

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA PGRI 4 PALEMBANG

Oleh: **Sumardi**
(SMA PGRI 4 PALEMBANG)
sumardi.tika@yahoo.com

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi, dilaksanakan melalui 2 siklus, tahapan pertama perencanaan, kedua kegiatan pelaksanaan tindakan, ketiga observasi, keempat kegiatan evaluasi, kegiatan lima refleksi. Hasil ulangan siswa pada siklus I mata pelajaran ekonomi melalui upaya penggunaan media berbasis multimedia interaktif tentang APBN dan APBD dalam pembangunan perekonomian rata-rata jumlah nilai siswa 56,55 belum mencapai ketuntasan klasikal yaitu rata-rata 75%. Oleh karena itu dilanjutkan ke siklus ke 2 dengan kompetensi dasar “Mengevaluasi APBN dan APBD dalam pembangunan “ pada siklus II hasil belajar rata-rata jumlah nilai siswa yang di peroleh yaitu 76,55. Jadi dengan adanya penerapan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis multimedia interaktif dapat menghasilkan nilai yang memenuhi kkm yang telah di tentukan oleh guru, karena sudah memenuhi syarat ketuntasan klasikal yaitu rata-rata 75%, maka penggunaan media interaktif dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

Kata Kunci : Media, Multimedia Interaktif, Pelajaran Ekonomi

Abstract—This study aims to determine the Improvement of Student Learning Outcomes through Interactive Multimedia Based Media on Economics Subjects, carried out through 2 cycles, the first stage of planning, the second action implementation activity, the third observation, the fourth evaluation activity, the five reflection activities. The results of students 'repetition in the first cycle of economic subjects through efforts to use interactive multimedia-based media about the state budget and regional budget in economic development, the average number of students' scores of 56.55 have not reached classical completeness, which is an average of 75%. Therefore proceed to the second cycle with basic competencies "Evaluating the National Budget and Regional Development Budgets" in the second cycle of learning outcomes the average number of student grades obtained is 76.55. So with the application of learning using interactive multimedia-based media can produce values that meet the kkm that has been determined by the teacher, because it meets the classical completeness requirements of an average of 75%, then the use of interactive media can be one of the learning media that can be used in economic learning.

Keywords: Media, Interactive Multimedia, Economic Lessons

PENDAHULUAN

Keberhasilan meningkatkan potensi-potensi siswa merupakan dambaan setiap guru, melihat siswa-siswanya mencapai prestasi yang tinggi membuatnya seperti mendapatkan penghargaan yang tinggi, semua jerih payahnya selama mengajar menjadi terbalas, senang dan bahagia yang dirasakan, dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan dengan sistem pembelajaran yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi, teknologi multimedia telah menjanjikan besar dalam merubah cara seorang untuk belajar. Untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya.

Multimedia juga memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio dan animasi secara terintegrasi, multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh pengguna,

sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaknya.

Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Media terlebih dahulu telah dikenal sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang seharusnya bisa dimanfaatkan oleh guru/pengajar, namun sering kali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran, pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti sulit mencari media yang tepat, waktu persiapan mengajar terbatas, atau alasan lain. Hal ini sebenarnya tidak muncul apabila pengetahuan akan ragam media serta kemampuan masing-masing media diketahui oleh para guru.

Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi Ekonomi yang diberikan. Data penelitian tersebut menjadi dasar penulis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media berbasis multimedia interaktif. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pemanfaatan media berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA PGRI*”

4 Palembang Tahun Peajaran 2018 – 2019 ”.

Media adalah alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Istilah “ media “ bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan ‘ teknologi “ yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa inggris *art*) dan *logos*(bahasa indonesia “ ilmu “).

Menurut Arsyad (2014:3) kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah bearti “ tengah “. “ perantara “ atau “ pengantar “.Kustandi (2013:7) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Selanjutnya, Kustandi (2013: 2) media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.

Secara harfiah, media bearti perantara atau pengantar. Kustandi (2013 : 7)

Secara lebih khusus, kesimpulannya pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Ms. Powerpoint adalah salah satu program aplikasi microsoft office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Wirawan (2014: 1).

Adapun fungsi dari Microsoft PowerPoint sebagai berikut :
Membuat presentasi dalam bentuk slide-slide,
Menambahkan audio,video,gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup,
Mempermudah dalam mengatur dan mencetak slide, dan Membuat presentasi dalam bentuk softcopy sehingga dapat diakses melalui perangkat komputer

Robin (dalam samiyanto 2011:1) menyatakan bahwa Multimedia Interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafiks, animasi, audio dan gambar video.

Menurut Hofstetter (dalam Samiyanto 2011:1) multimedia interaktif adalah, pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Multimedia Interaktif adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur medai seperti teks, grafik,

gambar, foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadikan suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya. Anjani (2013:1).

Online merupakan istilah yang sering digunakan ketika terhubung dengan intern atau dunia maya. Studynews (2016:1)

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa multimedia interaktif online adalah, multimedia interaktif yang cara penyampaiannya melalui jalur/saluran/jaringan. Jenis media ini termasuk media lini atas.

Multimedia Interaktif adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur medai seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadikan suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya. Anjani (2013:1).

Offline merupakan istilah yang sering digunakan ketika tidak dapat terhubung dengan internet atau lebih tepatnya tidak terkoneksi. Studynews (2016:1)

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa multimedia interaktif offline adalah, multimedia interaktif yang cara penyampaiannya tidak melalui jalur/saluran/jaringan atau lebih tepatnya tidak terkoneksi. Jenis media ini termasuk media lini atas, yang komunitas sasarannya tidak luas.

Menurut Rahman (dalam Samiyanto 2011:) adapun fungsi multimedia interaktif adalah sebagai berikut : Komunikasi antar bisnis : manajemen, absensi, keuangan, Komunikasi bisnis dan konsumen : e-commerce, Komunikasi antar konsumen : jejaring sosial, E-Learning : training, alat bantu pengajaran, media pembelajaran, Hiburan : games, Komunikasi pemerintah : informasi publik, layanan masyarakat dan Komunikasi kebudayaan : informasi museum dan galeri

Menurut Sudjana (dalam Parwati 2017:24) hasil belajar adalah, sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil Belajar adalah sebagai suatu interaksi antara pembelajar dan tindakan belajar Dimiyati & Mudjiono (dalam Parwati 2017:5)

Sedangkan menurut Susanto (2014:5) hasil belajar adalah, perubaha-perubahan yang terjadi pada peserta didik siswa, baik yang menyangkut aspek (kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiaian belajar).

Hasil belajar adalah, sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh darihasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu, Susanto, (2014:5).

Berdasarkan pendapat diatas pengertian hasil belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian

terhadap kemampuan yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh siswa dari serangkaian tes yang dilaksanakan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Yulaini dalam Nawawi Dkk (2007:29) “ Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas dinyatakan dalam klasifikasi yang dikembangkan oleh teori Bloom. Bloom membagi hasil belajar atas tiga ranah hasil, kognitif, afektif dan psikomotor. Pembagian ini dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom. Lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pemahaman konsep adalah, kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari, Bloom (dalam Susanto 2014:6). Pemahaman menurut Bloom ditekankan pada seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak

kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa, Usman dan setiawan (dalam Susanto, 2014:9). Selanjutnya keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan (falsifikasi).

Menurut Susanto (2014:10) sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak.

Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan atau dikategorikan menjadi dua faktor internal dan faktor eksternal. kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu, sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

METODE PENELITIAN

“Variabel adalah, objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian“. Variabel dalam penelitian ini variabel tunggal yaitu hasil belajar siswa melalui pemanfaatan multimedia interaktif pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 4 Palembang tahun pelajaran 2018 / 2019.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SMA

PGRI 4 Palembang Tahun Pelajaran 2018 / 2019

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember semester ganjil tahun pelajaran 2018 / 2019.

1. Subjek Penelitian

Subjek yang dijadikan penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA PGRI 4 Palembang Tahun Pelajaran 2018 /2019, dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa, yang terdiri dari 16 laki-laki dan 13 perempuan. Untuk lebih jelasnya, peneliti paparkan pada tabelberikut ini :

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ni adalah hasil belajar siswa pada pelajaran ekonomi setelah diberikan pembelajaran melalui media berbasis multimedia interaktif.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan beberapa siklus terdiri atas, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) analisis dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi kegiatan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan tindakan meliputi penyampaian materi, tes, membuat ceklist (\surd), dan observasi terhadap kegiatan yang dilakukan. Tahap berikutnya, berdasarkan hasil refleksi kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan, dan menghubungkan dengan hasil belajar ekonomi siswa untuk menentukan

apakah siklus akan dilanjutkan atau dihentikan.

Rencana Pelaksanaan Kegiatan

Rencana pelaksanaan kegiatan penelitian ini melalui tahap-tahap penelitian berdasarkan observasi awal yang dilakukan melalui pembelajaran multimedia interaktif. Penelitian ini dilakukan beberapa siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, penerapan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi.

1. Persiapan Pelaksanaan PTK

1. Menetapkan kelas yang akan diujicobakan untuk penelitian tindakan kelas, yaitu kelas XI IPS SMA PGRI 4 Palembang
2. Mempersiapkan alat peraga berupa Laptop dan LCD Proyektor.
3. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dan silabus
4. Mempersiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
5. Menyusun meja dan kursi untuk proses belajar mengajar.
6. Mempersiapkan peserta didik agar membaca materi tentang kebijakan fiskal dan kebijakan moneter sebelum materi disampaikan.
7. Menetapkan jenis pemberian tugas dan menyusun tugas-tugas untuk setiap peserta didik.

2. Perencanaan

Langkah-langkah kegiatan perencanaan yang dilakukan peneliti meliputi : Merencanakan

penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor, Merencanakan menghubungkan Laptop dengan LCD proyektor, Mengarahkan siswa untuk melihat tayangan melalui layar LCD proyektor, Merencanakan penyampaian materi pembelajaran tentang APBN dan APBD dalam pembangunan perekonomian melalui LCD proyektor dan Memberikan pertanyaan tentang materi yang disampaikan kepada siswa melalui tayangan LCD Proyektor.

3. Pelaksanaan tindakan

Langkah-langkah kegiatan pelaksanaan tindakan oleh peneliti meliputi : Melaksanakan penggunaan media pembelajaran LCD proyektor, Melaksanakan mengubungkan Laptop dengan LCD Proyektor, Melaksanakan melihat tayangan melalui tayangan LCD Proyektor, Melaksanakan penyampaian materi pembelajaran tentang APBN dan APBD dalam pembangunan perekonomian melalui tayangan LCD proyektor dan Melaksanakan pemberian pertanyaan materi yang disampaikan kepada siswa melalui tayangan LCD Proyektor.

3. Evaluasi dan Refleksi

Pada tahap ini dilakukan proses analisis yang dilakukan oleh peneliti serta observasi adalah mengkaji hasil pengamatan penerapan dari setiap

langkah-langkah penerapan media berbasis multimedia interaktif, seharusnya bagaimana penerapan, dimana letak kekurangannya, bagaimana cara memperlancar penerapan langkah-langkah tersebut. Hasil analisis penerapan dari setiap langkah ini akan berimbang terhadap perbaikan masing-masing langkah-langkah penerapan multimedia interaktif dan untuk selanjutnya dapat saja menambah jumlah langkah-langkah sebelumnya.

Dalam penelitian ini menggunakan 2 teknik pengumpulan data, yaitu : observasi dan tes.

Observasi adalah : “ proses pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti atau peneliti melihat situasi penelitian Kusumah dkk, (2012:66).

Tes merupakan alat pengukur data yang berharga dalam penelitian. Tes adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang di berikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka, Kusumah dkk, (2012:78). Untuk mengukur hasil belajar siswa dalam pelajaran ekonomi di Kelas XI IPS SMA PGRI 4 Palembang tahun pelajaran 2018-2019 pada pokok materi bahasan Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal melalui media berbasis multimedia interaktif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian di SMA PGRI 4 Palembang merupakan penelitian

tindakan kelas dengan menerapkan langkah-langkah pelaksanaan penerapan media berbasis multimedia interaktif sebagai berikut:

a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1. Perencanaan, Guru merencanakan membuka pembelajaran, Guru merencanakan, Menyiapkan laptop yang sudah di hubungkan ke LCD Proyektor yang sudah terhubung pada aliran listrik, Guru merencanakan penyampaian pembelajaran pada materi pokok pembahasan APBN dan APBD dalam pembangunan perekonomian, Guru merencanakan menayangkan materi pembelajaran melalui media interaktif LCD proyektor dengan menggunakan Latar/Background yang sudah ada di media dengan ukuran huruf/font 24. Dan Guru merencanakan bersama dengan siswa melakukan proses pembelajaran dengan melihat tayangan LCD proyektor.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
Tahap ini dilakukan dengan cara melaksanakan tayangan materi pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan slide dengan tulisan yang menarik pada media interaktif berupa LCD Proyektor agar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan pada proses belajar yang sedang berlangsung, dengan tahapan sebagai berikut :

Guru membuka pembelajaran.: Guru menyiapkan laptop yang sudah terhubung ke LCD dan aliran listrik, Guru menyampaikan materi pelajaran dengan Kompetensi Dasar APBN dan APBD dalam perekonomian, Guru menyiapkan materi pembelajaran, Guru berdiskusi dengan siswa, Guru menanyakan kembali tayangan dengan cepat sambil menjelaskan. Dan Menarik perhatian siswa karena mampu mengintegrasikan komponen, teks, gambar, grafik, dan audio.

3. Tahap Observasi

Tahap ini dilakukan dengan cara mengamati dan menginterpretasikan pembelajaran melalui tayangan yang ditayangkan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan di fokuskan pada situasi pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, pada kegiatan ini peneliti bertindak sebagai pengamat selama proses belajar berlangsung, dengan tahapan sebagai berikut : Saat guru menyiapkan laptop dan menghubungkan ke LCD dan aliran listrik, terlihat bahwa penggunaan waktu kurang efisien, Guru mengawali penyampaian materi APBN dan APBD dalam perekonomian, dilaksanakannya dengan baik, Saat guru menjelaskan materi

dengan menggunakan tayangan LCD beberapa siswa dibagian belakang berdiri mendekat ini menandakan huruf-huruf ditayangan LCD kurang jelas, Saat guru berdiskusi dengan siswa beberapa siswa kurang dapat mengikuti secara aktif karena tayangan yang kurang menarik dan Saat guru menyangkan kembali terlihat bahwa guru terlalu tergopoh-gopoh sehingga siswa banyak yang menggerutu mungkin karena guru memiliki sedikit waktu untuk mengetes siswa nya.

4. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan proses analisis yang dilakukan oleh peneliti serta observasi adalah mengkaji hasil pengamatan penerapan dari setiap langkah-langkah penerapan media berbasis multimedia interaktif, peneliti menyatakan bahwa pada tayangan yang di sampaikan oleh guru memiliki banyak kelemahan seperti uraikan pada tahap pengamatan sebagai berikut : guru menyiapkan laptop dan menghubungkan ke LCD dan aliran listrik, 10 menit sebelum pelajaran dimulai atau sebelum bel masuk jam pertama dimulai, Saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan tayangan LCD, guru menambah atau memperbesar ukuran huruf/font yang digunakan supaya siswa dibagian belakang tidak mendekat karena huruf-

huruf ditayangan LCD sudah jelas, Guru membuat slide dengan menambahkan latar/background dan animasi pada tayang LCD agar diskusi dengan siswa dapat mengikuti secara aktif karena tayangan yang disajikan cukup menarik, guru menyangkan kembali tayangan dengan perlahan sambil menjelaskan, sehingga siswa banyak yang tidak menggerutu karena guru memiliki waktu untuk mengetes siswa nya dan Pada akhir pembelajaran guru memberikan tes tertulis hasil ulangan harian siswa tentang APBN dan APBD jumlah nilai rata-rata 56,55 belum mencapai ketuntasan rata-rata 75%. Oleh karena itu dilanjutkan ke siklus ke 2 dengan kompetensi dasar “Mengevaluasi APBN dan APBD dalam pembangunan “

5. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi peneliti bahwa : Guru perlu merencanakan penggunaan waktu seefisien mungkin saat menggabungkan kabel dengan laptop dan LCD, Guru merencanakan menjelaskan materi melalui tayangan dengan huruf yang sudah di perbesar dengan ukuran huruf/font 36, Guru merencanakan membuat slide dengan menambahkan latar/background yang menarik dan Guru merencanakan menyangkan kembali tayangan secara perlahan sambil

menjelaskan dan bertanya jawab dengan siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1. Perencanaan, Guru perlu merencanakan penggunaan waktu seefisien mungkin saat menggabungkan kabel dengan laptop dan LCD Guru merencanakan menjelaskan materi melalui tayangan dengan huruf yang sudah di perbesar dengan ukuran huruf/font 36, Guru merencanakan membuat slide dengan menambahkan latar/background yang menarik dan Guru merencanakan menayangkan kembali tayangan secara perlahan sambil menjelaskan dan bertanya jawab dengan siswa.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini dilakukan dengan cara melaksanakan tayangan materi pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan slide dengan tulisan yang menarik pada media interaktif berupa LDC Proyektor agar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan pada proses belajar yang sedang berlangsung, dengan tahapan sebagai berikut : Guru membuka pembelajaran, Guru menyiapkan laptop yang sudah terhubung ke LCD dan aliran listrik, Guru menyampaikan materi pelajaran dengan Kompetensi Dasar Mengevaluasi APBN dan APBD dalam pembangunan, Guru

menyiapkan materi pembelajaran, Guru berdiskusi dengan siswa, Guru menayangkan kembali tayangan dengan cepat sambil menjelaskan dan Siswa fokus untuk mengikuti materi pelajaran dengan tayangan yang di tayangkan di pada layar.

3. Tahap Observasi

Tahap ini dilakukan dengan cara mengamati dan menginterpretasikan pembelajaran melalui tayangan yang ditayangkan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan di fokuskan pada situasi pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, pada kegiatan ini peneliti bertindak sebagai pengamat selama proses belajar berlangsung, dengan tahapan sebagai berikut : Guru menyiapkan laptop dan menghubungkan ke LCD dan aliran listrik, terlihat bahwa penggunaan waktu sudah cukup efisien, Guru mengawali penyampaian materi Mengevaluasi APBN dan APBD dalam pembangunan, dilaksanakannya dengan baik, Saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan tayangan LCD beberapa siswa dibagian belakang duduk dengan rapi ini menandakan huruf-huruf ditayangkan LCD sudah jelas, Saat guru berdiskusi dengan siswa beberapa siswa dapat

mengikuti secara aktif karena tayangan yang ditayangkan sangat menarik dan Saat guru menyangkan kembali terlihat bahwa guru tidak tergopoh-gopoh sehingga siswa dapat memahami dengan baik yang disampaikan oleh guru dan guru memiliki banyak waktu untuk mengetes siswa nya.

4. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan proses analisis yang dilakukan oleh peneliti serta observasi adalah mengkaji hasil pengamatan penerapan dari setiap langkah-langkah penerapan media berbasis multimedia interaktif, peneliti menyatakan bahwa pada tayang yang di sampaikan oleh guru memiliki banyak kelemahan seperti uraikan pada tahap pengamatan sebagai berikut : guru menyiapkan laptop dan menghubungkan ke LCD dan aliran listrik, 10 menit sebelum pelajaran dimulai atau sebelum bel masuk jam pertama dimulai, **terlaksana dengan baik**, Saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan tayangan LCD, guru menambahkan latar/background serta animasi dan memperbesar ukuran huruf/font yang digunakan supaya siswa dibagian belakang tidak mendekat karena huruf-huruf ditayangan LCD sudah jelas, **terlaksana dengan baik** Guru membuat slide dengan menambahkan latar/background dan animasi pada tayangan LCD agar diskusi dengan siswa dapat diikuti secara aktif karena tayangan yang disajikan cukup menarik, kegiatan ini

terlaksana dengan baik, guru menyangkan kembali tayangan dengan perlahan sambil menjelaskan, sehingga siswa banyak yang tidak menggerutu karena guru memiliki waktu untuk mengetes siswa nya, kegiatan ini **terlaksana dengan baik**, Sebelum mengakhiri siklus 2 guru memberikan ulangan kepada siswa, hasil ulangan harian siswa tentang Mengevaluasi APBN dan APBD dalam pembangunan jumlah nilai rata-rata 76,55 sudah mencapai ketuntasan rata-rata 75%, oleh karena itu tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Hasil analisis tentang langkah-langkah penerapan media berbasis multimedia interaktif pada siklus ini, tentunya merupakan refleksi dari perbaikan atas proses penerapan langkah-langkah penerapan media berbasis multimedia interaktif. Hasil penerapan ini akan digunakan untuk sebagai langkah perencanaan penerapan media berbasis multimedia interaktif pada siklus berikutnya. Sebelum diterapkan penerapan media berbasis multimedia interaktif rata-rata jumlah nilai siswa dengan 56,55.

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= \frac{\sum s}{n} \\ &= \frac{1640}{29} \\ &= 56,55 \end{aligned}$$

Data di atas menunjukkan persentase rata-rata data tes awal pertemuan sebelum diberikan materi tentang APBN dan APBD dalam pembangunan perkonomian

Presentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal.

$$\begin{aligned}
 TB &= \frac{\sum s}{n} \\
 &= \frac{11}{29} \\
 &= 37,93\%
 \end{aligned}$$

Konsep yang diterima peserta didik tentang materi APBN dan APBD dalam Pembangunan Perekonomian masih belum tercapai artinya belum mencapai KKM meskipun materi yang diajarkan sudah di berikan, oleh karena itu dilakukan upaya perbaikan dengan mengidentifikasi kekurangan dari pembelajaran ekonomi yang telah dilaksanakan di kelas XI IPS SMAPGRI 4 Palembang. Adapun upaya yang dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran yaitu dengan mengupayakan *peningkatan hasil belajar melalui pemanfaatan media berbasis multimedia interaktif* yang diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Hasil yang diperoleh pada tindakan siklus II, ternyata pada proses pembelajaran ekonomi di SMA PGRI 4 Palembang dengan menggunakan tayangan ukuran font 36, siswa sudah bisa melihat dengan jelas tayangan yang ditayangkan oleh guru pada saat proses pembelajaran terutama siswa yang duduk di belakang sehingga tidak perlu dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

Setelah diterapkan media berbasis multimedia interaktif pada tahap ini jumlah nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 76,55.

$$\text{Rata-rata} = \frac{2220}{29} = 76,55.$$

Data di atas menunjukkan persentase rata-rata data tes akhir pertemuan setelah diberikan materi tentang APBN dan APBD dalam Pembangunan Perekonomian mengalami peningkatan.

Persentase ketuntasan belajar peserta didik

$$\begin{aligned}
 TB &= \frac{\sum s}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{27}{29} \times 100\% \\
 &= 93,10\%
 \end{aligned}$$

Data diatas menunjukkan konsep yang diterima peserta didik tentang materi APBN dan APBD dalam pembangunan perekonomian sudah tercapai, artinya sudah mencapai KKM.

Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu cara bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukannya, selain itu, juga guru dapat melaksanakannya sambil melaksanakan pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas dengan judul " peningkatan hasil belajar melalui pemanfaatan media berbasis multimedia interaktif juga upaya guru meningkatkan hasil kualitas pembelajaran.

Kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan meliputi kegiatan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, analisis dan refleksi. Pada tindakan siklus I, ternyata pada proses pembelajaran ekonomi di SMA PGRI 4 Palembang dengan menggunakan latar / *background* yang ada pada media

masih kurang jelas atau terang dan juga tayangan ukuran huruf/font 24 siswa masih banyak yang belum bisa melihat dengan jelas terutama siswa yang duduk di belakang

sehingga penerapan media berbasis multimedia interaktif pada siklus I. Jumlah nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 56,55. berdasarkan pengamatan dari pengamat bahwa masih terdapat hambatan dalam penerapan multimedia interaktif ini, dan dari hasil analisis pengamat utama, pembantu dan observer maka ditetapkan langkah-langkah penerapan perbaikan multimedia interaktif, yaitu pada tahap selanjutnya yaitu siklus II.

Langkah-langkah hasil analisis pada siklus ini berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh pada tindakan siklus II, ternyata pada proses pembelajaran ekonomi di SMA PGRI 4 Palembang dengan menggunakan atau mengganti latar/background dan menambah animasi dengan yang lebih terang dan juga tayangan menggunakan ukuran huruf/font 36, siswa sudah bisa melihat dengan jelas tayangan yang ditayangkan oleh guru pada saat proses pembelajaran terutama siswa yang duduk di belakang sehingga dalam penerapan media berbasis multimedia interaktif sudah berjalan dengan baik, terlebih lagi dengan diikuti hasil belajar dengan jumlah nilai rata-rata siswa yang tinggi yaitu 76,55. Jadi dengan adanya penerapan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis

multimedia interaktif dapat menghasilkan nilai yang memenuhi kkm yang telah di tentukan oleh guru, karena sudah memenuhi syarat ketuntasan klasikal yaitu rata-rata 75% maka tidak perlu dilanjutkan kesiklus selanjutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan berikut :

1. Penerapan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media berbasis multimedia interaktif berupa LCD Proyektor sudah terlaksana dengan baik dengan tahapan-tahapan sebagai berikut, a) perencanaan, b) pelaksanaan tindakan, c) observasi, d) evaluasi, e) refleksi), yang dilaksanakan dengan dua siklus, penerapan langkah-langkah pada siklus I dan II dengan menggunakan media berbasis multimedia interaktif semua dapat dilaksanakan dengan baik.

Adapun langkah pemanfaatan media berbasis multimedia interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut : guru menyiapkan laptop dan menghubungkan ke LCD dan aliran listrik, 10 menit sebelum pelajaran dimulai atau sebelum bel masuk jam pertama dimulai at guru menjelaskan materi dengan menggunakan tayangan LCD, guru menambahkan latar/background serta animasi dan memperbesar ukuran

huruf/font yang digunakan supaya siswa dibagian belakang tidak mendekat karena huruf-huruf ditayangkan LCD sudah jelas Guru membuat slide dengan menambahkan latar/background dan animasi pada tayangan LCD agar diskusi dengan siswa dapat diikuti secara aktif karena tayangan yang disajikan cukup menarik dan guru menayangkan kembali tayangan dengan perlahan sambil menjelaskan, sehingga siswa banyak yang tidak menggerutu karena guru memiliki waktu untuk mengetes siswa nya.

2. Ada peningkatan hasil belajar ekonomi melalui upaya penggunaan media berbasis multimedia interaktif pada peserta didik kelas XI IPS SMA PGRI 4 Palembang, pada tes awal siklus I diperoleh jumlah nilai rata-rata sebesar 56,55, kemudian pada hasil tes akhir siklus II diperoleh jumlah nilai rata-rata sebesar 76,55. maka penggunaan media interaktif dapat menjadi sebagai salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti menyarankan sebagai berikut :

1. Kepada Sekolah, diharapkan dapat memberikan fasilitas yang baik untuk membantu mempermudah dalam proses pembelajaran dikelas.
2. Kepada Guru, diharapkan mampu menggunakan media berbasis multimedia interaktif

sebagai salah satu alternatif proses pembelajaran di kelas.

3. Kepada Siswa, agar dapat meningkatkan konsentrasi dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhari. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PTRajagrafindo Persada.
- Dewi, Tiara Anggie. 2015. *Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran EKonomi di Sekoah*. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro.
- Kustandi, Dkk. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Kedua*. Bogor : Galia Indonesia.
- Kusumah, Dkk. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi Kedua*. Jakarta : PT Indeks.
- Parmadi, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung : Alfabeta.
- Parwati, Ni Nyoman, I Putu Pasek Suryawan, dan Ratih Ayu Apsari. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Pendidikan Indonesia. 2012. *Defenisi Hasil Belajar* . www.Sarjanaku.com/2011/03/Pengertian-Defenisi-Hasil-Belajar.html.(diakses tanggal 3 Oktober 2018, pukul 10.48 wib).
- Samiyanto. 2011. *Artikel Sir.Stikom.Edu/302/BAB%2011.Pdf.wordpress.com/menjejar/desi-multimedia-interaktif/definisi-multimedia-interaktif/*. (diakses tanggal 3 Okteber 2018, Pukul 11.30 wib).
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*

- Dasar*. Jakarta : Kencana Penada Media Group.
- Waldopo. 2011. Analisis Kebutuhan Terhadap Multimedia Interaktif Sebagai Media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Wirawan, Faiz Agil. 2014. <http://www.burung-net.com/2014/06/pengertian-dan-fungsi-microsoft-powerpoint.html>. (diakses tanggal 13 Oktober 2018, Pukul 17.04 wib)
- Yulaini, Erma. 2007. Administrasi Sarana Pendidikan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aakuntansi di SMA Islam Teladan Palembang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan. Volume 3, No. 1, pp 30-32, Januari-Juni 2018. Universitas PGRI Palembang*.