

Multimedia CD Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tema 6 Kelas II SDN Merjosari 04 Kota Malang

by bagusfirsta 1

Submission date: 24-Jan-2024 04:34PM (UTC+0530)

Submission ID: 2277363106

File name: CD_Interaktif_Untuk_Meningkatkan_Aktivitas_dan_Hasil_Belaja.docx (259.31K)

Word count: 4193

Character count: 31009

Implementasi Multimedia CD Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tema 6 Kelas II SDN Merjosari 04 Kota Malang

Firsta Bagus Sugiharto

Universitas Tribhuwana Tunggaladewi
bagusfirsta@unitri.ac.id

Mirayanti

Universitas Tribhuwana Tunggaladewi
mirayanti1711@gmail.com

Feronika Iten

Universitas Tribhuwana Tunggaladewi
feronikasaka01@gmail.com

Abstract

The aims of this research are a) To increase student learning activities in learning theme 6 caring for animals and plants, sub theme 6 learning 4 class 2 SDN Merjosari 04 Malang City and b) To improve student learning outcomes. The subjects of this study were all 2nd grade students totaling 28 children. Teaching media that can support the ongoing learning activities are interactive multimedia CD. This research is classroom action research (CAR) which was carried out in two cycles, each cycle consisting of one meeting. The cycle consists of four stages of research, namely planning, implementation, observation and reflection. The implementation of this research is successful if at least 75% of students get a score of 70. The results of the implementation of this research are: (1) The average score of student learning activities in the first cycle is 6.0 in the medium category, and the average score student activity in the second cycle is 10.9 with a high category. while (2) the mastery of student learning outcomes classically in the implementation of the first cycle, namely 78.57% of students who scored above 70 and in the implementation of the second cycle 96.43% of students scored above 70.

Keyword: Implementation of interactive CD multimedia, learning activity, learning outcomes.

Pendahuluan

Guru berperan penting dalam menentukan keberhasilan dari proses belajar mengajar di kelas, karena salah satu peran penting seseorang guru adalah sebagai fasilitator belajar. Sehingga, guru harus jeli dalam memilih dan menentukan media yang sesuai dengan minat siswa, supaya mampu menarik perhatian siswa. Pemanfaatan teknologi sebagai media yang efektif adalah pemilihan yang tepat untuk menunjang proses belajar mengajar, menjadikan hasil pembelajaran yang optimal. Ardiani & Ahmadi (2019) juga mengatakan bahwa Sarana yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mampu untuk merangsang siswa belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang inovatif, tentunya diharapkan dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran lebih bermakna. Selanjutnya Saftari (2013) Multimedia interaktif adalah satu multimedia yang

dilengkapi dengan alat pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan.

Berdasarkan adanya uraian tersebut sebagai seorang guru harus mampu untuk mengelola kelas maupun memfasilitasi siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi yang dilakukan pada kelas II Sekolah Dasar Negeri Merjosari 04 Kota Malang menunjukkan bahwa, kegiatan pembelajaran kurang efektif karena dalam proses belajar mengajar guru cenderung menggunakan alat bantu berupa media sederhana, sehingga kurang menarik untuk diperhatikan oleh siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar siswa kelas II tahun ajaran 2020/2021, dari 28 siswa yang KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang di terapkan adalah 70 sedangkan hanya 18 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 dengan presentase (62,29%), sementara 10 siswa yang di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) dengan presentase (35,71%) mendapatkan nilai dibawah 70 atau belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal). Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukan bahwa dalam proses belajar mengajar belum maksimal sehingga siswa cenderung pasif.

Maka dari itu sangatlah penting bagi seorang pendidik untuk menggunakan teknologi sebagai alat bantuan untuk mengajar. Pemanfaatan teknologi sebagai media atau sumber belajar merupakan suatu hal yang sangat penting jika dilihat dari perkembangan zaman saat ini, maka perlu wawasan yang luas sebagai seorang guru yang harus mampu mempelajari tentang ilmu teknologi. Sari Mei Saputri (2018) teknologi dalam pembelajaran dapat mengubah iklim pembelajaran di kelas tradisional, yaitu siswa umumnya hanya mendengar, melihat, menirukan apa yang disampaikan guru dan teks dalam buku, dengan teknologi siswa dapat menerima informasi bukan saja dari guru dan buku teks akan tetapi juga media lain. karena itu sebagai guru yang profesional harus mampu dalam mengagani semua kondisi yang terjadi dalam suatu kegiatan pembelajaran hingga dapat menyesuaikan diri untuk memanfaatkan penggunaan iptek. Wulandari (2021) menyatakan bahwa pada abad 21 ini sangat diperlukan guru mampu dalam menguasai semua pengetahuan tersebut, supaya pembelajaran nantinya bisa berkualitas dengan menggunakan berbagai instrument teknologi. Wijaya & Tanjung (2017) menyatakan media dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Peran media dalam suatu pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting untuk mendukung berjalannya suatu proses pembelajaran. Agustin et al (2021) yang berpendapat bahwa peranan media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi siswa dalam belajar, dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menarik, pesandan informasi menjadi lebih jelas mampu memanipulasi suatu objek yang sulit dijangkau oleh siswa, sehingga media juga menjadi bagian yang tidak dipisahkan dari proses pembelajaran. Media CD interaktif sangat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa seperti yang dikatakan oleh Indria, n.d (2016) Berdasarkan tinjauan yang lebih mendalam, penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik ini memang harus melalui bimbingan dan pengawasan dari orang tua maupun guru.

Penelitian yang mendukung adanya penelitian ini yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Wulandari et al., (2017) dengan judul "*Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*" menunjukkan hasil yang cukup maksimal dengan perolehan mencapai 85,05% dengan nilai rata-rata 80,19. Nalinda et al (2018) yang mengatakan multimedia interaktif adalah tampilan multimedia yang dirancang desainer agar

tampilannya memenuhi fungsi untuk dapat menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Multimedia CD interaktif ini sangat membantu untuk menyampaikan pesan yang menarik bagi siswa serta mampu memicu semangat siswa. Selain dapat menyampaikan pesan kepada siswa media juga mempunyai peran yang mampu dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Karena itu, Lionetto et al (2020) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah upaya yang dilakukan untuk menggali, mencari dan menemukan berbagai sumber aktivitas belajar dalam usaha untuk mendapatkan pengalaman belajar. Karena itu, dalam kegiatan pembelajaran peran siswa dibutuhkan untuk ikut serta dalam melangsungkan pembelajaran sangat diperlukan, dengan demikian guru dapat melihat berjalannya aktivitas pembelajaran dengan baik.

Wahyudi & Neviyarni (2021) Aktivitas belajar pada siswa berjalan dengan baik apabila diringi dengan perhatian dan persepsi yang baik terhadap rangsangan stimulus yang diberikan guru. Perhatian mencakup kepada keaktifan jiwa yang diarahkan untuk proses pembelajaran, dimana dalam perhatian siswa akan cenderung melakukan aktivitas belajar dengan penuh kesadaran dan keseriusan agar mencapai tujuan belajar. selain itu juga aktivitas belajar juga meliputi kinerja yang baik dari peserta didik serta respon peran belajar dari siswa. Karena itu, Anwar & Rozhana (2020) juga berpendapat bahwa aktivitas pembelajaran diukur melalui beberapa kinerja baik kelompok maupun individu serta kemampuan siswa menjawab, membangun ide, memanfaatkan waktu, dan responsif.

Selanjutnya Hayumuti, Herawati Susilo (2016) juga menyatakan tentang penggunaan media pembelajaran yang tepat yaitu upaya yang dilakukan agar siswa memperoleh gambaran yang baik terkait konsep yang harus dipahami. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran ialah multimedia interaktif. Selain itu juga, Kusuma, Subiki, & Supriadi (2021) juga berpendapat bahwa bahan ajar media CD interaktif menggabungkan beberapa media pembelajaran yakni audio, video, teks, atau grafik yang bersifat interaktif sehingga mampu menimbulkan interaksi dengan peserta didik, mengelola respon peserta didik, dan dapat diadaptasikan sesuai kebutuhan peserta didik. oleh karena itu media CD interaktif merupakan media yang tepat menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Fuji Pratimi, (2019) juga berpendapat bahwa kelebihan CD Interaktif adalah a) Penggunaanya bisa berinteraksi dengan program komputer. b) Menambah pengetahuan. c) Tampilan audio visual yang menarik. d) Dapat membantu mempertajam pesan dari materi pembelajaran yang disampaikan. e) Menarik indera dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Selanjutnya Qistina et al (2019) berpendapat bahwa multimedia CD interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang mana dapat dioperasikan oleh pengguna multimedia tersebut sehingga akan lebih mudah untuk pengguna mengakses apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya (2) multimedia tepat untuk memancing ketertarikan siswa dan mampu memfokuskan pada materi pembelajaran dan siswa mengikuti pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan (3) Selain itu juga dengan adanya multimedia interaktif ialah suatu pelengkap yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dari pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu perolehan skor yang telah didapatkan dari hasil tes yang diberikan oleh guru. oleh karena itu Harefa et al (2021) menyatakan bahwa Hasil belajar yang baik yaitu salah satu tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan dari suatu pembelajaran. Selain pendapat tersebut Widayanti (2014) yang juga berpendapat tentang hasil belajar yang menjadi tolak ukur penilaian kelas berupa kemampuan baru diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran tentang mata pelajaran tertentu. Oleh karena itu, pada penelitian ini yang menjadi fokus penilaian hasil belajar ditunjukkan pada

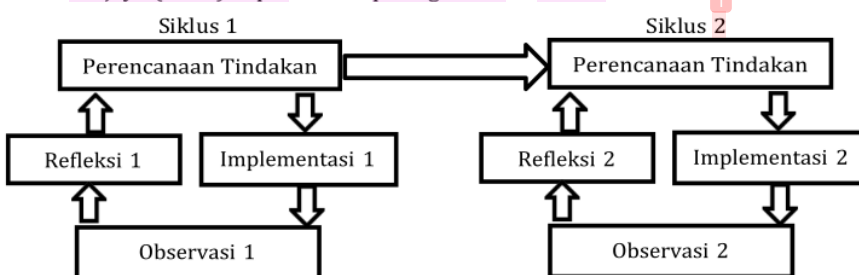
perolehan skor tes dari tema 6 subtema 6 pembelajaran 4 dengan muatan materi bahasa Indonesia, matematika, dan PPKn.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 2 Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Sub Tema 4 Merawat Tumbuhan Pembelajaran 6 SDN Merjosari 4 Kota Malang.

Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang menggunakan skema spiral menerapkan empat fase, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Keempat skema tersebut merupakan satu kesatuan siklus. pemilihan pelaksanaan penelitian ini adalah berguna untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan diharapkan mampu memberikan kesan yang menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus yakni siklus I dan siklus II. Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan pada masing-masing siklus adalah dengan menerapkan teknik pengumpulan data oleh Wina Sanjaya (2017), yakni (1) Observasi, wawancara, catatan harian, dan tes.

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data dari hasil pelaksanaan siklus 1 dan 2 yakni hasil dari Observasi, wawancara, catatan harian, dan tes. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SDN Merjosari 4 Kota Malang yang berjumlah 28 siswa yakni 17 laki-laki dan 11 perempuan. Adapun design penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada penelitian Tindakan kelas oleh Wina Sanjaya (2017) dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Bagan alir PTK merujuk pada model Wina Sanjaya, (2017: 49)

Prosedur Penelitian ini terdiri dari 2 (dua) siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai seperti yang telah didesain pada faktor-faktor yang diselidiki. Prosedur pelaksanaan tiap siklus meliputi perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi.

Pada penelitian ini menerapkan analisis data yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kuantitatif pada penelitian ini merupakan analisis data untuk hasil tes yang telah diterapkan guna untuk melihat hasil belajar siswa secara klasikal setelah adanya pengimplementasian multimedia CD interaktif. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung ketuntasan hasil belajar secara klasikal mengacu pada rumus oleh Astuti et al (2018) sebagai berikut.

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Presentase ketuntasan belajar

NS = jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70

N = jumlah seluruh siswa

Berikut kriteria ketuntasan minimal hasil belajar siswa, baik individu maupun secara klasikal: a) Ketuntasan minimal untuk seluruh kompetensi dasar pada kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yaitu 2.67 (B-) dari skor maksimal 4 (A) b) Pencapaian minimal untuk kompetensi sikap adalah B c) Minimal terdapat 75% siswa yang tuntas dalam hasil belajar.

Selanjutnya teknik analisis data kualitatif pada penelitian ini adalah dengan melakukan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Selain itu dilakukan juga dengan melakukan triangulasi data untuk menguji keabsahan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan catatan harian.

Hasil

Data pra siklus

Berdasarkan data hasil pelaksanaan observasi siklus 1 menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung sehingga suasana kelas menjadi kurang efektif dan media ajar yang guru gunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran hanya memanfaatkan media sederhana saja. Menjadikan siswa sibuk sendiri pada saat guru menyampaikan materi pelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa sekolah tersebut kekurangan media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. selain itu juga hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 6 pembelajaran 4 juga masih rendah ditunjukkan dengan hasil belajar dan ketuntasan secara klasikal hanya 18 siswa yang mendapat nilai tuntas atau di atas kkm (kriteria ketuntasan minimal) yakni 62,29%, sedangkan 10 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah kkm (kriteria ketuntasan minimal) yakni 35,71%.

Data hasil pelaksanaan siklus I

Pelaksanaan Tindakan siklus I berlangsung pada hari rabu tanggal 29 september 2021 dengan materi pelajaran tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 6 pembelajaran 4. Adapun muatan materi dalam pembelajaran tersebut adalah materi Bahasa Indonesia, matematika, dan PPKn. Pada kegiatan awal pelaksanaan tindakan guru mengajak siswa untuk memulai kegiatan dengan berdoa dan melakukan kegiatan apersepsi untuk menyemangati siswa, guru menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung menerapkan multimedia CD interaktif untuk menyampaikan materi kepada siswa dan memanfaatkan video interaktif yang terdapat dalam multimedia CD interaktif.

Pada kegiatan inti guru mengajak siswa untuk memperhatikan penjelasan guru sebelum membuka video yang terdapat dalam CD interaktif, setelah itu guru mulai memutar video materi pembelajaran dan siswa pun memperhatikan dengan baik arahan guru. Video diputar secara bertahap permateri, yang terutama tentang materi Bahasa Indonesia yaitu terkait pengenalan tanda baca dan penggunaan huruf kapital di awal kalimat. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi dari guru dan tanya jawab dengan siswa tentang materi tersebut, selanjutnya guru memutar kembali materi berikutnya yaitu matematika tentang ukuran berat dan satuan berat pada buah tomat. Dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab bersama guru, setelah itu siswa mengerjakan latihan soal yang telah guru siapkan. berikutnya guru melanjutkan memutar video materi selanjutnya yaitu PPKn tentang tata tertib. siswa membahas materi ajar tersebut dengan guru dan mengerjakan soal Latihan yang terdapat dalam LKS (lembar kerja siswa).

Hasil pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat ditunjukkan dengan hasil skor aktivitas yaitu 6,0 dengan kategori sedang yakni 46,42%. Berdasarkan hasil observasi penilaian aktivitas belajar siswa yang

telah dianalisis. Kemudian untuk ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70 atau di atas kkm (kriteria ketuntasan minimal) berjumlah 22 siswa dengan presentase 78,57% sedangkan yang belum tuntas berjumlah 6 siswa dengan presentase 21,42%

Refleksi Tindakan siklus I

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan siklus 1 menunjukkan bahwa ada beberapa kendala yang ditemukan yakni (1) siswa masih kebingungan dengan soal yang diberikan oleh guru, (2) siswa masih ragu-ragu dalam menyampaikan pendapatnya, (3) masih ada beberapa siswa yang malu dalam berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung, (4) penyampaian materi dari guru yang terlalu cepat pada pembahasan setelah memutar video membuat sebagian siswa ada yang belum memahami materi dengan baik. Setelah guru mengetahui kelemahan yang terjadi pada tindakan siklus I maka perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya adalah dengan memperbaiki soal tes, dan memperbaiki cara penyampaian materi dari guru.

Data hasil pelaksanaan siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus II berlangsung pada hari Selasa 05 Oktober 2021 pada pukul 07:00-11:00 dengan materi pelajaran tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 6 pembelajaran 4. Adapun muatan materi yang terdapat pada pembelajaran 4 yakni Bahasa Indonesia, matematika, dan PPKn. Pelaksanaan tindakan siklus II bertujuan untuk memperbaiki permasalahan yang dihadapi pada tindakan siklus I. Oleh karena itu, pada siklus II ini guru melakukan tindakan penyampaian materi yang sama dengan siklus I yakni pada awal pembelajaran guru bersama dengan siswa membuka kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi awal untuk menyemangati siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selain itu juga, awal kegiatan pembuka guru menyampaikan bahwa pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung akan mengimplementasikan multimedia CD interaktif untuk mendukung materi ajar yang hendak dipelajari.

Selanjutnya dalam kegiatan inti guru membuka materi ajar menggunakan multimedia CD interaktif dan memanfaatkan video materi pembelajaran multimedia materi pertama yaitu Bahasa Indonesia dengan pembahasan tentang penggunaan huruf kapital, dan tanda baca pada sebuah kalimat. Setelah siswa memperhatikan materi tersebut guru bersama dengan siswa membahas kembali materi tersebut dan siswa mengerjakan soal latihan yang disiapkan dalam LKS (lembar kerja siswa) kemudian siswa membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas.

Kegiatan berikutnya guru memutar kembali video materi selanjutnya yakni matematika dengan pembahasan ukuran berat, satuan berat, perbandingan berat pada buah tomat. Setelah materi tersebut selesai guru bersama dengan siswa membahas materi tersebut dan siswa mengerjakan latihan soal. Kemudian melanjutkan pada materi terakhir yaitu PPKn tentang tata tertib, dan siswa mengerjakan soal latihan. dilanjutkan dengan mengerjakan soal pilihan ganda tes akhir yang guru berikan untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. Pada siklus 2 guru menyampaikan materi dengan bertahap dan lebih tertata sehingga siswa mampu menguasai materi dengan baik.

Hasil pelaksanaan tindakan siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang baik dari aktivitas siswa. Pada siklus sebelumnya siswa memperoleh skor rata-rata aktivitas 6,0 dengan kategori sedang kemudian meningkat pada siklus 2 menjadi 10,9 dengan kategori tinggi. selanjutnya untuk hasil peningkatan skor ketuntasan secara klasikal nilai siswa pada tindakan siklus sebelumnya siswa yang tuntas berjumlah 22

anak dengan presentase 78,57% dan meningkat pada tindakan siklus II menjadi 27 anak yang tuntas dengan presentase 96,43%.

Refleksi Tindakan siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. Dilihat dari paparan hasil data yang diperoleh di atas, maka tindakan penerapan siklus dapat dihentikan cukup sampai pada siklus II. Karena pengimplementasian multimedia CD interaktif telah berhasil dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 6 pembelajaran 4.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II terjadi adanya peningkatan yang baik pada aktivitas pembelajaran siswa awalnya pada tindakan siklus I mendapatkan skor 6,0 dengan kategori sedang dan pada siklus II menjadi 10,9 dengan kategori tinggi, hal ini membuktikan bahwa pengimplementasian multimedia CD interaktif sangat berperan penting dalam meningkatkan aktivitas siswa. Sedangkan untuk hasil belajar yang siswa peroleh juga mengalami peningkatan yang baik ditunjukkan dengan pada tindakan siklus I siswa yang memperoleh nilai tuntas berjumlah 22 siswa dengan perolehan presentase ketuntasan secara klasikal yaitu 78,57% selanjutnya meningkat pada siklus II menjadi 96,43%. hal inilah yang membuktikan bahwa media ajar berperan penting bagi aktivitas maupun hasil belajar yang akan diperoleh. selain itu juga, peran multimedia CD interaktif ini mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga dapat membuktikan bahwa terjadinya peningkatan aktivitas dan hasil belajar menunjukkan multimedia CD interaktif mampu menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas sesuai dengan pendapat yang dinyatakan oleh Ariesta et al (2022) yang menyebutkan bahwa CD interaktif adalah media audio visual yang melibatkan peran aktif panca indera siswa sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak. Hal ini ditunjukkan dengan adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa pada saat jam pelajaran dilangsungkan sesuai pelaksanaan siklus.

Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena adanya dukungan atau alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Sehingga mampu menarik perhatian siswa dengan adanya media yang interaktif untuk membangkitkan semangat belajar. Siswa belajar tidak hanya terpaku pada guru saja di depan kelas akan tetapi ada alat atau media yang dapat mendorong mereka untuk lebih memahami materi yang guru ajarkan. penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dengan memberikan pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan. Hal yang dapat memperkuat pernyataan ini diperkuat oleh Dewi et al (2018) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu saluran pesan mampu memberikan sumber pengetahuan baru bagi perkembangan pembelajaran baru bagi siswa, sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik maupun pendidik itu sendiri.

Hasil paparan data tersebut memberikan gambaran bahwa multimedia CD interaktif ini mampu memberikan suasana pembelajaran yang baru bagi siswa dengan meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penerapan multimedia CD interaktif yang dilakukan oleh Romadhoni et al (2017) menyatakan bahwa CD interaktif dipilih karena sarana teknologi informasi dapat mendukung proses pembelajaran dengan skenario pembelajaran yang matang dan mengundang keterlibatan siswa secara aktif serta konstruktif dalam proses belajar mereka dan media ini memiliki ciri-ciri yang mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar. pembelajaran yang aktif dan konstruktif tentunya akan mempengaruhi tingkat hasil belajar yang memuaskan. Karena siswa akan lebih

banyak belajar dengan baik jika materi disampaikan menggunakan stimulus yang tepat. Selain itu juga, aktivitas siswa akan menjadi lebih efektif jika guru menggunakan media yang tepat untuk mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Hal juga dinyatakan oleh Hakim & Windayana (2016) Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian oleh Chusnil (2012) yang menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia CD interaktif dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa dengan baik. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan Kuswandi (2017) yang menyatakan bahwa hasil penelitiannya mengatakan multimedia CD interaktif mampu dalam meningkatkan pengetahuan siswa dengan mengintegrasikan teks, animasi, video, audio dan grafik. Fungsi multimedia CD interaktif sangat penting untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik sehingga dengan demikian mampu memberikan pengalaman belajar yang mengesankan dan hasil belajar yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran tersebut akan memuaskan. Hal ini sama dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sari & Ardianti (2021) mengatakan bahwa penggunaan media interaktif sebagai sumber belajar dapat memperluas serta menambah pengetahuan siswa dan melatih siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pengimplementasian multimedia CD interaktif berhasil dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SDN Merjosari 04 Kota Malang. Hal ini yang mampu membuktikan adanya penggunaan suatu media pendukung dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan untuk dapat menarik perhatian siswa.

Referensi

- Agustin, R., Nurmalia, & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpk)*, 3(1), 71-79.
- Anwar, M. F., & Rozhana, K. M. (2020). Pembelajaran Group Investigation dan Talking Chips untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 107-113. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i2.4325>
- Ardiani, O. D., & Ahmadi, F. (2019). Keefektifan Multimedia Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Joyful Learning Journal*, 8(4), 224-229. <https://doi.org/10.15294/jlj.v8i4.32726>
- Ariesta, E., Azhar, A., & Budi, S. (2022). PENGARUH MEDIA CD INTERAKTIF TERHADAP DAN PERHATIAN ANAK DI KELAS DI TK MUTIARA HARAPAN ISLAMIC, PONDOK AREN. 18(1), 80-96.
- Astuti, T. I., Idrus, I., & Yennita, Y. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Biologi Siswa Smp. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 5-9. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.5-9>
- Chusnil, I. (2012). PEMANFAATAN MEDIA CD INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA ARAB KELAS VIII A MTs N KENDAL TAHUN AJARAN 2011 / 2012 Chusnil Ibad Abstrak Perkembangan media dan komunikasi Guru dalam proses belajar mengajar telah merubah tata cara manusia bersikap. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 1(1), 1-13.

- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvkbn Unj. *Jurnal Pensil*, 7(2), 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2), 1–13. https://www.researchgate.net/publication/305795426_Pengaruh_Penggunaan_Multimedia_Interaktif_Dalam_Pembelajaran_Matematika_Untuk_Meningkatkan_Hasil_Belajar_Siswa_SD<https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2827>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Gee, E., Nduru, M., Telaumbanua, T., Marsa, L. D., Selatan, N., & Sitoli, G. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Model. 1*, 1–14.
- Hayumuti, Herawati Susilo, S. M. (2016). Penggunaan Multimedia CD Interaktif Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Hasil. *Jurnal Pendidikan*, 1, 1437–1441.
- Indria, J. (n.d.). *CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHASA BAGI*.
- Kuswandi, D. (2017). *Peran Multimedia Interaktif Dalam*. 34–41.
- Nalinda, H., Jurusan, S., Guru, P., & Dasar, S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pbl Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas Iv. *Jlj*, 7(1), 25–31. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Natal, S. M. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA CD INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IV (EMPAT) DI SEKOLAH DASAR*. 113–118.
- Pendidikan, J., Fip, D., & Email, U. (2021). *Pelatihan dan pendampingan penyusunan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan tpack*. 453–461.
- Qistina, M., Hermita, N., Alpusari, M., Noviana, E., Antosa, Z., Witri, G., Munjiatun, M., & Indarni, A. (2019). Improving Science Learning Outcomes of Elementary Students by Using Interactive Multimedia on Human Order Materials. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1351/1/012075>
- Romadhoni, I., Mahardika, I., & Harijanto, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Disertai Media Cd Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika Sma Di Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*, 5(4), 116889. <https://core.ac.uk/download/pdf/297192094.pdf>
- Saftari, M. (2003). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA CD INTERAKTIF UNTUK*. 20.
- Sari Mei Saputri, A. E. (2018). *Joyful Learning Journal. Unnes.Ac.Id*, 7(3), 29–38. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/23230>
- Sari, P. P., & Ardianti, D. (2021). *Implementation of Problem Based Learning (PBL) on Interactive Learning Media*. 2, 24–30.
- Wahyudi, I., & Neviyarni, N. (2021). Analisis Terhadap Perhatian Dan Belajar Perseptual Dalam Aktivitas Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 124–134. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.231>
- Wijaya, I., & Tanjung, F. (2017). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif Berbasis Macromedia Director MX pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Dinamis. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 207–219.
- Wulandari, R., Herawati, S., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *The Journal of Organic Chemistry*, 74(7), 2750–2754. <https://pubs.acs.org/doi/10.1021/jo8025884><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19254011><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC2662043>
- Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan

Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32-35. h

Wulandari (2021). *Pelatihan dan pendampingan penyusunan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan tpack*. 453-461.

Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32-35.

Multimedia CD Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tema 6 Kelas II SDN Merjosari 04 Kota Malang

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.unib.ac.id

Internet Source

15%

2

Firsta Bagus Sugiharto, Mirayanti Mirayanti, Feronika Iten. "Implementasi Multimedia CD Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tema 6 Kelas II SDN Merjosari 04 Kota Malang", Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2022

Publication

1%

3

Submitted to Universitas Pakuan

Student Paper

<1%

4

Submitted to Universitas Bengkulu

Student Paper

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Multimedia CD Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tema 6 Kelas II SDN Merjosari 04 Kota Malang

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
