

# PERAN DAN FUNGSI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (MPI) UNTUK PAUD

## ROLE AND FUNCTION ON INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING (IML) FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION

M. Miftah

Balai Pengembangan Multimedia Pembelajaran (BPMP) Semarang, Pustekkom Kemdikbud  
Jl. Lamongan Tengah, Benda Ngisor, Sampangan, Semarang  
hasanmiftah@yahoo.com / miftahkemdikbud@gmail.com

*Diterima tanggal: 15 Februari 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 24 Februari 2015, disetujui tanggal: 5 Maret 2015*

**Abstrak:** TK Hidayatullah merupakan salah satu lembaga pendidikan ternama di daerah Banyumanik Semarang, namun pembelajaran yang diselenggarakan dirasa masih kurang berhasil karena guru tidak menggunakan media yang mendukung. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Oleh karena itu perlu adanya pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan mudah didapat seperti Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran hasil belajar siswa dan mendeskripsikan kendala yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan MPI. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Subyeknya adalah guru dan siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang yang berjumlah 50 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan catatan lapangan. Selama menggunakan MPI, keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai siklus I adalah 90,62% dan siklus II meningkat menjadi 93,75%. Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran siklus I rata-rata 82,9 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,7. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai ketuntasan klasikal 77,5% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 92,5%. Kendala yang ditemukan dapat diatasi oleh peneliti dengan baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa MPI dapat meningkatkan hasil belajar siswa TK Hidayatullah.

**Kata Kunci:** Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), hasil belajar, PAUD.

**Abstract:** Hidayatullah kindergarten is one of the leading educational institutions in the area of Semarang Banyumanik, but it is less successful learning because teachers do not use media to support. This causes less than the maximum student learning outcomes. It is necessary to solve the problem by using instructional media effectively and easily obtainable as Multimedia Interactive Learning (MPI). The objectives of this study are to describe the learning activities by study describing student learning outcomes and problems encountered during the learning activities using MPI. This study uses classroom action research design. The subject is kindergarten teachers and students of Hidayatullah Banyumanik Semarang totaling 40 respondents. Data collection techniques use are observation, testing, and field notes. During the use of MPI, the learning execution increases the average value of the first cycle was 90.62% and the second cycle increases to 93.75%. The value of the implementation of learning achievement first cycle average of 82.9 and the second cycle increases to 93.7. Student learning outcomes also increases the value of classical completeness 77.5% in the first cycle and the second cycle increases to 92.5%. The existing constraints can be overcome by the researchers. From these results it can be concluded that MPI can improve student learning outcomes of Kindergarten Hidayatullah.

**Keywords:** Multimedia Interactive Learning (MIL), learning outcomes, early childhood.

## PENDAHULUAN

Berkenaan dengan persoalan rendahnya partisipasi pebelajar dan khususnya kualitas hasil belajar, maka proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian penuh. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya-upaya guna meningkatkan minat dan motivasi pada pebelajar (siswa) agar kualitas belajarnya semakin meningkat dan semakin aktif berperan di dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Upaya yang dilakukan adalah pembelajaran yang dirancang secara sistematis, dengan cara memberdayakan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas. Dengan demikian, perlu adanya komitmen para guru yang lebih menekankan pada pemberdayaan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kemudahan demi kemudahan akan semakin mendesak kita untuk melakukan *information approaching*, yang pada gilirannya akan melahirkan masyarakat berbasis teknologi.

Mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian integral pembelajaran, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru. Pentingnya media dalam memfasilitasi pebelajar, penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hadirnya media di dalam proses pembelajaran sangat membantu pebelajar lebih memahami hal yang dipelajari. Itulah sebabnya, guru atau pebelajar perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Menyadari akan pentingnya media dalam proses pembelajaran, para guru mulai sadar bahwa tanpa media, proses pembelajaran tidak akan berlangsung efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Ghimire menunjukkan bahwa multimedia memperkaya pengetahuan anak-anak (Ghimire, 2002). Penggunaan teknologi multimedia memiliki berbagai macam kelebihan seperti yang dinyatakan oleh Caroll & Bowman (Caroll & Bowman, 2005) bahwa teknologi multimedia mempunyai potensi untuk meningkatkan pengetahuan melalui penelusuran, pemecahan masalah, berpikir kritis, evaluasi diri dan refleksi. Disebutkan pula oleh Hancock & Bates (dalam

Woodbridge, 2004) bahwa para siswa akan menggunakan ketrampilan berpikir pada level yang lebih tinggi ketika mereka menggunakan teknologi multimedia (Woodbridge, 2004).

Monitoring yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran di TK Hidayatullah Banyumanik Semarang, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan guru masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil pengamatan, yakni terdapat masalah yang mendasari kurang maksimalnya siswa dalam menerima pelajaran dan selama ini guru melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media sehingga pembelajaran kurang menarik. Berdasarkan kenyataan di atas, diasumsikan bahwa perlu adanya upaya untuk meningkatkan pemahaman materi dengan menggunakan media yang sesuai agar kompetensi dapat mencapai ketuntasan. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) ini dibuat untuk memotivasi minat belajar siswa dan membantu/memudahkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Berangkat dari latar belakang tersebut, maka dipandang perlu melakukan penelitian dengan judul Peran dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk PAUD.

Atas dasar rumusan masalah, peneliti berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sangat diperlukan, serta pelaksanaan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Cara pemecahan masalah yang dimaksud adalah penggunaan MPI yang membantu siswa. Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan dan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan MPI untuk meningkatkan pemahaman siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang; (2) mendeskripsikan hasil belajar siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan MPI; (3) mendeskripsikan kendala yang ditemui saat pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan MPI

untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran oleh siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang dan cara mengatasinya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi yang bermanfaat bagi guru PAUD, lembaga pendidikan, dan praktisi pendidikan.

## KAJIAN LITERATUR

Dalam literatur Inggris, selain istilah multimedia, beberapa istilah lain juga sesungguhnya merujuk pada “benda” yang sama adalah: *interactive media*, *media integration*, atau dalam banyak kasus juga *hypermedia*. Istilah atau frasa tersebut semuanya merujuk pada kombinasi dari beberapa jenis media; teks, grafik, suara, animasi, dan video dalam satu aplikasi komputer (D'Aloisio, 2008).

Konsep multimedia menurut Mayer meliputi tiga level yaitu, pertama, *level teknis* yang berkaitan dengan alat-alat teknik: alat-alat ini dapat dianggap sebagai kendaraan pengangkut tanda-tanda. Kedua, *level semiotik* yang berkaitan dengan bentuk representasi (yaitu teks, gambar/grafik); bentuk representasi ini dapat dianggap sebagai jenis tanda (*types of sign*). Ketiga, *level sensorik*, berkaitan dengan saluran sensorik yang berfungsi menerima tanda (Mayer, 2001).

Perpaduan antara gambar dan suara sangat cocok dengan prinsip penyajian informasi melalui multi saluran sensorik. *Computer-based Multimedia* (Pramono, 2004) memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan isi pembelajaran; memungkinkan terjadinya “*self-directed exploratory learning*” di mana siswa dapat memanipulasi objek pembelajaran dan mengamati hasilnya. Aplikasi multimedia akan membawa siswa pada “*effortless learning*” di mana “*learning with effort*” akan digantikan dengan “*learning with fun*”.

### Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*” yang dirujuk oleh Pramono mengemukakan empat fungsi media.

Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. *Kedua*, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pembelajar. *Ketiga*, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pembelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. *Terakhir*, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pembelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media (Pramono, 2004).

Rowntree yang dirujuk Joko Sutrisno, mengemukakan enam fungsi media, yaitu: (1) membangkitkan motivasi belajar, (2) mengulang apa yang telah dipelajari, (3) menyediakan stimulus belajar, (4) mengaktifkan respon siswa, (5) memberikan umpan balik dengan segera, dan (6) menggalakkan latihan yang serasi (Sutrisno, 2000). Sedangkan Gerlach dan Ely mengemukakan tiga keistimewaan media, yaitu keistimewaan fiksatif, keistimewaan manipulatif dan keistimewaan distributif (Gerlach dan Ely, 1980). Jadi media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti tersebut berwujud perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik. Dalam kondisi ini, guru/instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.

Media pembelajaran yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri. Jadi media pembelajaran merupakan bagian integral di dalam pembelajaran (Molenda, Russell, dan Smaldino, 2002). Pandangan ini selanjutnya akan mengarahkan cara pandang kita tentang media tersebut. Media harus hadir di dalam setiap aktivitas pembelajaran yang kita lakukan di kelas.

Kehadiran teknologi dan media pembelajaran tidak bisa lepas dari sejarah perkembangannya.

Sejarah perkembangan ini dibangun sejak awal abad 20-an, yang ditandai munculnya teori pendidikan atau belajar. Setidak-tidaknya tiga pakar pendidikan seperti Dewey, Carter, dan Kilpatrick yang merupakan peletak dasar tentang konsep teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan ini pertama kali dilihat sebagai suatu teknologi alat. Teknologi ini merujuk pada penggunaan media dan perangkat keras untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian, istilah ini sama dengan ungkapan mengajar dengan alat bantu audio-visual (Dick, Carrey dan Carey,2005).

Judith, D'Aloisio, menjelaskan bahwa, bidang teknologi dalam pembelajaran merupakan hasil dari perpaduan tiga hal, yaitu: media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran, dan pendekatan sistem dalam pendidikan (D.Aloisio, 2008). Perkembangan teknologi pembelajaran modern terjadi pasca perang dunia kedua. Dua pakar pendidikan yang memiliki kontribusi besar bagi kelahiran teknologi pembelajaran modern ini adalah Edgar Dale dan James Finn. Dale terkenal dengan kerucut pengalamannya (*The Cone of Experience*). Kerucut pengalaman ini berfungsi sebagai suatu visual yang sama dengan tingkat konkrit dan abstraksi metode mengajar dan media pembelajaran (Arsyad, 2010).



Gambar 1: Kerucut Pengalaman menurut Edgar Dale

Tujuan kerucut pengalaman ini adalah ingin merepresentasikan tingkat pengalaman, yaitu dari pengalaman yang langsung atau kongkrit menuju pengalaman yang paling abstrak (simbolis). Hubungan konkrit dan abstrak ini bersifat kontinum. Kerucut ini pertama kali berusaha membangun alasan dasar (rasional) yang mencakup, baik teori belajar maupun

komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale dapat diperiksa pada gambar 1.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Konsep pokok penelitian tindakan mengadopsi model Kemmis dan Mc Taggart yang dirujuk Kusnandar, mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus yang berulang (Kusnandar, 2008). Tetapi di kemudian hari telah disepakati bahwa antara pelaksanaan dan observasi dilakukan bersamaan sehingga penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu; (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*), dan (3) refleksi (*reflecting*).

Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar yaitu berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2006). Mulyasa berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas dapat dilakukan oleh guru, guru bersama peserta didik, atau oleh peserta didik di bawah arahan dan bimbingan dari guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Mulyasa, 2009).

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan terhitung mulai bulan Oktober, November, dan Desember 2012. Subyek penelitian adalah siswa TK Hidayatullah Banyumanik, Semarang, Jawa Tengah, tahun ajaran 2012-2013. Populasi penelitian ini, sebanyak 50 siswa (umur 4-6 tahun). Obyek penelitian ini adalah aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada materi MPI. Data primer pada penelitian ini yaitu aktivitas siswa dan hasil belajar. Data aktivitas siswa didapatkan melalui kegiatan pengamatan pada tindakan, siklus 1 dan 2. Data hasil belajar siswa didapatkan dari data awal sebelum tindakan pretes dan postes pada siklus 1 dan 2. Ada 3 data yang dikumpulkan pada penelitian ini, yaitu data aktivitas dan hasil belajar siswa pada kondisi awal sebelum diberi tindakan, siklus 1 dan 2. Kerangka berfikir penelitian ini dapat dijelaskan pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2: Kerangka Pikir Penelitian

Data penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif yang berupa penilaian guru dan data pencapaian hasil belajar siswa atau pencapaian kompetensi. Adapun alat untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa tes dan non tes. Tes terdiri dari pretes dan postes. Non tes terdiri dari observasi, angket, dan catatan harian penelitian.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dengan persentase. Pada setiap siklus akan diperoleh pengaruh dari tindakan yang dijadikan sebagai bahan refleksi pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, dilakukan analisis data secara kuantitatif dengan persentase yang kemudian dibandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini disajikan rekapitulasi data yang menjelaskan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Data yang dibahas di dalam pembahasan ini adalah data yang diperoleh dari observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan MPI untuk meningkatkan minat belajar siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang,

sehingga pembahasan ini dapat menjawab rumusan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan MPI berjalan dengan baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan menggunakan MPI untuk meningkatkan minat belajar siswa pada setiap siklusnya. Berikut adalah keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II tersaji dalam tabel 1 dan tabel 2 di bawah ini:

Tabel 1. Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan/Tatap Muka (TM) 1 dan 2

Keterlaksanaan Pembelajaran	Prosentase	
	TM 1	TM 2
Aktif dalam diskusi	75.80	93.67
Mengemukakan pendapat	87.52	85.11
Mengajukan pertanyaan	85.90	98.34
Menanggapi jawaban teman	89.52	88.27
Menjawab pertanyaan	88.12	97.27
Menyelesaikan tugas	90.45	96.37
Bekerjasama dlm kelompok	95.22	97.25
<b>Total</b>	<b>87.50</b>	<b>93.75</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>90,62%</b>	

Tabel 2. Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan/Tatap Muka (TM) 1 dan 2

Aspek Aktifitas	Prosentase	
	TM 1	TM 2
Aktif dalam diskusi	85.80	90.97
Mengemukakan pendapat	90.51	91.15
Mengajukan pertanyaan	91.72	93.32
Menanggapi jawaban teman	92.92	94.22
Menjawab pertanyaan	93.82	94.14
Menyelesaikan tugas	95.92	96.34
Bekerjasama dalam kelompok	96.82	96.12
<b>Total</b>	<b>92.50</b>	<b>93.75</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>93,75%</b>	

Berdasarkan data hasil yang nampak pada tabel 1 dan tabel 2 tentang keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II lebih jelas tersaji di dalam gambar 3 diagram batang berikut ini.



Gambar 3. Diagram Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II Pertemuan 1 dan 2

Gambar 3 menunjukkan persentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan MPI pada siklus I pertemuan 1 mencapai persentase 87,50% dan pertemuan 2 mencapai persentase 93,75% dengan rata-rata prosentase keterlaksanaan siklus I yaitu 90,62%. Sedangkan perosentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 mencapai persentase 92,50% dan pada pertemuan 2 mencapai persentase 93,75% dengan rata-rata nilai keterlaksanaan siklus II 93,75%. Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran menggunakan MPI dapat dilihat pada tabel 3 dan 4 berikut:

Tabel 3. Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan/TM 1 dan 2

Materi	Prosentase	
	TM 1	TM 2
Mobil kendaraanku	76.37	83.29
Sapi dan tempat hidupnya	83.59	84.37
Kebun binatang	82.45	85.23
Ayamku yang lucu	81.75	83.46
Matahari, Bulan & Bintang	83.35	85.21
<b>Total</b>	<b>81.50</b>	<b>84.30</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>82.9%</b>	

Tabel 4. Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan/TM 1 & 2

Materi	Prosentase	
	TM 1	TM 2
Mobil kendaraanku	92.12	96.77
Sapi dan tempat hidupnya	91.31	96.59
Kebun binatang	91.45	95.48
Ayamku yang lucu	90.12	94.68
Matahari, Bulan & Bintang	92.76	95.75
<b>Total</b>	<b>92.5</b>	<b>95</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>93.7%</b>	

Selanjutnya untuk ketercapaian pelaksanaan pembelajaran menggunakan MPI dapat dilihat pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Diagram Nilai Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan MPI

Gambar 4 menunjukkan nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran menggunakan MPI pada siklus I pertemuan 1 mencapai 81,50% dan pertemuan 2 mencapai 84,30% dengan rata-rata ketercapaian pelaksanaan pembelajaran siklus I 82,9%. Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 mencapai 92,5% dan pertemuan 2 mencapai 95% dengan rata-rata ketercapaian pelaksanaan pembelajaran siklus II sebesar 93,7%. Dengan demikian, data keterlaksanaan pembelajaran dan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus I-II mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan MPI pada materi; (1) mobil kendaraanku, (2) sapi dan tempat hidupnya, (3) kebun binatang, (4) ayamku yang lucu, dan (5) matahari, bulan dan bintang sudah berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Pembelajaran menggunakan MPI dapat meningkatkan hasil belajar siswa. MPI membantu siswa mengamati gambar dan mengerti ciri-ciri/jenis binatang, fungsi dan manfaat binatang, tempat hidup binatang, dan kemudian menyusun/mengelompokkan/menjodohkan/mengurutkan/mewarnai/melengkapi dalam permainan/latihan. Penggunaan media dalam pembelajaran dilandasi oleh pendapat atau teori dari beberapa ahli. Piaget yang dirujuk Umi Arsiyati menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada anak dibagi menjadi beberapa fase atau periode,

yaitu: (1) periode sensorimotor, (2) periode praoperasional, (3) periode operasional (Arsiyati, 2012). Sesuai dengan perkembangan kognisi siswa, TK Hidayatullah umumnya masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Mereka yang berada pada tahap tersebut masih memerlukan penanda konkrit dalam memahami sesuatu. Dengan demikian, penggunaan media sebagai visualisasi di dalam pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai upaya memenuhi kebutuhan konkretisasi suatu pemahaman.

Ketuntasan klasikal hasil belajar dapat dilihat dari siklus I dan siklus II yang diperoleh siswa sebagaimana yang disajikan pada gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 5 di atas bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I memperoleh persentase sebesar 77,5% atau sebanyak 41 siswa yang telah tuntas belajar, dan 9 siswa tidak tuntas belajar dengan persentase 2,25%. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I sudah mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan 75%. Berdasarkan gambar 5 terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II memperoleh persentase sebesar 92,5% atau sebanyak 47 siswa yang telah tuntas belajar, dan 3 siswa tidak tuntas belajar sebesar 0,72%.

Adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal menunjukkan bahwa penggunaan MPI untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang telah berhasil. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 77,50% ke siklus II sebesar

92,50%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siklus II sudah baik sekali. Jadi ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II telah mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang peran dan fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang, dapat disimpulkan bahwa MPI dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa TK Hidayatullah Banyumanik Semarang. Hal ini dikarenakan informasi/bahan ajarnya disajikan dalam perpaduan media audio, visual, animasi, simulasi, dan kuis/latihan/game melalui program MPI. Hasil penemuan ini bermanfaat untuk mendesain bahan belajar yang berbasis komputer selain dari MPI (termasuk m-kit guru, internet dan *mobile learning environment*). Kendala yang muncul pada saat penelitian yaitu terdapat sebagian guru masih belum menguasai pemanfaatan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), karena mereka belum mendapatkan pelatihan secara mendalam. Cara mengatasi kendala ini dengan memberikan jukfat (petunjuk pemanfaatan) dan juknis (petunjuk teknis) untuk pemanfaatan MPI, sehingga pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan menghasilkan pembelajaran yang optimal.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, yaitu antara lain pada saat pembelajaran, diharapkan guru mampu kreatif dan berinovatif agar suasana kelas menjadi menyenangkan bagi siswa sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kendala-kendala yang muncul di dalam pembelajaran sebaiknya segera dicari solusinya agar tidak mengganggu proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Peningkatan kemampuan SDM guru

senantiasa ditingkatkan, guna lebih dapat mengoptimalkan sumber-sumber belajar berbasis MPI.

#### **PUSTAKA ACUAN**

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsiyati Umi. 2012. *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi*. Surabaya: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya Press.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Carol, P.S. dan Bowman, C.A. 2000. *Leaping Fire: Text and Technology Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*. <http://www.%20mf.org/edtech/article.taf?function=detail&contentu=106>. Diakses 10 Nopember 2004
- D'Aloisio, Judith. 2008. *Multimedia and Its Intregation Into the classroom*. Judith.daloisio@education.monash.edu.au
- Dick, Walter, Lou Carrey and James O Carey. 2005. *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Pearson, Allyn and Bacon.
- Gerlach, V.S. & Ely, D.P. 1980. *Teaching and Media: A systematic approach*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Ghimire, B. 2002. *Impact of Multimedia on Children of Nepal*. ABD Vol. 30 No. 2
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and technologies for learning*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Kusnandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lukita Yuniati. 2010. *Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X-1 melalui Mobile Learning pada Materi Vector Semester 1 Tahun 2010-2011*. Jakarta: Jurnal Teknodik Des 2010 ISSN 0854-915X.
- Mayer, R.E. 2001. *Multimedia Learning*. USA: Cambridge University Press.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pramono. 2004. *Kolaborasi Flash, Dreamweaver, dan PHP untuk aplikasi website*. Yogyakarta : Andi.
- Sutrisno, Joko. 2008. *Peran Multimedia dalam Pembelajaran*. Diakses pada tanggal 17 Januari 2013 di [http://www.erlangga.co.id/index.php?option=com\\_content&task=view&id=365&Itemid=336](http://www.erlangga.co.id/index.php?option=com_content&task=view&id=365&Itemid=336).
- Woodbridge, J. 2004. *Digital Kaleidoscope: Learning With Multimedia*. TECH LEARNING. January 1, 2004.

#### ***Ucapan Terima Kasih***

*Ucapan terima kami sampaikan kepada; bapak Drs. Waldopo, M.Pd. peneliti bidang Teknologi Pendidikan Pustekkom Kemdikbud, sebagai pembimbing saya dalam menyelesaikan tulisan artikel ini hingga layak terbit.*

\*\*\*\*\*