- Purwanto, (2014). *Skripsi tentang Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Visual pada Pembelajaran Fiqih Kelas VII di MTS Wahid Hasyim Yogyakarta*.
- Rangga, S. (2016). *Jurnal tentang Multimedia Interaktif Pelatihan Service Excellent Menggunakan Pendekatan Story Based Learning*.
- Soeharto. (2003). *Desain Instruksional: Sebuah Pendekatan Praktis untuk Pendidikan Teknologi & Kejuruan*. Jakarta: P2PTK.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta. Susilana,
- R. Riyana., dan Cepi.(2018) *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. (Bandung: CV Wacana Prima).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Djunaidi, G., dan Fauzan A. M. (2012). *Metodologi Peneliti Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. 2007. *Tujuan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.