

PENGUNAAN MEDIA BERBASIS MULTIMEDIA LINIER DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 5 SERAM BAGIAN TIMUR

Lulu Mar'atus Sholehah¹, A. Abas², J. Tuharea³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia^{1,2,3}

Email: luluade02@gmail.com¹ jendela.aisaabas@gmail.com²
jurniatituharea2018@gmail.com³

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh guru sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier dalam Pembelajaran PKN siswa di kelas XI SMA Negeri 5 Seram Bagian Timur. Metode yang digunakan adalah Kuantitatif Eksperimen dengan pengelompokan sample menjadi 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas Kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Kelas Eksperimen yaitu pembelajaran menggunakan Media Berbasis Multimedia Linier memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan Kelas Kontrol yaitu pembelajaran menggunakan buku paket. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan acuan bagi guru dalam mendesain media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Multimedia Linier, Hasil Belajar Siswa.*

Abstract

The use of appropriate learning media by teachers greatly affects student learning outcomes. This study aims to improve student learning outcomes by using Linear Multimedia-Based Media in Civics Learning for students in class XI of SMA Negeri 5 Seram Timur. The method used is a quantitative experiment by grouping the sample into 2 groups, namely the experimental class and the control class. The results showed an increase in student learning outcomes. The Experiment Class, namely learning using Linear Multimedia-Based Media, obtained higher learning outcomes than the Control Class, namely learning using textbooks. The results of the research are expected to be a material for consideration and reference for teachers in designing more interactive learning media to improve student learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, Linear Multimedia, Student Learning Outcomes.*



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-Berbagi Serupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Menciptakan proses pembelajaran yang baik adalah tugas penting seorang guru. Gage dan Berliner (dalam Suyono dan Harianto) melihat ada tiga fungsi utama guru dalam pembelajaran, yaitu sebagai perencana (*planner*), pelaksana dan pengelola (*organizer*), dan penilai (*evaluator*). Adapun penentuan keberhasilan pembelajaran adalah dengan memperoleh hasil belajar yang baik. Hal ini dipertegas oleh Sudjana dalam Fatimah (2011: 95), bahwa pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar merujuk pada pencapaian aspek-aspek yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik.

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang salah satunya adalah media pembelajaran. Sebagaimana yang dikatakan Joni Purwono dkk, (2014) bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Artinya, kehadiran media dalam proses belajar mengajar memiliki peran penting. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk mendukung terlaksananya

proses belajar mengajar yang baik sehingga akan memunculkan sikap belajar yang baik pula bagi diri siswa itu sendiri sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa (Savira F dan Suharsono Y, 2013). Dengan demikian, pemilihan penggunaan media pembelajaran menjadi sesuatu yang perlu diperhatikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran sebaiknya dapat disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan pembelajaran. Guru dan sekolah perlu mengidentifikasi berbagai potensi dan lingkungannya masing-masing yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Yaumi, 2017). Sejalan dengan pendapat diatas, M. Miftah (2013) menyebutkan kehadiran media pembelajaran tentunya sangat tergantung pada tujuan dan isi atau substansi pembelajaran itu. Media pembelajaran yang dapat menjawab kebutuhan pembelajaran saat ini adalah media yang terdiri lebih dari satu media atau disebut multimedia.

Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital dan mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas. Andresen & Brink (2013) berpendapat bahwa beberapa kelebihan multimedia yang diimplementasikan dalam pembelajaran diantaranya adalah pembelajaran menjadi lebih interaktif, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, memotivasi peserta didik, dan mampu memfasilitasi peserta didik belajar secara mandiri dalam memperoleh pengetahuan. Multimedia dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Binanto 2010: 3-6 (dalam Pariyatin Y.) menyebutkan multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang. Dengan demikian, pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia dapat membantu memudahkan pemahaman peserta didik dan mendukung efektifitas proses belajar mengajar, multimedia menghadirkan kombinasi dari beragam media meliputi teks, audio, animasi, video, maupun grafik. Adapun kriteria multimedia dalam pembelajaran menurut Sigit (2008) adalah sebagai berikut: memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Multimedia sendiri terbagi dalam beberapa jenis. Menurut Iwan Binanto (2010:2), multimedia dibagi menjadi tiga jenis yaitu: (1) Multimedia Interaktif, (2) Multimedia Hyperaktif, dan (3) Multimedia Linier. Dari ketiga jenis multimedia tersebut, multimedia linier adalah jenis multimedia tidak memerlukan alat pengontrol dan mudah dioperasikan karena pengguna hanya menikmati produk multimedia yang disajikan berurutan dari awal hingga akhir. Penggunaan multimedia jenis ini dapat memudahkan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan tentunya dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran penting bagi setiap warga negara. Sebagaimana disebutkan Depdiknas, 2006 : 2 (dalam Hamisa W, 2007) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, trampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dengan demikian, maka sudah seharusnya guru memperhatikan muatan materi dalam pembelajaran PKn dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMA Negeri 5 Seram Bagian Timur melalui wawancara dengan guru mata pelajaran PKn dan juga siswa Kelas XI. Ditemukan fakta bahwa hingga saat ini pembelajaran PKn di Sekolah tersebut masih terpaku dengan buku

paket sebagai satu-satunya media pembelajaran. Hal ini juga berdampak pada proses pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan. Capaian hasil pembelajaran pun menjadi tidak maksimal.

Tujuan dari penelitian ini adalah membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan dua media pembelajaran yang berbeda, yaitu media berbasis multimedia linier dengan media buku paket. Penelitian ini mencoba membuktikan bahwa penggunaan media berbasis multimedia linier mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun peneliti menetapkan hipotesis bahwa hasil belajar siswa menggunakan media berbasis multimedia linier lebih meningkat dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan buku paket ($H_1 : \mu A_1 > \mu A_2$).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Seram Bagian Tiimur dengan menjadikan siswa Kelas XII IIS sebagai populasi. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen dengan membagi sampel menjadi 2 kelompok yang berbeda yaitu kelas XI IIS₁ sebagai kelompok Eksperimen dan kelas XI IIS₂ sebagai kelompok control. Desain eksperimen yang digunakan adalah Pretest-posttest control group design dengan satu macam perlakuan. Kelompok eksperimen diberi perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media berbasis multimedia linier. Sedangkan kelompok kontrol tetap melaksanakan pembelajaran menggunakan buku paket. Jumlah sampel kelompok (kelas) eksperimen adalah 20 orang sedangkan jumlah sampel kelompok (kelas) kontrol adalah 16 orang. Eksperimen dilakukan secara luring (tatap muka langsung) agar penelitian dapat berlangsung secara maksimal.

Sebelum perlakuan diberikan, terlebih dahulu dilakukan post-test pada masing-masing sample untuk melihat tingkat pemahaman awal siswa mengenai materi pembelajaran. Setelah itu dilakukan proses pembelajaran di masing-masing kelas (sample). Dimana kelas XI IIS₁ sebagai kelompok Eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis multimedia linier dan kelas XI IIS₂ sebagai kelompok control melakukan pembelajaran dengan buku paket. Setelah dilakukan proses pembelajaran, masing-masing dilakukan post-test pada masing-masing kelas untuk melihat tingkat pemahan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan media yang digunakan.

Setelah Post-test dilikakukan, terlihat adanya perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan hasil belajar siswa kelas control. Peneliti melakukan analisis hasil belajar dengan menggunakan *Uji Independent sample-t test*. Adapun sebelum melakukan *Uji Independent sample-t test*, terlebih dahulu data dilakukukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat sebelum melakukan uji hipotesis. Selanjutnya, peneliti melakukan *Uji Independent sample-t test* untuk menguji kebenaran hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peneliti melakukan penilaian pada kedua sample, yaitu pada kelompok (kelas) eksperimen yang diberi perlakuan dengan media berbasis multimedia linier dan yaitu pada kelompok (kelas) kontrol yang tidak diberi perlakuan dan tetap menggunakan buku paket. Setelah pelaksanaan proses pembelajaran di masing-masing kelas, peneliti selanjutnya memberikan soal post-test pada setiap kelompok siswa dengan pertanyaan yang sama saat pre-test. Adapun perolehan nilai sebelum dan setelah kegiatan pembelajara dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data Perolehan Nilai Pre-Test Dan Post-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.

No	Kelompok (Kelas)	N	Minimum	Maximum	Mean
1	Pre-Test Kelas Eksperimen	20	28	73	51.85
2	Post-Test Kelas Eksperimen	20	50	96	79.05
3	Pre-Test Kelas Kontrol	16	20	76	36.31
4	Post-Test Kelas Kontrol	16	26	80	48.25

Hasil analisis data yang telah dirangkum dalam tabel 1 menjelaskan bahwa dari 20 orang siswa dari kelompok (kelas) eksperimen sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media berbasis multimedia linier, memperoleh nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 28 dengan perolehan nilai rata-rata 51,85. Adapun setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media berbasis multimedia linier, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 50 dengan perolehan nilai rata-rata 79,05. Sementara itu, dari 16 orang siswa pada kelompok (kelas) kontrol, sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan buku paket, memperoleh nilai tertinggi adalah 76 dan nilai terendah 20 dengan nilai rata-rata 36.31. Adapun hasil belajar setelah dilakukannya pembelajaran dengan buku paket yaitu nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 26 dengan perolehan nilai rata-rata 48,25.

Selanjutnya untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang di tetapkan peneliti, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan *Uji Independent sample-t test*. Adapun hasil *Uji Independent sample-t test* data menggunakan SPSS 25 dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji *Independent sample-t test* Data Menggunakan SPSS 25

		Levene's Test for Equality of Variances								
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.095	0.303	6.050	34	0.000	30.800	5.091	20.455	41.145
	Equal variances not assumed			5.893	28.208	0.000	30.800	5.226	20.098	41.502

Tabel *Uji independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi atau *Sig. (2-tailed)* pada bagian *Equal variances assumed* adalah .000 (dibaca 0,000). Sebagaimana ketentuan yang berlaku yaitu jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Karena nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000 < 0,05 maka H_1 diterima. Artinya Hipotesis Alternatif (H_1) : $\mu A1 > \mu A2$, dapat diterima.

Pembahasan

Penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier (X) dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Y)

Hasil *Uji independent sample t-test* yang dilakukan terhadap data Post-Test kelas Eksperimen dengan data Post-Test kelas Kontrol menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-

rata (mean) hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan nilai signifikansi atau *Sig. (2-tailed)* pada bagian *Equal variances assumed* yaitu sebesar .000 (dibaca 0,000) dan ini memenuhi ketentuan $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 (Hipotesis Alternatif) diterima. Perolehan nilai rata-rata pada kelas Eksperimen (pembelajaran menggunakan media berbasis multimedia linier) yaitu 79.05 dan nilai rata-rata kelas Kontrol (pembelajaran menggunakan media buku paket) yaitu 48.25, menunjukkan bahwa Hipotesis Alternatif pada penelitian ini terbukti, yaitu $H_1 : \mu A_1 > \mu A_2$ ($79.05 > 48.25$). Dengan demikian, penggunaan media berbasis multimedia linier dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas XI SMA Negeri 5 Seram Bagian Timur.

Perbandingan Hasil Belajar

Adapun perbandingan hasil belajar menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar sebelum (Pre-Test) dan sesudah (Post-Test) dilakukannya proses pembelajaran baik dengan multimedia linier maupun dengan buku paket. Dimana hasil belajar menunjukkan ukuran tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan analisis data statistik, perolehan rata-rata nilai pada kelas eksperimen yaitu kelas dengan pembelajaran menggunakan media berbasis multimedia linier lebih tinggi dibandingkan perolehan rata-rata nilai pada kelas kontrol yaitu kelas dengan pembelajaran menggunakan buku paket. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media berbasis multimedia linier dalam pembelajaran PKn, pemahaman siswa terhadap materi Dinamika Peran Indonesia dalam Perdamaian Dunia lebih meningkat dibandingkan hanya dengan menggunakan buku paket. Sehingga, media berbasis multimedia linier ini terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier

Dalam penggunaan media berbasis multimedia linier perlu memperhatikan faktor proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Selain proses pembelajaran, penggunaan media berbasis multimedia linier juga perlu memperhatikan faktor pendukung maupun faktor penghambat dalam suatu kegiatan pembelajaran. Adapun proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis multimedia linier menunjukkan capaian pembelajaran yang cukup baik. Penggunaan media berbasis multimedia yang baik didukung oleh beberapa faktor seperti: (1) Ketersediaan sumber belajar, (2) Kondisi ruang kelas, dan (3) Motivasi yang diberikan guru mata pelajaran. Selain faktor pendukung, penggunaan media berbasis multimedia juga terdapat beberapa faktor penghambat. Adapun kategori faktor penghambat tidak jauh berbeda dengan faktor pendukung. Sumber belajar yang kurang relevan, kondisi ruang kelas, dan interaksi guru didalam kelas, menjadi bagian yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan perolehan data hasil penelitian dan pembahasan, menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada Kelas Eksperimen yaitu pembelajaran menggunakan Media Berbasis Multimedia Linier dengan hasil belajar siswa pada Kelas Kontrol yaitu pembelajaran menggunakan Buku Paket. Adapun hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata pada kelas Eksperimen sebesar 79,05 sedangkan nilai rata-rata kelas Kontrol adalah 48,25. Perbedaan nilai rata-rata hasil belajar ini menjawab Hipotesis Alternatif (H_1) yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu, rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media berbasis multimedia (μA_1) > rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan buku paket

(μA_2). Selain itu, hasil Uji independent sample t-tes menunjukkan nilai *signifikansi (2-tailed)* adalah 0,000 dan dikatakan memenuhi syarat yang berlaku yaitu jika nilai *signifikansi (2-tailed)* < 0,05 maka Hipotesis Alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, peneliti memberikan kesimpulan bahwa Penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Seram Bagian Timur.

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seperti Multimedia Linier merupakan terobosan dalam menunjang semangat belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan konten dari materi yang disajikan. Untuk itu, setiap pendidik dapat meningkatkan skill dalam penguasaan teknologi sebagai penunjang dalam penyampaian materi yang lebih variatif dan inovatif mengembakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, Diyan Yusri,. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(2):809–20. doi: 10.32505/ikhtibar.v7i2.618.
- Hamisa, Wiilda. 2007. "Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan." *Peranan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 9.
- Ilham, Mahmud, and Vini Wela Septiana. 2019. "Penerapan Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Multimedia." *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat* 3(1):24–35.
- Kirom, Askhabul. 2017. "Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural." *Al Murabbi* 3(1):69–80.
- Miftah, M. 2013. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 1(2):95. doi: 10.31800/jtpk.v1n2.p95--105.
- Pariyatin, Yeni. 2016. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mahasiswa Semester I STT-Garut)." *Jurnal Algoritma* 12(2):470–76. doi: 10.33364/algoritma/v.12-2.470.
- Savira, Fitria, and Yudi Suharsono. 2013. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma." *Journal of Chemical Information and Modeling* 1(1):1689–99.
- Suryandaru, Nugroho Adi. 2020. "Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 3(2):88–91.
- Wahyuningtyas, Rizki, and Bambang Suteng Sulasmono. 2020. "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1):23–27. doi: 10.31004/edukatif.v2i1.77.
- Yaumi, Muhammad. 2017. "RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multi Media." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.