

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI PERJUANGAN BANGSA INDONESIA MELAWAN PENJAJAH BELANDA DI KELAS XI IS-1 SMA NEGERI 1 KISARAN

Drs.H.Bambang Gulyanto,SH,M.Pd
Email: bambanggulyantouna@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dilaksanakan di Kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran pada semester genap Tahun Pelajaran 2018/2019. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah mata pelajaran Sejarah materi perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah Belanda. Objek penelitian adalah siswa kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 23 orang. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah dapat ditingkatkan dengan menggunakan Multimedia Interaktif. Pada prasiklus dari 23 orang siswa yang hasil belajarnya tuntas hanya 7 orang siswa (30,43%). Pada siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 17 orang siswa (73,91%). Dan pada siklus II menjadi 22 orang (95,65%). Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II sangat signifikan setelah menggunakan Multimedia Interaktif pada mata pelajaran Sejarah materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran Kabupaten Asahan. Penggunaan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Sejarah materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah. Penggunaan Multimedia Interaktif telah membuat siswa lebih aktif dan mengurangi dominasi guru dalam mengajar.

Kata kunci : Hasil Belajar, Multimedia Interaktif, Sejarah

I. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU No 20 Tahun 2003). Pendidikan merupakan usaha sadar, artinya tindakan mendidik bukan tindakan yang bersifat refleks atau spontan tanpa tujuan dan rencana yang jelas, melainkan merupakan

tindakan rasional, disengaja, disiapkan, direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Tindakan mendidik harus didasarkan atas tujuan dengan alasan-alasan yang rasional dan normatif, bukan tindakan serampangan atau asal-asalan.

Dari hasil pengamatan pembelajaran di SMA Negeri 1 Kisaran, ternyata hasil belajar siswa pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda masih sangat rendah dan dibawah KKM. Hal ini disebabkan karena guru dalam proses pembelajaran kurang menggunakan berbagai macam metode dan media

pembelajaran, kurang memberi motivasi belajar kepada siswa. Sehingga menimbulkan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran. Hasilnya dari 23 orang siswa 7 orang siswa (30,43%) yang hasil belajar dan penguasaan materinya mencapai KKM 70. Sedangkan 16 orang siswa (69,56 %) lain, hasil belajarnya berada dibawah KKM.

Pada materi ini siswa ditekankan agar memahami pengertian perjuangan bangsa Indonesia, mengenali tokoh-tokoh pejuang dan menghayati perjuangan para pahlawan melawan penjajah Belanda. Peran guru sebagai fasilitator atau pemandu dalam belajar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga Multimedia Interaktif sangat perlu dikembangkan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul : *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Multimedia Intraktif Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda Di Kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran*

1.2. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar siswa rendah pada pelajaran Sejarah materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran
2. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar Sejarah
3. Guru mengajar hanya menggunakan model pembelajaran yang bersifat teaching sentris

1.3. Analisis Masalah

1. Hasil belajar siswa rendah karena rendahnya minat belajar siswa pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran
2. Kurang mampunya siswa dalam memahami materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda dikarenakan kurangnya motivasi siswa dalam berperan aktif pada pembelajaran di kelas.
3. Guru harus mengganti model dan menggunakan media pembelajaran.

1.4. Alternatif dan Prioritas Pemecahan Masalah

1. Membuat perbaikan dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan memotivasi siswa agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Meningkatkan motivasi siswa pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran
3. Menggunakan Multimedia Interaktif pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran

1.5. Rumusan Masalah

1. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Perjuangan Bangsa Indonesian Melawan Penjajah

- Belanda di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran ?
2. Bagaimana meningkatkan motivasi siswa pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda ?
 3. Bagaimana menggunakan Multimedia Interaktif pada pembelajaran Sejarah materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda?

1.6. Tujuan Penelitian Perbaikan Pembelajaran

1. Mendeskripsikan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran
2. Mendeskripsikan cara memotivasi siswa agar siswa menjadi mudah memahami materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda.
3. Menganalisis penggunaan Multimedia Interaktif yang diterapkan dan digunakan pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran

1.7. Manfaat Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Manfaat penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Siswa
 1. Sebagai perbaikan pembelajaran yang memberi nilai lebih bagi siswa karena siswa memahami dan mengerti akan perjuangan para pejuang bangsa Indonesia melawan penjajah Belanda.
 2. Dapat menjadi peningkatan hasil belajar siswa karena adanya perbaikan pembelajaran.

3. Dengan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa.

2. Bagi Guru

1. Sebagai acuan untuk menerapkan pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa
2. Memerbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru khususnya dalam mengajar Sejarah

3. Bagi Sekolah

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan di SMA Negeri 1 Kisaran

II. Kajian Pustaka

2.1. Karakteristik Hasil Belajar

Hasil belajar yang optimal dapat dicapai dengan dipengaruhi beberapa faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Menurut Muhibbin Syah (2010: 129), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa secara global terbagi kedalam tiga macam yaitu: 1). faktor internal dalam diri siswa yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. 2), faktor eksternal (faktor dari luar) yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa. 3), faktor pendekatan belajar yaitu upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada materi pembelajaran.

Menurut Jihad dan Haris (2012:14), hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris

dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2009:3), berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar.

Dari penjabaran dan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik hasil belajar meliputi beberapa unsur yaitu: tujuan, pribadi siswa, bahan pelajaran, perlakuan guru dan fasilitas. Kegiatan belajar siswa merupakan perpaduan dari unsur-unsur tersebut. Keberhasilan belajar mungkin akan kurang, jika salah satu unsur itu tidak memadai keadannya.

2.2. Karakteristik Siswa

Menurut Sudirman (1990), karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

2.3. Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah

Pada abad ke – 16 berlayarlah bangsa-bangsa Eropa ke wilayah timur. Diantaranya adalah portugis, Spanyol, inggris dan belanda. Tujuan mereka mencari rempah-rempah. Selain itu mereka juga menyebarkan agama kristen. Dari pelayaran tersebut sampailah mereka ke Nusantara. Diantara mereka yang paling lama menguasai dan menjajah indonesia adalah bangsa Belanda.

Tahun 1596 Belanda di bawah pimpinan Cornelis de Houtman, pertama kali mendarat di Banten. Tahun 1602 Belanda mendirikan kongsi dagang VOC (*Verenigde Oost Indische Compagnie*) di Batavia untuk

memperkuat kedudukannya.VOC mempunyai hak istimewa disebut *Octroi*. Gubernur Jendral VOC pertama Pieter Both, kemudian digantikan J. P. Coen.

VOC ingin menguasai pusat-pusat perdagangan, seperti Batavia, Banten, SelatSunda, Makasar, Maluku, Mataram (Jawa), dan berbagai daerah strategis lain.Belanda dapat menguasai Nusantara karena politik kejam mereka yaitu politik adu domba. Belanda mengadu domba raja-raja di daerah sehingga mereka terhasut dan terjadilah perang saudara dan perebutan tahta kerajaan. Belanda membantu pemberontakan dengan meminta imbalan daerah kekuasaan dagang (monopoli perdagangan). Akhir abad ke-18 VOC bangkrut dan dibubarkan tanggal 31 Desember 1799. Indonesia diperintah oleh Kolonial Belanda dengan gubernur jendral pertama Daendels yang sangat kejam. Rakyat dipaksa kerja rodi membuat jalan sepanjang 1.000 km (dari Anyer–Panarukan), mendirikan pabrik senjata di Semarang dan Surabaya juga membangun Pelabuhan Merak. Daendels digantikan Jansens yang kemudian dikalahkan Inggris. Tahun 1816 Indonesia dikembalikan ke Belanda, dengan Van den Bosch sebagai gubernur. Ia menerapkan politik tanam paksa. Tujuannya untuk mengisi kas Belanda yang kosong.Tanam paksa menyengsarakan rakyat, selain rakyat dipaksa menanam 1/5 tanahnya dengan ketentuan Belanda, mereka juga dipaksa membayar pajak dan ganti rugi tanaman. Tokoh yang melawan Belanda, antara lain sebagai berikut:

1. Sultan Agung Hanyakrakusuma dari Mataram (Tahun 1628 -1629)

Raden Mas Rangsang menggantikan Raden Mas Martapura dengan gelar Sultan Agung Senapati Ing Alogo Ngabdurrahman. Ia adalah Raja Mataram yang memakai gelar Sultan, sehingga lebih dikenal dengan sebutan Sultan Agung. Sultan Agung memerintah Mataram dari tahun 1613–1645. Di bawah pemerintahannya, Kerajaan Mataram mencapai kejayaan. Dalam memerintah kerajaan, ia bertujuan mempertahankan seluruh tanah Jawa dan mengusir Belanda dari Batavia. Pada masa pemerintahannya, Mataram menyerang ke Batavia dua kali (tahun 1628 dan tahun 1629), namun gagal. Dengan kegagalan tersebut, membuat Sultan Agung makin memperketat penjagaan daerah perbatasan yang dekat Batavia, sehingga Belanda sulit menembus Mataram. Sultan Agung wafat pada tahun 1645 dan digantikan putranya bergelar Amangkurat I.

2. Sultan Hasanudin dari Makasar (Sulawesi Selatan)

Pada masa pemerintahan Sultan Hasanudin, Kerajaan Makasar mencapai masa kejayaan. Cita-cita Sultan Hasanudin untuk menguasai jalur perdagangan Nusantara mendorong perluasan kekuasaan ke kepulauan Nusa Tenggara. Hal itu mendapat tentangan Belanda. Pertentangan tersebut sering menimbulkan peperangan. Keberanian Sultan Hasanudin dalam memimpin pasukan Kerajaan Makasar mengakibatkan kedudukan Belanda semakin terdesak. Atas keberanian Sultan Hasanudin, Belanda menjulukinya dengan sebutan “Ayam Jantan dari Timur”.

3. Imam Bonjol dari Sumatra Barat

Rakyat Minangkabau bersatu melawan Belanda. Terjadi pada

tahun 1830–1837. Perlawanan terhadap Belanda di bawah pimpinan Tuanku Imam Bonjol. Untuk mengatasi perlawanan rakyat Minangkabau, Belanda menerapkan siasat *adu domba*. Dalam menerapkan siasat ini Belanda mengirimkan pasukan dari Jawa di bawah pimpinan Sentot Prawiradirja. Ternyata Sentot beserta pasukannya membantu kaum padri. Karena itu Sentot ditangkap dan diasingkan ke Cianjur, Jawa Barat. Pada akhir tahun 1834, Belanda memusatkan pasukannya menduduki kota Bonjol. Tanggal 16 Juni 1835, pasukan Belanda menembaki Kota Bonjol dengan meriam. Dengan tembakan meriam yang sangat gencar Belanda berhasil merebut Benteng Bonjol. Akhirnya pada tanggal 25 Oktober 1837 Tuanku Imam Bonjol menyerah. Dengan menyerahnya Tuanku Imam Bonjol berarti padamlah perlawanan rakyat Minangkabau terhadap Belanda.

4. Diponegoro (Ontowiryo) dari Yogyakarta (1825 – 1830)

Pangeran Diponegoro dengan nama kecil Raden Mas Ontowiryo, putra sulung Sultan Hamengkubowono III, lahir pada tahun 1785. Melihat penderitaan rakyat, hatinya tergerak untuk memperjuangkannya. Perlawanan Diponegoro pemicu utamanya adalah pemasangan tiang pancang membuat jalan menuju Magelang. Pemasangannya melewati makam leluhur Diponegoro yang dilakukan tanpa izin. Karena mendapat tentangan, pada tanggal 20 Juli 1825 Belanda melakukan serangan ke Tegalrejo. Namun dalam serangan tersebut tidak berhasil menemukan Diponegoro, karena sebelumnya Diponegoro telah memindahkan markasnya di Selarong. Dalam perlawanannya akhirnya Pangeran

Diponegoro terbujuk untuk berunding. Dalam perundingan, beliau ditangkap dan diasingkan ke Makasar sampai akhirnya meninggal dunia pada tanggal 8 Januari 1855.

2.4. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata “Multi” yang berarti banyak atau bermacam-macam. Dan “medium” yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Beberapa definisi multimedia menurut para ahli diantaranya: 1). Sesuai dengan pendapat Vaughan (1994:4) multimedia adalah berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya. 2). Rada (1995) berpendapat bahwa multimedia merujuk ke perpaduan/sinkronisasi aliran media (*any synchronized media stream*). 3). Heinich, Molenda, Russel & Smaldino (1999:229) berpendapat, multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi kedalam bentuk informasi atau program instruksi.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi.

2. Langkah-langkah pembelajaran Multimedia Interaktif adalah sebagai berikut:

1. Tutorial
2. Praktik dan latihan (*Drill and Practise*)

3. Simulasi
4. Penemuan (*Discovery*)
5. Pemecahan masalah (*Problem solving*)
6. Permainan (*Games*)

3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Intraktif

1. Kelebihan Multimedia Interaktif

Kelebihan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi
2. Siswa dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya
3. Siswa menentukan kecepatan belajar dan memilih urutan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan
4. Membantu siswa yang memiliki (*slow learner*) agar belajar efektif karena kemampuan Multimedia Interaktif dapat menayangkan kembali informasi yang diperlukan
5. Memacu efektivitas belajar bagi siswa yang lebih cepat (*fast learner*)
6. Memberikan umpan balik terhadap hasil belajar
7. Memberikan penguatan terhadap prestasi belajar siswa
8. Memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis karena kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar

- pemakainya (*record keeping*)
9. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang bersifat individual (*individual learning*)
 10. Menarik perhatian karena mampu mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik (*graphic animation*)
 11. Mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan yang nyata, sehingga dapat dilakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi
 12. Meningkatkan hasil belajar dengan waktu yang relatif kecil
2. **Kekurangan Multimedia Interaktif**
Kekurangan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:
1. Memerlukan biaya yang relatif tinggi dalam pengadaan, pengembangan program, pemeliharaan, dan perawatan komputer untuk pembelajaran yang meliputi perangkat keras (*Hard ware*) dan perangkat lunak (*soft ware*). Saat ini komputer masih merupakan

teknologi yang relatif mahal bagi sebagian masyarakat Indonesia.

2. Program komputer memerlukan perangkat keras dan perangkat lunak dengan spesifikasi yang sesuai, sehingga terhindari *incompability* antara *Hard ware* dan *soft ware*
3. Mendesain / merancang dan memproduksi program komputer untuk pembelajaran tidak mudah, melainkan memerlukan banyak waktu dan keahlian khusus

III. Pelaksanaan Penelitian Perbaikan Pembelajaran

3.1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mata pelajaran Sejarah materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran. Jumlah siswa 23 orang, dengan jumlah siswa laki-laki 12 orang dan jumlah siswa perempuan 11 orang. Pada mata pelajaran Sejarah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang harus dicapai adalah 70.

3. 2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran TahunPelajaran 2018/2019 yang beralamatkan di Jalan Modang Lubis No.6 Kisaran Kabupaten Asahan,

3. 3. Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Perbaikan Pembelajaran

No	Mata Pelajaran	Kelas	Waktu	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Tempat
1	Sejarah	XI IS-1	07.30-08.50 Wib	Selasa, 9 April 2019	Selasa, 16 April 2019	Selasa, 30 April 2019	SMA Negeri 1 Kisaran

3.4. Desain Prosedur Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Setiap siklus atau putaran terdiri empat tahapan yaitu: 1. Perencanaan (*planning*), 2. Aksi atau Tindakan (*acting*), 3. Pengamatan/observasi, 4. Refleksi (*reflecting*)

Menurut Wardhani (2008:1.4), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru. Pengertian tersebut sejalan dengan pengertian PTK yang dikemukakan oleh Aqib (2011:3), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Siklus I

I. perencanaan (*planning*)

Persiapan yang akan dilaksanakan pada tahap perencanaan antara lain :

1. Menyusun skenario pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
2. Menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan.
3. Menyiapkan bahan atau media yang akan digunakan berupa slide power point, video pembelajaran, proyektor, laptop, speaker dan layar slide
4. Menyiapkan lembar kerja dan instrument penilaian
5. Menetapkan waktu pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I

II. Tindakan (*acting*)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun dengan program antara lain :

1. Mengucapkan salam dan Mengajak semua siswa berdoa
2. Memberi motivasi dan apersepsi
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran
4. Guru menampilkan slide power point berisi teks materi pembelajaran
5. Siswa memperhatikan tampilan teks, gambar, dan video pembelajaran
6. Memberikan soal-soal latihan kepada siswa
7. Memeriksa dan menilai hasil pekerjaan siswa
8. Melihat hal-hal yang muncul pada saat perbaikan pembelajaran siklus I sebagai masukan untuk perencanaan perbaikan pembelajaran siklus II.

III. Pengamatan (*observing*)

Peneliti menggunakan lembar penilaian aktivitas siswa, catatan lapangan, dokumen serta lembar soal dalam mengumpulkan data-data di lapangan. Kegiatan pengamatan dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran Sejarah pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda dengan menggunakan Multimedia Interaktif.

IV. Refleksi (*reflecting*)

Peneliti mengkaji proses pembelajaran yang telah dilaksanakan meliputi aktivitas siswa dalam pembelajaran dan menyesuaikan dengan ketercapaian indikator kinerja pada siklus pertama dan kedua.

Siklus II

I. Perencanaan (*planing*)

1. Mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran menyusun kalimat suatu bacaan pada siklus I.
2. Menyiapkan kembali penyusunan rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran dengan Multimedia Interaktif
3. Menyiapkan media yang akan menjadi materi pembelajaran
4. Menyediakan lembaran kerja dan instrumen penelitian

II. Tindakan (*acting*)

1. Guru mengondisikan kelas agar siswa siap mengikuti pelajaran.
2. Guru memberi apersepsi
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
4. Guru menampilkan slide power point di layar slide yang sudah disediakan
5. Siswa bertanya jawab dengan program suara penyaji seputaran video pembelajaran yang baru saja ditampilkan
6. Guru menampilkan slide gambar pahlawan Sultan Agung dari Mataram beserta biografinya
7. Siswa diminta menanggapi video
8. Siswa menanggapi video dan berintraksi dengan program suara penyaji
9. Guru menampilkan video biografi para pahlawan pergerakan nasional
10. Siswa menanggapi video

11. Siswa berinteraksi dengan program suara penyaji
12. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan yang kurang jelas
13. Guru memberikan soal latihan kepada siswa
14. Guru bersama siswa memeriksa hasil soal latihan

III. Pengamatan (*observing*)

1. Mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran Sejarah dengan menggunakan Multimedia Interaktif dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran.
2. Mengumpulkan data hasil belajar siswa pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah dengan Multimedia Interaktif dan mencatat hal-hal penting yang terjadi selama pembelajaran.

IV. Refleksi (*reflecting*)

Penggunaan Multimedia Interaktif sudah cukup baik. Siswa lebih termotivasi dan konsentrasi dalam pembelajaran dengan adanya gambar-gambar, video pembelajaran, interaksi suara komputer dan penyajian kegiatan pembelajaran yang sangat menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah.

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilaksanakan secara bertahap yaitu :

1. Menganalisis hasil belajar siswa

Dalam petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar, terdapat kriteria hasil belajar secara perorangan dengan menggunakan rumus Sugiyono (2008:208), yaitu :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Siswa dikatakan tuntas belajar jika nilai siswa ≥ 70 sesuai dengan KKM pelajaran Sejarah

2. Menganalisis hasil belajar siswa secara klasikal

Selanjutnya dapat diketahui apakah hasil belajar siswa secara klasikal telah tercapai, dilihat dari persentase siswa yang telah berhasil dalam belajar dapat menggunakan rumus (Endang Retno. W 2005:26), yaitu :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Secara klasikal dikatakan tuntas apabila jumlah siswa yang bernilai $\geq 70\%$ harus mencapai $\geq 85\%$ dari seluruh siswa.

IV. Hasil dan Pembahasan

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Dalam hal ini peneliti bertugas menentukan tujuan belajar, sumber belajar, serta mengarahkan berbagai cara siswa melaksanakan kegiatan belajar, memotivasi siswa, mengawasi siswa, memberi bantuan, bimbingan, petunjuk, menilai proses belajar dan hasil belajar yang dicapai siswa. Sedangkan untuk siswa sendiri dalam pelaksanaan tindakan ini tidak hanya melibatkan fisik semata, namun melibatkan secara mental emosional intelektual dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan serta pembentukan sikap dan nilai dalam pembentukan keterampilan.

1. Penelitian Perbaikan Pembelajaran Prasiklus

Hasil penelitian tindakan prasiklus dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 April 2019 di kelas XI IS-1 ini berjumlah 23 orang siswa, terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran sejarah ialah 70. Hasil pembelajaran yang diperoleh belum mencapai tujuan yang diharapkan. dari 23 orang siswa yang hasil belajar nya mencapai KKM hanya 7 orang (30,43%), sedangkan 16 orang siswa (69,56%) hasil belajarnya belum tuntas mencapai KKM 70.

2. Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran Siklus I

Melihat hasil pada pra siklus maka perlu dilakukan siklus I untuk perbaikan pembelajaran. Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 April 2019 dimulai dari pukul 07.30 sampai dengan 08.40 wib. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Sejarah

materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran sebagai berikut :

3. Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 30 April 2019 dimulai pukul 07.30 sampai dengan 08.40 Wib. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Sejarah materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran. Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata 85,43 dengan jumlah siswa 22 orang yang mengalami tuntas dan 1 orang siswa tidak tuntas. Dari hasil data yang diperoleh diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70. Karena ketuntasan belajar telah dicapai, maka peneliti tidak melanjutkan ke siklus III.

4.2. Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

3. Pembahasan prasiklus

Data hasil belajar siswa pada prasiklus menunjukkan dari 23 orang siswa yang tuntas pada mata pelajaran Sejarah materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran hanya 7 orang siswa (30,43%), sedangkan 16 orang siswa (69,56%) hasil belajarnya tidak tuntas dalam mencapai KKM 75.

4. Pembahasan Siklus I

Data hasil belajar siswa pada Siklus I menunjukkan dari 23 orang siswa yang tuntas pada mata pelajaran Sejarah materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1

Kisaran sebanyak 17 orang siswa (73,91%), sedangkan 6 orang siswa (26,08%) belum tuntas mencapai KKM 75.

5. Pembahasan Siklus II

Data hasil belajar siswa pada Siklus II menunjukkan dari 23 orang siswa yang tuntas pada mata pelajaran Sejarah materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran sebanyak 22 orang siswa (95,65%), dan 1 orang siswa (4,34%) tidak tuntas mencapai KKM 75.

Dengan demikian perbaikan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran. Data hasil penelitian perbaikan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Dari 23 orang siswa yang mencapai KKM 70 pada prasiklus sebanyak 7 orang siswa (30,43%). Terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 17 orang siswa (73,91%), dan terjadi peningkatan kembali pada siklus II menjadi 22 orang siswa (95,65%). Penggunaan Multimedia Interaktif ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI IS-1 SMA Negeri 1 Kisaran.

Faktor penghambat pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran adalah belum siapnya siswa menghadapi situasi belajar yang baru diterapkan guru, baik dalam menggunakan Multimedia Interaktif, tugas-tugas yang diberikan guru, serta kemampuan siswa dalam mengemukakan hasil pekerjaan tentang materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda.

V. Simpulan dan saran Tindak Lanjut

5.1. Simpulan

6. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda dengan menggunakan Multimedia Interaktif. Pada prasiklus Dari 23 orang siswa yang tuntas sebanyak 7 orang siswa (30,43%). Terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 17 orang siswa (73,91%), dan terjadi peningkatan kembali pada siklus II menjadi 22 orang siswa (95,65%).
7. Penerapan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Sejarah pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Belanda.
8. Penerapan Multimedia Interaktif telah membuat siswa lebih aktif dan mengurangi dominasi guru dalam mengajar.

5.2.. Saran dan Tindak Lanjut

1. Guru perlu menggunakan Multimedia Interaktif dalam mata pelajaran yang lain, karena terbukti dalam penggunaannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi sekolah, Multimedia Interaktif sangat bermanfaat dan juga dapat meningkatkan kualitas sekolah. Karena Multimedia Interaktif ini memadukan antara teknologi dengan pembelajaran.
3. Melalui Multimedia Interaktif ini siswa dapat merasakan kemajuan teknologi dalam pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R.I. (2006) *Learnig to Teach, Belajar Untuk Mengajar (terjemahan Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto tahun 2008)* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar (2013), *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi (2003), *Dasar – Dasar Pendidikan (Edisi Revisi)*, Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi ke-6. Cetakan XIII , Jakarta : Rineke Cipta.
- Ary, Donald., Lucy Cheser Jacobs, Asghar Razavieh (2004), *Introduction to Research in Education*. Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan. Diterjemahkan oleh Arief Furchan. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dimiyati, Mudjiono (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud dan PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. (2006) *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Gredler, Margaret E. (2011) *Learning and Instruction, Teori dan Aplikasi*, Diterjemahkan oleh Tri Wibowo. Jakarta: Kencana Predana Media Group,
- Hamalik, Oemar (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ngalimun. (2012) *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jogjakarta : Aswaja Pressindo.