

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ADAPTASI TUMBUHAN MELALUI PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

MULIYANI OLVAH

MIN 8 Tabalong

e-mail: muliyani.olvah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas VI B MIN 8 Tabalong pada konsep Adaptasi Tumbuhan yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum menarik minat siswa dan menimbulkan kebosanan sehingga salah satu solusi yang digunakan adalah dengan menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan multimedia interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Metodologi penelitian yang digunakan adalah model PTK dengan 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri atas 2 kali pertemuan. Objek penelitiannya berjumlah 19 orang di kelas VI B MIN 8 Tabalong. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar di setiap siklusnya yang ditunjukkan oleh meningkatnya persentase ketuntasan siswa pada siklus 1 sebesar 45% menjadi sebesar 76% pada siklus 2 sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu juga terjadi peningkatan rasa ingin tahu, semangat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan aktifitas siswa tersebut menjadikan minat belajar siswa juga turut meningkat sehingga menghasilkan peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Hasil Belajar, Adaptasi Tumbuhan

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of class VI B MIN 8 Tabalong students on the concept of Plant Adaptation caused by the learning methods used by teachers still not attracting students' interest and causing boredom so that one solution used is to use interactive multimedia in the learning process. This study aims to determine the impact of using interactive multimedia on improving student learning outcomes. The research methodology used is the CAR model with 2 cycles where each cycle consists of 2 meetings. The object of the research is 19 people in class VI B MIN 8 Tabalong. The results showed an increase in learning outcomes in each cycle which was indicated by an increase in the percentage of students' mastery in cycle 1 by 45% to 76% in cycle 2 so that it could be concluded that there was an increase in student learning outcomes. In addition, there was also an increase in students' curiosity, enthusiasm, and involvement in the learning process. The increase in student activity makes students' interest in learning also increase, resulting in increased learning outcomes.

Keywords: Interactive Multimedia, Learning Outcomes, Plant Adaptation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah negara. Untuk itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut, utamanya di negara Indonesia, dengan komitmen yang tinggi dari berbagai pihak. Menurut Atep Sujana & Wahyu Sopandi dalam bukunya, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Implementasi*, guru merupakan salah satu pihak yang harus memiliki kemampuan yang mumpuni dalam meningkatkan mutu pendidikan seperti kemampuan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran (Sujana & Sopandi, 2020). Berdasarkan SNP yang dijabarkan oleh Ridwan Abdullah Sani dalam bukunya, *Strategi Belajar Mengajar*, guru harus melaksanakan proses pembelajaran berpusat pada siswa, kreatif, inspiratif, dinamis, menantang, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. (Sani, 2019).

Menurut Rusman, kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa, yang tugas mengajar dilakukan oleh guru, sementara tugas belajar dilakukan oleh siswa. Pada proses

kegiatan belajar mengajar tersebut berhubungan dengan bahan pembelajaran yang memuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru, siswa, dan bahan pembelajaran harus memiliki korelasi yang bersifat dinamis dan kompleks. Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran bisa tercapai jika terdapat beberapa komponen yang terkait dan memengaruhi satu sama lain, seperti tujuan, materi, strategi belajar mengajar, dan evaluasi pembelajaran. (Rusman, 2018).

Kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan secara formal di madrasah-madrasah bertujuan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara sistematis dan terencana, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perubahan tersebut dapat diketahui dari hasil belajar siswa yang merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ini menjadi tolok ukur guru dalam menentukan strategi, metode, maupun media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya seperti kompetensi guru, stakeholder madrasah, sarana dan prasarana, bahan atau materi pembelajaran (buku, modul, selebaran, dan lain-lain), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas yang mendukung seperti LCD, radio, televisi, laptop, perpustakaan, laboratorium, dan lain-lain.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Para guru dituntut untuk bisa menguasai dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, utamanya dalam pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad, sekurang-kurangnya guru dapat menggunakan alat yang sederhana dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan skill membuat media pembelajaran secara mandiri, kreatif, dan inovatif. Maka menjadi penting seorang guru harus memiliki kompetensi dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. (Arsyad, 2019).

Media pembelajaran yang digunakan guru bisa berupa media pembelajaran digital dan non digital. Media pembelajaran non digital adalah media pembelajaran sederhana yang tidak menggunakan teknologi seperti papan tulis, iklan, media cetak, dan lain sebagainya. Sebaliknya, media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang melibatkan teknologi seperti multimedia interaktif, *Augmented Reality*, podcast, *game based learning*, *Virtual Reality*, dan lain-lain.

MIN 8 Tabalong kelas VI-B pada tahun pelajaran 2020/2021 memiliki karakteristik siswa yang beragam dengan jumlah 15 siswa mengalami permasalahan rendahnya hasil belajar siswa terutama pada konsep Adaptasi Tumbuhan. Hal ini karena siswa merasa bosan terhadap metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang hanya memberikan materi berupa instruksi-instruksi dan metode ceramah saja. Selain itu, siswa memiliki tingkat pemahaman yang rendah karena konsep Adaptasi Tumbuhan termasuk kategori yang cukup sulit serta kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi dan mengelola kelas. Untuk itu, diperlukan inovasi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI B MIN 8 Tabalong tersebut. Salah satu cara yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI B MIN 8 Tabalong adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini memiliki fitur kontrol terhadap siswa dan memiliki penyajian materi yang lebih menarik. Selain guru bisa berinovasi dan berkreasi menggunakan multimedia interaktif ini, siswa juga lebih termotivasi dan bisa meningkatkan hasil belajar dengan maksimal. Dari latar belakang inilah, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Adaptasi Tumbuhan Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Menurut (Syahdum, 2015) Penelitian Tindakan Kelas kebanyakan dilakukan tenaga pengajar sebagai upaya pemecahan masalah dan peningkatan proses pembelajaran. Metode PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode PTK menurut Kemmis dan Mc

Taggart yang menggunakan sistem spiral refleksi dan terdiri dari beberapa siklus. Dalam metode Kemmis dan Mc Taggart dijelaskan bahwa dalam satu siklus atau putaran, terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI B MIN 8 Tabalong, Kabupaten Tabalong tahun ajaran 2021/2022. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. Jumlah siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah 19 siswa, terdiri dari 6 orang siswa perempuan dan 13 orang siswa laki-laki.

Instrumen (alat pengumpul data) dalam penelitian ini berupa lembar soal berisi butir-butir soal pilihan ganda. Peneliti menggunakan tes soal pilihan ganda sebagai tes akhir pada satu pertemuan untuk mengetahui pemahaman konsep di tiap pertemuannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa kelas VI B MIN 8 Tabalong pada awalnya masih kurang memahami materi tentang Adaptasi Tumbuhan. Permasalahan yang dialami dikarenakan kurangnya minat belajar siswa dan kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa masih belum maksimal. Oleh karena kondisi tersebut, maka peneliti merancang Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus.

Hasil

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas VI B MIN 8 Tabalong dalam 2 siklus di mana masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Dalam setiap kali pertemuan pada 2 siklus tersebut, digunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Berikut dipaparkan hasil dari pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

1. Siklus 1

Pada siklus pertama ini, tahap awal yang dilakukan adalah perencanaan yaitu penyusunan RPP mengenai materi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan pada pertemuan pertama dan materi Habitat Tumbuhan pada pertemuan kedua menggunakan multimedia interaktif. Peneliti juga melakukan koordinasi dengan kepala madrasah untuk mendapatkan persetujuan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan sosialisasi dan pemberitahuan kepada siswa melalui grup WA, agar siswa mengetahui tentang penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

Pada tahap tindakan, langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah melakukan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang disusun menggunakan multimedia interaktif. Proses pembelajaran dilaksanakan secara daring karena kondisi Covid 19. Tahap tindakan pada siklus pertama ini dilakukan dalam 2 pertemuan dan di akhir pertemuan dilaksanakan test untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Pada tahap observasi, peneliti melakukan observasi terhadap minat dan keaktifan siswa sebagai pendukung hasil penelitian dari analisis hasil tes siswa. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan pelaksanaan tindakan yaitu proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dan kendala-kendala yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini.

Dari hasil pelaksanaan dan observasi pada siklus pertama, diperoleh data hasil belajar siswa seperti dijabarkan di bawah ini.

1) Siklus Pertama Pertemuan Pertama

Materi yang disajikan pada pertemuan pertama ini adalah tentang Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan. Pada pertemuan pertama ini didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas VI B MIN 8 Tabalong Siklus 1 Pertemuan 1

No.	Rentang Nilai	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Siklus I
1.	89 – 100	A	1	32%
2.	88 – 77	B	1	
3.	76 – 65	C	4	
4.	< 65	D	13	

Pada pertemuan pertama siklus 1, siswa diberikan tugas individu mengenai materi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan menggunakan multimedia interaktif secara tertulis. Hasilnya terdapat satu orang yang mendapatkan klasifikasi nilai A yang berarti sangat baik, satu orang yang mendapatkan klasifikasi nilai B yang berarti baik, 4 orang yang mendapatkan klasifikasi nilai C yang berarti cukup baik, dan 13 orang siswa yang belum mencapai ketuntasan dengan klasifikasi nilai D. Jumlah siswa yang mendapatkan klasifikasi nilai A sampai dengan C sejumlah 6 orang yang berarti persentase ketuntasan siswa yang didapatkan pada siklus pertama pertemuan pertama ini adalah sebesar 32%.

2) Siklus Pertama Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua ini, materi yang disajikan adalah mengenai Habitat Tumbuhan. Hasil pertemuan kedua siklus pertama adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Kelas VI B MIN 8 Tabalong Siklus 1 Pertemuan 2

No.	Rentang Nilai	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Siklus I
1.	89 – 100	A	2	58%
2.	88 – 77	B	2	
3.	76 – 65	C	7	
4.	< 65	D	8	

Pada siklus pertama pertemuan kedua ini dengan materi Habitat Tumbuhan menggunakan multimedia interaktif, diberikan tes individu secara tertulis. Hasil tes terdapat 2 orang yang mendapatkan klasifikasi nilai A yang berarti sangat baik, 2 orang yang mendapatkan klasifikasi nilai B yang berarti baik, 7 orang mendapatkan klasifikasi nilai C yang berarti cukup, dan 8 orang yang belum mencapai ketuntasan dengan klasifikasi nilai D. Jumlah siswa yang mendapatkan klasifikasi nilai A sampai dengan C sebanyak 11 orang dengan persentase ketuntasan siswa pada siklus 1 pertemuan 2 ini adalah sebesar 58%. Selanjutnya, berdasarkan hasil belajar siswa pada pertemuan pertama dan kedua di siklus pertama ini, terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Konversi Hasil Belajar Siswa Kelas VI B MIN 8 Tabalong Siklus 1

No.	Rentang Nilai	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Siklus I
1.	89 – 100	A	3	45%
2.	88 – 77	B	3	
3.	76 – 65	C	11	
4.	< 65	D	21	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan persentasi hasil belajar siswa pada siklus pertama dari 32% pada pertemuan pertama menjadi 58% pada pertemuan kedua. Hasil rata-rata persentase ketuntasan siswa pada siklus pertama adalah 45%. Meskipun data tersebut menunjukkan peningkatan, namun persentase ketuntasan siswa pada siklus pertama masih belum mencapai target ketuntasan klasikal siswa yaitu 70% sehingga peneliti merasa perlu untuk melaksanakan siklus berikutnya dengan beberapa langkah perbaikan yang dirasa perlu sebagai solusi untuk kendala-kendala yang ditemukan pada siklus pertama.

Salah satu kendala yang dialami oleh siswa adalah beberapa siswa tidak memiliki *smartphone* yang merupakan sarana untuk menggunakan multimedia interaktif ini. Peneliti mengatasi kendala ini dengan mengatur siswa yang tidak memiliki *smartphone* untuk meminjam *smartphone* siswa lain secara bergantian untuk mengakses multimedia interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti juga membuat video tutorial penggunaan multimedia interaktif untuk meminimalisir kesalahan dalam penggunaan multimedia interaktif. Kendala lain yang dihadapi oleh siswa adalah keterbatasan internet. Peneliti berupaya untuk mencari solusi mengenai kendala ini dengan mendaftarkan kuota gratis internet dari Kementerian Agama.

2. Siklus 2

Pada siklus 2 ini, peneliti kembali melakukan kegiatan pelaksanaan tindakan dan observasi selama 2 pertemuan dengan mempertimbangkan kendala-kendala yang terjadi pada siklus pertama. Dari hasil pelaksanaan tindakan, berikut dijabarkan perolehan hasil belajar siswa dalam 2 pertemuan.

3) Siklus Kedua Pertemuan Pertama

Pada siklus kedua pertemuan pertama dengan materi Adaptasi Tumbuhan diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Kelas VI B MIN 8 Tabalong Siklus 2 Pertemuan 1

No.	Rentang Nilai	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Siklus 2
1.	89 – 100	A	3	68%
2.	88 – 77	B	1	
3.	76 – 65	C	9	
4.	< 65	D	6	

Menurut tabel di atas, hasil belajar siswa pada materi Adaptasi Tumbuhan menggunakan multimedia interaktif pada siklus kedua pertemuan pertama terdapat 3 orang siswa dengan klasifikasi nilai A yang berarti sangat baik, 1 orang siswa dengan klasifikasi nilai B yang berarti baik, 9 orang dengan klasifikasi nilai C yang berarti cukup baik, dan 6 orang siswa belum mencapai ketuntasan dengan klasifikasi nilai D. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada siklus 2 ada 13 orang sehingga persentase hasil belajar siswa pada siklus 2 pertemuan pertama ini mencapai 68%.

1) Siklus Kedua Pertemuan Kedua

Materi yang disajikan pada pertemuan kedua siklus kedua ini adalah materi Cara Tumbuhan Melindungi Diri dengan hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Kelas VI B MIN 8 Tabalong Siklus 2 Pertemuan 2

No.	Rentang Nilai	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Siklus 2
1.	89 – 100	A	4	84%
2.	88 – 77	B	6	
3.	76 – 65	C	6	
4.	< 65	D	3	

Perolehan nilai siswa pada siklus kedua pertemuan kedua pada materi Cara Tumbuhan Melindungi Diri menggunakan multimedia interaktif didapatkan jumlah siswa dengan klasifikasi nilai A yang berarti sangat baik sebanyak 4 orang, klasifikasi nilai B yang berarti baik sebanyak 6 orang, klasifikasi nilai C yang berarti cukup baik sebanyak 6 orang dan jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 3 orang dengan klasifikasi nilai D. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada pertemuan 2 ini sebanyak 16 orang dengan persentase

ketuntasan mencapai 84%. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus kedua berdasarkan rata-rata hasil belajar pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel konversi di bawah ini :

Tabel 6. Konversi Hasil Belajar Siswa Kelas VI B MIN 8 Tabalong Siklus 2

No.	Rentang Nilai	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Siklus 2
1.	89 – 100	A	7	76%
2.	88 – 77	B	7	
3.	76 – 65	C	15	
4.	< 65	D	9	

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan hasil belajar siswa berturut-turut pada siklus kedua pertemuan pertama dan kedua menjadi sebesar 68% dan 84%. Sedangkan hasil rata-rata persentase ketuntasan siswa pada siklus kedua adalah 76%.

Dari deskripsi pada tabel 3 dan table 6, secara keseluruhan dapat dilihat bahwa terjadi penurunan jumlah siswa yang tidak mencapai KKM dalam setiap tes di akhir pertemuan dan disaat yang bersamaan terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas VI B MIN 8 Tabalong.

Pembahasan

Selama 4 kali pertemuan yang terbagi dalam 2 siklus pada konsep Adaptasi Tumbuhan menggunakan multimedia interaktif, terdapat peningkatan hasil belajar di tiap pertemuannya. Perbandingan rata-rata persentase hasil belajar siswa pada siklus pertama dan kedua dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 7. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas VI B MIN 8 Tabalong Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Rentang Nilai	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Siklus 1	Jumlah Siswa	Persentase Siklus 2
1.	89 – 100	A	3	45%	7	76%
2.	88 – 77	B	3		7	
3.	76 – 65	C	11		15	
4.	< 65	D	21		9	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada persentase hasil belajar siswa pada siklus pertama dan kedua. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut, salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yaitu multimedia interaktif yang mampu menggugah minat dan motivasi siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Munir menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai media (format file), baik berupa teks, gambar (vector atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Munir: 2012). Kombinasi berbagai media tersebut ditambah dengan fungsi interaktif yang melibatkan siswa dalam komunikasi dua arah terhadap media pembelajaran yang dipakai mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara konsisten di tiap pertemuannya.

Peningkatan persentase hasil belajar siswa yang merupakan dampak positif dari penggunaan multimedia interaktif seperti yang disampaikan oleh Putri & Sibeua bahwa suasana pembelajaran akan terasa berbeda karena kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, karena materi yang diajarkan dulunya hanya menggunakan metode ceramah yang membosankan kemudian dapat divariasikan menggunakan tampilan yang memuat teks, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibeua; 2014). Pujawan (2012) menyatakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membiasakan siswa untuk belajar secara mandiri ataupun dalam kelompok-kelompok kecil sesuai dengan tingkat

kemampuannya. Selain itu penggunaan multimedia interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa sehingga penyampaian materi bisa menjadi lebih efektif. Menurut Saluky (2016) penggunaan multimedia interaktif juga bertujuan untuk menumbuhkan kreatifitas dan inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran serta memudahkan proses pembelajaran.

Penggunaan multimedia interaktif pada konsep Adaptasi Tumbuhan di kelas VI B MIN 8 Tabalong, pada siklus pertama ketuntasan belajar siswa masih belum mencapai target ketuntasan klasikal karena banyak kendala yang dihadapi ketika multimedia interaktif yang digunakan pada pembelajaran ini diterapkan pada proses pembelajaran. Kendala-kendala tersebut antara lain adalah tidak semua siswa memiliki *smartphone*, ada beberapa siswa yang memiliki kendala internet, dan penggunaan multimedia interaktif yang masih dianggap hal yang baru bagi siswa sehingga sebagian siswa masih kebingungan ketika menggunakannya. Untuk mengatasi hal tersebut, guru melakukan kunjungan ke rumah siswa yang memiliki kendala tidak memiliki *smartphone* dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan *smartphone* guru. Selain itu, sebagian siswa yang tidak memiliki *smartphone* juga diarahkan untuk bisa mengerjakan tugas bersama-sama dengan siswa yang memiliki *smartphone* agar tetap bisa menggunakan multimedia interaktif sebagai sumber belajar mereka. Untuk siswa yang tidak memiliki kuota internet, diberikan solusi dengan mendaftarkan nomor siswa sebagai penerima kuota internet gratis dari Kementerian Agama.

Pada siklus kedua, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Pada siklus kedua ini, siswa sudah mulai terbiasa dengan multimedia interaktif yang digunakan guru dan beberapa siswa yang memiliki kendala pada siklus sebelumnya sudah mempersiapkan solusi untuk kendala tersebut sehingga pembelajaran pada siklus kedua lebih siap dan lebih optimal. Pada siklus kedua ini, keingintahuan siswa juga meningkat. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang siswa ajukan selama proses pembelajaran, baik terkait konsep maupun terkait multimedia itu sendiri. Pada siklus kedua ini, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat. Sebagian besar siswa ingin menggunakan multimedia interaktif secara langsung dan mencoba menjawab kuis yang disediakan di sana dengan bersemangat. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini bisa dikatakan berhasil terutama jika dibandingkan dengan dengan hasil belajar pratindakan sebagaimana pada tabel di bawah ini :

Tabel 8. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas VI B MIN 8 Tabalong ketika Pratindakan, Siklus 1, dan Siklus 2

No .	Rentang Nilai	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	% Pratindakan	Jumlah Siswa	% Siklus 1	Jumlah Siswa	% Siklus 2
1.	89 – 100	A	1		3		7	
2.	88 – 77	B	0	16%	3	45%	7	76%
3.	76 – 65	C	2		11		15	
4.	< 65	D	16		21		9	

Peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi pada kelas VI B MIN 8 Tabalong sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Koury, et al. (2009), yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran menggunakan multimedia yang diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilakukan Melero, dkk. (2014) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* dapat berdampak positif pada kinerja dan motivasi siswa. Hal senada juga terdapat pada penelitian yang dilakukan Ghaniabadi et. al. (2016) yang menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa SMA. Begitupun pendapat Musfiqon (2012:189) juga menyatakan tentang kelebihan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yaitu lebih menarik perhatian siswa, lebih efektif dan efisien, lebih praktis, dan materi lebih banyak diserap oleh siswa karena sesuai dengan modalitas belajar siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya dan juga penelitian yang dilakukan oleh peneliti secara langsung pada kelas VI B MIN 8 Tabalong dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif pada materi Adaptasi Tumbuhan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI B MIN 8 Tabalong secara signifikan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas VI B MIN 8 Tabalong pada konsep Adaptasi Tumbuhan secara signifikan. Pengaruh tersebut dapat dilihat pada persentase ketuntasan siswa yang semakin meningkat mulai dari pratindakan sebesar 16% menjadi 45% pada siklus 1 dan selanjutnya semakin meningkat pada siklus 2 sebesar 76%. Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran juga terbukti meningkatkan keingintahuan, semangat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif merupakan salah satu cara agar proses pembelajaran bisa berpusat pada siswa. Pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif, meskipun memberikan dampak yang positif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, namun dalam penerapannya diperlukan sarana yang memadai khususnya sarana berupa *smartphone* dan koneksi internet yang mungkin tidak semua siswa memilikinya. Selain itu, karena keterbatasan waktu, sehingga konten yang termuat dalam multimedia masih terbatas, sehingga ke depan diharapkan guru-guru lain bisa berinovasi menciptakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif untuk semakin melengkapi ragam media pembelajaran digital di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers
- Ghaniabadi, S., Amirian, S. M. R., Khalilabad, M. H., & Nafchi, A. M. 2016. The Effect of Multimedia Texts Presented on Interactive Whiteboards on Iranian High School EFL Learners' Reading Comprehension Performance. *International Journal of Humanities and Cultural Studies (IJHCS)*, (Online), 3 (1):430—446, ISSN: 2356-5926, (<https://ijhcs.com/index.php/ijhcs/article/view/1297>, diakses 8 Juli 2022).
- Koury, K. M. K., Fitzgerald, G., Hollingsead, C., Miller, K., Tsai, H., & Zha, S. 2009. The Effects of Instructional Implementation on Learning with Interactive Multimedia Case-Based Instruction. *Teacher Education and special Education*, (Online), 32 (4):297—318, (<http://www.sagepub.com/journalsPermissions.nav>, diakses 8 Juli 2022).
- Melero, J., Leo, H., & Davinia. 2014. A Model for the Design of Puzzle-Based Games Including Virtual and Physical Objects. *International Forum of Educational Technology & Society*, (Online), 17 (3):192—207, (<http://www.ifets.info>, diakses 15 Juli 2022).
- Munir. (2012). *Multimedia*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Sudarmaji Lamiran, Ed.). Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Pujawan, K. A. H. (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 1(1).
- Putri, I. P., & Sibuea, A. M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 1(2), (2014).
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajawali Pers
- Saluky. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis WEB dengan Menggunakan WordPress. *Jurnal EduMa*, 5(1).
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers

- Sujana, A. & Sopana, W. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Implementasi*. Depok: Rajawali Pers
- Syahdum, R. A. T. R. (2015). Penelitian Tindakan Kelas.
<http://repository.uinsu.ac.id/2464/1/ISI/20Penelitian/20Tindakan/20Kelas.Pdf>.