



## PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SIKLUS AIR DI KELAS V UPTD SD NEGERI BERTINGKAT NAIKOTEN KOTA KUPANG

Maria Albina Peni Peuobuq<sup>1</sup>, Antonius Suban Hali<sup>2</sup>, Netty E. A Nawa<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nusa Cendana

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP Undana

Email : [mariaalbinapeuobuq@gmail.com](mailto:mariaalbinapeuobuq@gmail.com)

### Article History:

Received: 20-06-2024

Revised: 20-07-2024

Accepted: 27-07-2024

**Keywords:** Multimedia Interaktif, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS SD

**Abstract:** Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk menguji apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V UPTD SD Negeri Bertingkat Naikoten. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu pre-experiment dengan rancangan dalam penelitian ini menggunakan One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 25 orang yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan kelas V SD Negeri Bertingkat Naikoten tahun ajaran 2023/2024. Analisis data dilakukan melalui tahap (1) uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, (2) uji hipotesis penelitian, yang dilakukan dengan teknik analisis statistik paired samples test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Ini berarti bahwa multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari selisih nilai rata-rata hasil belajar siswa dimana pada saat pretest nilai rata-rata sebesar 60.40 kemudian pada saat posttest terjadi peningkatan rata-rata menjadi 78.80 sehingga nilai rata-rata peningkatan adalah 18.40. Pengaruh tersebut dapat dilihat juga dari nilai signifikansi uji t yang jauh lebih kecil dari 0,05 yaitu 0.000. Jadi berdasarkan kriteria keputusan penerimaan/penolakan maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SD Negeri Bertingkat Naikoten.

© 2024 SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah hak yang memang setiap manusia mendapatkannya untuk menunjang kehidupannya. Pendidikan sangat penting bagi semua orang karena melalui pendidikan dapat mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri setiap individu. Pendidikan adalah sesuatu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap individu

(Saptono, 2017). Setiap individu dapat memperoleh pendidikannya melalui lembaga-lembaga pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan di SD sangatlah penting bagi peserta didik karena hal ini merupakan bekal kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Salah satu masalah yang paling sering dirasakan adalah masalah di dunia pendidikan. Masih begitu banyak masalah dan kendala yang dihadapi di dalam dunia pendidikan. Masalah atau kendala tersebut anatara lain: (1) rendahnya layanan pendidikan di Indonesia, (2) rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, (3) rendahnya mutu pendidikan tinggi di Indonesia, (4) rendahnya kemampuan literasi anak-anak Indonesia. Dari masalah-masalah ini dapat menyebabkan rendahnya mutu pengetahuan dan hasil belajar pada peserta didik. Segala upaya sudah dilakukan pemerintah untuk memajukan kecerdasan generasi bangsa, yang pastinya berdampak pada meningkatnya nilai dan hasil belajar siswa. Itulah sebabnya seorang tenaga pengajar harus mengedepankan kreativitas agar mendapatkan mutu yang baik dan berpengaruh positif terhadap rangkaian pembelajaran, hal ini akan berpengaruh juga terhadap kecepatan daya tangkap suatu ilmu yang dicerna oleh peserta didik selama proses pembelajaran (Saptono, 2017).

Masalah masih rendahnya kualitas pendidikan juga masih terjadi di sekolah-sekolah yang ada di kota Kupang khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Salah satunya adalah di UPTD SD Negeri Bertingkat Naikoten. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama peneliti melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Sekolah Dasar ini dan data analisis hasil ujian tengah semester, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa masih belum mencapai KKTP padahal harapannya hasil belajar siswa seharusnya di atas rata-rata KKTP. Hasil belajar yang belum mencapai KKTP ini ditemukan di beberapa materi pelajaran salah satunya IPAS. Kesulitan peserta didik dalam materi IPAS adalah tentang siklus air. Pada materi ini terdapat beberapa peserta didik yang kurang memahami dan mengerti materi yang disampaikan guru sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dari permasalahan tersebut maka guru memerlukan upaya agar hasil belajar siswa dapat mencapai KKTP. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga akan membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama peneliti melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di UPTD SD Negeri Bertingkat Naikoten menunjukkan bahwa hasil ujian tengah semester pada mata pelajaran IPAS di salah satu kelas (kelas V) belum mencapai KKTP dimana hanya 9 siswa dari total 25 siswa yang meraih nilai di atas KKTP (70). Kesulitan belajar juga ditemukan dalam beberapa materi dalam pelajaran IPAS salah satunya materi siklus air. Pada materi ini terdapat beberapa peserta didik yang kurang memahami dan mengerti materi yang disampaikan guru sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dari permasalahan tersebut maka guru memerlukan upaya agar hasil belajar siswa dapat mencapai KKTP. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga akan membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa Arsyad (2013:19).

Media pembelajaran saat ini sedang dikembangkan dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Tidak hanya satu media saja yang digunakan, tetapi dapat menggabungkan lebih dari satu atau beberapa media. Penggabungan lebih dari satu atau beberapa media inilah yang dikenal dengan multimedia. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi. Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat digunakan penggunanya, sehingga dapat memilih proses selanjutnya dalam media. Contohnya adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. (Daryanto, 2016:69).

Di lihat dari masalah di atas, maka ada upaya penyelesaian yang perlu dicari dan dilakukan agar kualitas dalam proses pembelajaran peserta didik dapat ditingkatkan. Salah satu solusi untuk pemecahan persoalan tersebut adalah dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif perlu diterapkan ke dalam proses pembelajaran IPAS dan sesuaikan dengan materi IPAS yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Sehingga pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien dalam pencapaian kompetensi belajar. Dengan demikian siswa dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada mereka. Diharapkan setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa, membangkitkan minat dan motivasi belajar, memperjelas materi dengan gambar dan animasi yang menarik agar siswa mudah belajar sehingga berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis (Kurniawati dan Nita (2018).

Penelitian oleh Ari Hastuti, Yudi Budianti tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II Sdn Bantargebang II Kota Bekasi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Penggunaan Media Audio Visual Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dan tanpa penggunaan media audio visul (gambar) terdapat pengaruh hasil belajar IPA siswa. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t dapat diketahui  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,23 > 1,690$ ) pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Oleh karena itu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa.

Sesuai dengan latar belakang di atas maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar IPAS di kelas V UPTD SD Negeri Bertingkat Naikoten Kota Kupang”.

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Multimedia Pembelajaran**

Media pembelajaran saat ini sedang dikembangkan dalam mendukung kegiatan pembelajaran para peserta didik. Tidak hanya satu media saja yang digunakan, akan tetapi dapat menggabungkan lebih dari satu atau beberapa media. Penggabungan lebih dari satu atau beberapa media inilah yang dikenal dengan multimedia. Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai elemen informasi seperti teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan foto yang dapat memperjelas tujuan yang hendak kita sampaikan (Wati, 2016:129).

- a. Pengertian Multimedia Pembelajaran  
Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan kata lain untuk menyalurkan pesan berupa sikap, keterampilan, dan pengetahuan, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.
- b. Karakteristik Multimedia Pembelajaran  
Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi, dan juga evaluasi pembelajaran (Daryanto, 2013, 53-54). Karakteristik multimedia pembelajaran adalah: a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. b) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. c) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Hildegunda S. Rony 2011: 24).
- c. Multimedia Pembelajaran Interaktif  
multimedia pembelajaran interaktif merupakan media digital yang menggabungkan beberapa aspek media lain menjadi satu kesatuan seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan interaktivitasnya dengan demikian multimedia akan dapat menarik minat siswa serta motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat menguasai materi dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Riyadi dan Pardjono, 2014) yang menyatakan bahwa multimedia lebih efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa jika dibanding dengan pembelajaran konvensional.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu *pre-experiment*. Dengan rancangan atau desain dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan ini terdiri dari satu kelompok (tidak ada kelompok kontrol), sedangkan proses penelitiannya dilaksanakan dalam tiga tahap.

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas V UPTD SD Negeri Bertingkat Naikoten Kota Kupang yang berjumlah 61 siswa. Berdasarkan populasi yang ada maka sampel penelitian ini menggunakan teknik random sampling yaitu seluruh populasi kelas V dipilih secara acak dan akan dijadikan sebagai sampel. Dengan menggunakan teknik tersebut sampel penelitian ini adalah siswa kelas V A sebagai kelas penelitian yang berjumlah 25 siswa dengan jumlah laki-laki 14 dan jumlah perempuan 11 siswa yang mendapat perlakuan dengan diajarkan menggunakan multimedia interaktif.

Teknik analisis yang digunakan adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Instrumen penilaian yang digunakan adalah instrumen pembelajaran berupa Modul ajar, LKPD dan penilaian pengukuran (soal tes). Teknik analisis data yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan alat SPSS Versi 16. Teknik analisis dilakukan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum uji t dilakukan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas yaitu dengan kriteria pengujian data untuk pengambilan keputusan yaitu: Jika nilai signifikan  $> \alpha (0,05)$  maka data terdistribusi normal. Jika nilai signifikan  $< \alpha (0,05)$  maka data terdistribusi tidak normal begitu juga dengan uji homogenitas yaitu jika angka signifikan uji Levene's Sig  $> 0,05$  maka sebaran data homogen, tetapi jika angka signifikan

uji Levene's Sig < 0,05 maka sebaran data tidak homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Berdasarkan Riadi (2016:92) menyatakan bahwa untuk penerimaan/penolakan maka dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas atau signifikan dengan nilai  $\alpha$ , yaitu: Jika nilai signifikan >  $\alpha$  (0,05) maka  $H_0$  diterima, tetapi jika nilai Sig <  $\alpha$  (0,05) maka  $H_a$  diterima.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui suatu data terdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS for windows versi 16.

**Tabel. 1 Hasil Uji Normalitas**  
Tests of Normality

|         | Shapiro-Wilk |    |      |
|---------|--------------|----|------|
|         | Statistic    | Df | Sig. |
| pretes  | .942         | 25 | .168 |
| posttes | .958         | 25 | .385 |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan sajian data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikan yaitu 0.168 untuk *pretest* dan 0.385 untuk *posttest*. Karena nilai *pretest* dan *posttest* > 0,05 dan kriteria pengujian data untuk pengambilan keputusan yaitu: Jika nilai signifikan >  $\alpha$  (0,05) maka data terdistribusi normal. Jika nilai signifikan <  $\alpha$  (0,05) maka data terdistribusi tidak normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan data *posttest* berdistribusi normal/diterima.

**Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji statistik parametrik benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antarkelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok (Riadi, 2016: 127). Jika angka signifikan uji Levene's Sig > 0,05 maka sebaran data homogen, tetapi jika angka signifikan uji Levene's Sig < 0,05 maka sebaran data tidak homogen.

**Tabel. 2 Hasil Uji Homogenitas**

| Test of Homogeneity of Variances |     |     |      |
|----------------------------------|-----|-----|------|
| Pretest                          |     |     |      |
| Levene Statistic                 | df1 | df2 | Sig. |
| .595                             | 1   | 48  | .444 |

Berdasarkan sajian data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikan yaitu 0.444. karena nilai signifikan dari uji Levene's test > 0,05 dan kriteria pengujian data untuk pengambilan keputusan yaitu: Jika nilai signifikan uji Levene's Sig >  $\alpha$  (0,05) maka sebaran data homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* homogen.

**Uji Hipotesis**

Setelah mengetahui data terdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu menggunakan uji t

**Tabel. 3 Hasil Uji Hipotesis**

|           |                        | Paired Samples Test |                   |                       |  |        |        |    |                    |
|-----------|------------------------|---------------------|-------------------|-----------------------|--|--------|--------|----|--------------------|
|           |                        | Paired Differences  |                   |                       |  |        | T      | df | Sig.<br>(2-tailed) |
|           |                        | Mean                | Std.<br>Deviation | Std.<br>Error<br>Mean | 95%<br>Confidence<br>Interval of the<br>Difference |        |        |    |                    |
| Lower     | Upper                  |                     |                   |                       |  |        |        |    |                    |
| Pair<br>1 | Pre Test -<br>Pos Test | 18.400              | 7.599             | 1.520                 | 15.263   | 21.537 | 12.106 | 24 | .000               |

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh nilai t sebesar 12.106 dengan nilai signifikan pada uji dua pihak sebesar 0,000. Karena nilai Sig 0,000 < 0,05 dan berdasarkan Riadi (2016:92) menyatakan bahwa untuk penerimaan/penolakan maka dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas atau signifikan dengan nilai  $\alpha$ , yaitu: Jika nilai signifikan >  $\alpha$  (0,05) maka  $H_0$  diterima, tetapi jika nilai Sig <  $\alpha$  (0,05) maka  $H_a$  diterima.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan yaitu pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SD Negeri Bertingkat Naikoten ternyata mempunyai pengaruh yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari selisih rata-rata hasil belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest*. Pada saat *pretest* nilai rata-rata sebesar 60.40 kemudian pada saat *posttest* terjadi pengaruh dengan rata-rata menjadi 78.80, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata peningkatan adalah 18.400. Pengaruh tersebut juga dapat dilihat dari nilai signifikan pada uji t lebih kecil dari 0.05 yaitu 0,000. Jadi berdasarkan kriteria keputusan penerimaan/penolakan maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V A SD Negeri Bertingkat Naikoten.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu oleh Harsawi dan Arini (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa ternyata mempunyai pengaruh yang signifikan. Dapat dilihat dari hasil sebagai berikut, pada SD N 6 Ngrigo mempunyai 26 sampel, dari hasil data di temukan bahwa nilai post test lebih tinggi dibanding nilai pre test dilihat dari rata-rata 92,69 > 63,08. Sedangkan pada SD N 7 Ngrigo mempunyai 16 sampel, dari hasil data ditemukan bahwa nilai post test jauh lebih tinggi daripada nilai pre test dilihat dari rata-rata 96,25 > 69,38. Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua tabel tersebut memiliki hasil rata-rata nilai yang cenderung lebih tinggi pada post test. Dari kedua tabel independent menunjukkan bahwa pada SD N 6 Ngrigo dan SD N 7 Ngrigo terlihat nilai signifikansi 2-tailed 0.000 < 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil di atas, membuktikan bahwa hasil penelitian peneliti ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Harsiwi dan Arini (2020). Dapat dilihat melalui hasil dari pengaruh yang signifikan dari selisih rata-rata hasil belajar siswa pada saat *pretes* dan *posttes*. Pengaruh tersebut juga dapat dilihat dari nilai signifikan pada uji t dan berdasarkan kriteria keputusan penerimaan/penolakan maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini sesuai dengan pendapat (Fajar & Riyana, 2017) bahwa minat sangat berpengaruh terhadap

prestasi hasil belajar siswa. Siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan bersungguhsungguh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, merasa senang saat mengikuti pelajaran, dan juga siswa akan cenderung mudah memahami mata pelajaran yang diajarkan jika kegiatan pembelajaran yang berlangsung mampu menarik minatnya. Jadi dengan menggunakan multimedia interaktif mampu menyajikan materi menjadi lebih menarik, dimana siswa bisa melihat, mendengar dan bisa dilakukan sekaligus, suasana belajar yang santai, dan siswa bebas mempelajari materi yang diinginkan tanpa terikat waktu. Misalnya ketika siswa belum memahami materi yang telah dipelajari, siswa bisa kembali ke menu materi sebelumnya tanpa takut ketinggalan teman yang lainnya. Begitu juga sebaliknya, jika sudah dipahami siswa bisa melanjutkan ke materi berikutnya. Hal ini sesuai dengan hasil riset dari Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, yang menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Hal ini berarti bahwa penggunaan media, seperti multimedia pembelajaran interaktif, memungkinkan siswa untuk meraih hasil belajar sebesar 80% dari yang dipelajarinya. Karena itu multimedia sangat efektif dan menjadi tool yang ampuh dalam pengajaran dan pendidikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan judul “pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SD Negeri Bertingkat Naikoten” dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada materi siklus air. Hal ini terbukti dengan data hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari nilai *pretest* sebesar 60,40 dan nilai *posttest* sebesar 78,80 di mana dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* > dari nilai rata-rata *pretest*. Selanjutnya hasil uji hipotesis, menggunakan *Paired Samples Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 sehingga pada taraf signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretes* dan *posttes*. Pembelajaran IPAS menggunakan multimedia interaktif terbukti lebih efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Jakarta: Gava Media.
- [3] Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [4] Fajar, S., & Riyana, C. (2017). Pengaruh Penggunaan Media. 3(2), 101–114.
- [5] Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- [6] Kurniawati, I.D dan Nita, S. 2018. “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa”. *Journal of Computer and Information Technology* Vol.1, No. 2.
- [7] Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Edisi 1. Yogyakarta: ANDI.
- [8] Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh penggunaan media audio visual

- terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas ii sdn bantargebang ii kota bekasi. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 33-38.
- [9] Sugiyono, 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA) .
- [10] Saptono, A. (2017). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di Sma Negeri 89 Jakarta. *Econosains Jurnal Online Ekonomi Dan Pendidikan*, 14(1), 105– 112. <https://doi.org/10.21009/econosains.0141.08>
- [11] Wahyuni. E. 2009. Pengaruh Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Fisika terhadap Pemerolehan Belajar. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*.
- [12] Wati, E. R. (2016). Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video. Kata Pena.
- [13] Zulhelmi, Adlim dan Mahidin. 2017. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 05, No.01.