

Efektivitas Penggunaan Multimedia Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar PKn selama masa pandemi pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69

Efectiveness of Using Online Learning Multimedia on PKn Learning Outcomes During Pandemic of Student Fifth Grade at UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kecamatan Tallo Kota Makassar

¹Hasri Ainun Efendi, ²Dr. Suarlin, S. Pd., M. Si, ³ Hikmawati Usman, S.Pd., M. Pd

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
**hasriainun56@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini menelaah masalah berikut: (1) Bagaimanakah gambaran penggunaan multimedia pembelajaran daring pada pembelajaran PKn kelas V UPT SPF UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar ? (2) Bagaimanakah hasil belajar PKn selama masa pandemi dengan menggunakan multimedia pembelajaran daring di kelas V UPT SPF UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar ? (3) Apakah penggunaan multimedia pembelajaran daring efektif terhadap hasil belajar PKn selama masa pandemi di kelas V UPT SPF UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar ?. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) gambaran penggunaan multimedia pembelajaran (2) hasil belajar PKn selama masa pandemi dengan menggunakan multimedia pembelajaran daring di kelas V UPT SPF UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar; (3) untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia pembelajaran daring efektif terhadap hasil belajar PKn selama masa pandemi di kelas V UPT SPF UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen Design. Desain penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design. Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan metode nonprobability sampling dengan teknik purposive sampling. Prosedur pengumpulan data terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Teknik pengumpulan data antara lain, tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yaitu lembar observasi dan tes. Teknik analisis data terdiri dari analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial antara lain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran efektif terhadap hasil belajar PKN selama masa pandemic pada siswa kelas V UPT SPF UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Kata Kunci: multimedia pembelajaran, hasil belajar dan PKn

Abstract

This study examines the following problems: (1) What is the description of the use of online learning multimedia in civics learning of student fifth grade UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar ? (2) How are the results of Civics learning during the pandemic using online learning multimedia of student fifth grade UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar ? (3) Is the use of online learning multimedia effective on civics learning outcomes during the pandemic di kelas V UPT SPF UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar ?. The purpose of research was to find out: (1) to find out the description of the use of learning multimedia (2) to find out the results of Civics learning during the pandemic by using online learning multimedia of student fifth grade UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar; (3) to find out whether the use of online learning multimedia is effective on Civics learning outcomes during the pandemic of student fifth grade UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar. This research approach is quantitative with the type of research Pre Experiment Design. The design of this research is Quasi Eksperimen Design. The sample selection in this study used nonprobability sampling method with purposive sampling technique. Collection technique data, among others tests, observation sheets, and documentation. Research instrument namely observation sheets and tests. Data analysis techniques consist of statistical analysis descriptive and inferential statistical analysis, among other, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The conclusion of the study shows that the use of multimedia learning is effective on PKN learning outcomes during the pandemic of student fifth grade UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar

Keywords: Learning multimedia, learning outcomes dan PKn

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana yang dapat membebaskan seseorang dari kebodohan. Sebagaimana tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 pada alinea ke empat, bahwa salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dapat ditempuh dengan pendidikan formal, informal dan non formal. Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Awal tahun 2020 dunia digemparkan dengan virus baru yaitu virus corona (SARS-CoV-2) dan penyakitnya disebut Corona Virus Disease (COVID-19). Kondisi pandemi Covid-19 ini mengharuskan semua kegiatan manusia di batasi. Secara signifikan keadaan ini memiliki dampak yang begitu besar dalam beberapabidang baik itu dalam bidang kesehatan, ekonomi, bahkan pendidikan. Pandemi Covid-19 telah mendorong kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) untuk melakukan berbagai penyesuaian pembelajaran selama masa pandemi. Salah satu perubahan paling besar adalah kebijakan melaksanakan pembelajaran dari rumah secara nasional. Kondisi pandemi seperti sekarang ini, sangat banyak hal yang perlu di perhatikan. Apalagi pada pembelajaran abad 21 sangat memerlukan teknologi sebagai media digital untuk membantu proses belajar. Salah satu media teknologi yang sering di gunakan adalah aplikasi di telepon genggam supaya lebih mudah terjangkau. Akan tetapi dalam hal ini ada beberapa temuan masalah yaitu, kurangnya eksplorasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang siswa

untuk belajar. Dengan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran akan berdampak pada proses pembelajaran antara lain: 1) siswa akan merasa kesulitan ketika menemukan sebuah konsep yang bersifat abstrak, 2) siswa akan lebih sulit memahami materi pembelajaran, 3) siswa akan kurang bergairah dalam proses pembelajaran, serta 4) proses pembelajaran yang dilakukan membosankan dan tidak menarik.

Guru merupakan ujung tombak dunia pendidikan yang memiliki peran penting dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Tugas dan peran guru dari hari kehari semakin berat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini juga sesuai dengan landasan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 yaitu : Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didedasin dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Multimedia lahir seiring dengan perkembangan media itu sendiri, yakni setelah munculnya perhatian terhadap siswa sebagai subjek belajar. Pada masa ini proses pembelajaran dianggap sebagai suatu sistem, yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Salah satu komponen itu adalah siswa sebagai subjek belajar yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa adalah titik sentral dalam kegiatan pembelajaran, sehingga apa yang dilakukan guru diarahkan untuk keberhasilan siswa. Pada kenyataannya siswa adalah organisme yang unik yang memiliki minat,

bakat serta kemampuan dan gaya belajar yang berbeda. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran setiap guru harus dapat melayani perbedaan tersebut.

Kemudian Pasal 39 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 menegaskan bahwa “isi kurikulum setiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat : a) Pendidikan Pancasila; 2) Pendidikan Agama; 3) Pendidikan Kewarganegaraan”.

“Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa yang ditandai dengan hasil belajar siswa yang belum memuaskan.” (Hamiyati, 2019, h. 19).

Dengan adanya multimedia pembelajaran maka pembelajaran PKn berbasis daring adalah salah satu cara yang efektif untuk melihat dan menciptakan partisipasi belajar siswa, karena siswa akan tetap mendapat hak pengajaran meskipun proses pembelajarannya tidak bisa dilaksanakan di sekolah.

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat perbedaan yaitu latar belakang masalah, perbedaan jenjang kelas dan perbedaan pelajaran. Penelitian ini lebih mengkajinya melalui penelitian yang berjudul “Efektivitas multimedia pembelajaran daring terhadap hasil belajar PKn selama masa pandemi kelas V UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar Kota Makassar”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Efektivitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Dalam kamus Bahasa Indonesia efektif berarti ada efeknya (pengaruh, akibatnya, kesannya); manjur mujarab, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi, efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Menurut Ravianto dalam Masruri (Mingkid et al., 2017) “efektifitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang

diharapkan.” Ini berarti bahwa apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan dengan perencanaan, baik dalam waktu maupun mutunya, maka dapat dikatakan efektif.

2.2. Multimedia

Perkembangan teknologi multimedia dapat mengubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga memberikan hasil yang maksimal. Menurut Rusman, dkk (2013) “Multimedia adalah media presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus.”

Multimedia adalah media yang menyajikan gabungan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, image, animasi, audio dan video secara terintegrasi. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Menurut Hooper (Oka, 2017, h. 10) menyebutkan bahwa multimedia sebagai media presentasi berbeda dari multimedia sebagai media pembelajaran.

Beberapa definisi diatas tentang multimedia pembelajaran dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar di mana dalam penyampaian bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa, guru menggunakan atau menerapkan berbagai perangkat media pembelajaran.

Multimedia pembelajaran tentunya memiliki kelebihan yang dimiliki. Menurut (Daryanto, 2011, h. 54) menyebutkan bahwa terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut : 1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dan lain-lain. 2. Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain. 3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain. 4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain. 5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain. 6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Namun disamping kekuatan atau kelebihan tersebut, multimedia juga mempunyai beberapa

kekurangan. Dan kekurangan yang paling mencolok menurut (Indriana, 2011) adalah “penyiapan media ini membutuhkan biaya cukup mahal. Selain itu, penggunaan multimedia memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga operasional yang professional di bidangnya.”

2.3. Hasil Belajar

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Menurut (Sofiah, n.d.) “Hasil belajar siswa adalah hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau dalam bentuk skor, setelah siswa mengikuti pelajaran”.

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

2.4. Pembelajaran PKn di SD Selama Masa Pandemi

PKn sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial bersifat hapalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hapalan semata. “Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahan untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia” (Susanto, 2013).

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk menentukan apakah penggunaan multimedia pembelajaran daring efektif terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas V. Setelah itu, data akan dianalisis untuk menguji hipotesis dengan analisis data menggunakan Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 25.0. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen bentuk Quasi Eksperimental Design. Pada penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design dengan membandingkan 2 kelas. Penelitian ini dilakukan dengan dua kali pengukuran, pengukuran pertama pretest dan pengukuran kedua posttest. Secara garis besar, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber : (Sugiyono,2019)

3.3. Instrumen Penelitian

1) Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi siswa terkait dengan penggunaan multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dari lembar observasi ini melalui observer.

2) Tes

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda (multiple choice) yang divalidasi oleh ahli dengan melihat keterkaitan antara indikator dengan soal yang dibuat. Jumlah instrumen soal pada pretest dan posttest masing-masing berjumlah 20 butir soal. Penskoran 5 (lima) untuk jawaban yang benar dan penskoran 0 (nol) untuk jawaban yang salah.

3.4. Analisis Data

1) Analisis Data Deskriptif

Analisis data deskriptif dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar melalui hasil pretest dan posttest. Data hasil belajar siswa antara lain nilai rata-rata (mean), data tengah (median), modus, standar deviasi, variansi, range, nilai terendah (minimum), dan nilai tertinggi (maximum).

Tabel 3.4 Kategori Hasil Belajar Siswa

Skor	Kategori
85 < x ≤ 100	Sangat Baik
70 < x ≤ 85	Baik

$55 < x \leq 70$	Cukup Baik
$40 < x \leq 55$	Kurang Baik
< 40	Sangat Kurang

Sumber : Ainina (2014)

2) Analisis Statistik Inferensial

Analisis Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t dengan data berbeda.

a) Uji Normalitas

Pengujian normalitas data hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk uji normalitas digunakan uji Kalmogrof-Smirnov pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hipotesis:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_a : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata yaitu 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukas setelah uji normalitas data, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok memiliki variasi yang sama atau tidak, dengan kriteria ketika nilai signifikansi >0.05 maka varian sampel dapat dikatakan homogen.

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Independent Sample t-Test. Independent Sample t-Test dilakukan untuk membandingkan rata-rata pada dua variabel dalam dua kelompok yang berbeda. Kriteria pengujian ini, jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_a di terima dan H_0 di tolak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan yakni untuk mengetahui gambaran penggunaan multimedia pembelajaran, mengetahui gambaran hasil belajar PKn selama masa pandemi dengan menggunakan multimedia pembelajaran daring di kelas V UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar, dan untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia pembelajaran daring

efektif terhadap hasil belajar PKn selama masa pandemi di kelas V UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kota Makassar.

Data diperoleh melalui penggunaan instrumen berupa tes untuk mengukur perbedaan hasil belajar siswa setelah dan sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia pembelajaran. Tes ini digunakan pada pretest dan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar PKn. Subjek dalam penelitian ini yaitu 42 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 42 siwa kelas VB sebagai kelas kontrol.

Tes hasil belajar siswa telah divalidasi oleh ahli pada bidangnya. Setelah divalidasi isi oleh ahlinya, butir pernyataan yang dapat digunakan yaitu 20 butir 34 soal. Selanjutnya 20 butir soal tersebut kemudian digunakan sebagai instrumen pengukur hasil belajar siswa.

1) Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Penggunaan multimedia pembelajaran pada pembelajaran PKn efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Ini dibuktikan dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran PKn dengan menggunakan multimedia pembelajaran hasil pelaksanaan tersebut, pada pertemuan pertama masih banyak yang belum terlaksana dan pada pertemuan kedua sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada observasi guru pertemuan pertama proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 72,7% berada pada kategori cukup, sedangkan pertemuan kedua mencapai 90,9% berada pada kategori sangat baik, hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada pertemuan 1 ke pertemuan 2. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran daring berlangsung secara efektif dikarenakan kategori presentase untuk setiap pertemuan meningkat dari kategori cukup menjadi sangat baik. Kemudian persentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pembelajaran pada observasi siswa pertemuan 1 mencapai 72,7% berada pada kategori cukup, sedangkan pertemuan 2 mencapai 81,8% berada pada kategori baik, hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada pertemuan 1 ke pertemuan 2. Persentase diperoleh dengan cara skor indikator yang terlaksana dibagi dengan skor indikator keseluruhan kemudian hasil yang dipeoleh dikali 100, maka hasil persentase akan diperoleh. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan multimedia pembelajaran berjalan efektif

dibuktikan dengan hasil persentase dalam kategori efektif

2) Analisis Statistik Deskriptif

a) Data pre-test hasil belajar

Tabel distribusi dan persentase skor nilai pre-test siswa kelas eksperimen

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik	-	-
2	$70 < x \leq 85$	Baik	11	26,19%
3	$55 < x \leq 70$	Cukup Baik	9	21,42%
4	$40 < x \leq 55$	Kurang Baik	16	38%
5	< 40	Sangat Kurang	6	14,28%
Jumlah			42	100%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data siswa kategori sangat baik tidak ada, kategori baik sebanyak 11 siswa dengan persentase 26,19%, kategori cukup baik sebanyak 9 presentase 21,42%, kategori kurang baik sebanyak 16 siswa dengan persentase 38%. Kemudian pada kategori sangat kurang baik sebanyak 6 dengan presentase 14,28%. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

b) Data posttest hasil belajar kelas eksperimen

Tabel distribusi dan persentase skor nilai pre-test siswa kelas eksperimen

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik	9	21,42%
2	$70 < x \leq 85$	Baik	15	35,71%
3	$55 < x \leq 70$	Cukup Baik	16	38%
4	$40 < x \leq 55$	Kurang Baik	2	4,7%
5	< 40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			42	100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data siswa kategori sangat baik sebanyak 9 siswa dengan persentase 21,42%, kategori baik sebanyak 15 siswa dengan persentase 35,71%, kategori cukup baik sebanyak 16 siswa dengan persentase 38%. Kemudian pada kategori kurang baik sebanyak 2 dengan presentase 4,7% dan sangat kurang tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%

c) Data pretest hasil belajar kelas kontrol

Tabel distribusi dan persentase skor nilai pre-test siswa kelas kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik	-	-
2	$70 < x \leq 85$	Baik	2	4,8%
3	$55 < x \leq 70$	Cukup Baik	15	35,7%
4	$40 < x \leq 55$	Kurang Baik	16	38,1%
5	< 40	Sangat Kurang	9	21,4%
Jumlah			42	100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data siswa kategori sangat baik tidak ada, kategori baik sebanyak 2 siswa dengan persentase 4,8%, kategori cukup baik sebanyak 15 presentase 35,7%, kategori kurang baik sebanyak 16 siswa dengan persentase 38%. Kemudian pada kategori sangat kurang baik sebanyak 9 dengan

presentase 21,4%. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

d) Data posttest hasil belajar kelas kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik	-	-
2	$70 < x \leq 85$	Baik	11	26,19%
3	$55 < x \leq 70$	Cukup Baik	9	21,42%
4	$40 < x \leq 55$	Kurang Baik	16	38%
5	< 40	Sangat Kurang	6	14,28%
Jumlah			42	100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data siswa kategori baik sebanyak 15 siswa dengan persentase 35,6%, kategori cukup baik sebanyak 20 siswa dengan persentase 47,7%. Kemudian pada kategori kurang baik sebanyak 6 siswa dengan presentase 14,2% dan sangat kurang 1 siswa dengan presentase 2,4%. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

3) Analisis Statistik Inferensial

a) Hasil Uji Normalitas

Tabel hasil uji normalitas data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Statistik	Df	Sig. (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,124	42	0,104	Normal
Posttest Eksperimen	0,120	42	0,139	Normal
Pretest Kontrol	0,121	42	0,126	Normal
Posttest Kontrol	0,119	42	0,150	Normal

Berdasarkan data pada tabel di atas hasil uji normalitas data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas data, nilai probabilitas lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest diperoleh dalam berdistribusi normal.

b) Hasil Uji Homogenitas

Tabel uji homogenitas data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hasil Belajar		Df 1	Df 2	Sig. (Nilai Probabilitas)
Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Based on Mean	1	82	0,082
Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Based on Mean	1	82	0,156

Berdasarkan tabel di atas hasil uji homogenitas data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari based on trimmed mean yaitu data memiliki varian yang sama. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $0,082 > 0,05$. Kemudian nilai signifikansi data posttest

kelas eksperimen dan kelas kontrol $0,156 > 0,05$. Hal tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh homogen.

c) Hasil Uji Hipotesis

- Independent sample t-test pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Setelah dilakukan hasil uji homogenitas data, selanjutnya melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis Independent Sample T-Test yang bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata dua variabel dari dua kelompok yang berbeda. Berikut hasil dari uji independent sample t-test nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel hasil uji hipotesis data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

	T	Df	Sig. (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Pretest Kelas				
Eksperimen dan Kelas Kontrol	1,776	82	0,79	Tidak ada perbedaan

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat pretest kelas eksperimen memperoleh nilai probabilitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,79, sehingga berdasarkan data tersebut yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil tes di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- Independent sample t-test posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis Independent Sample T-Test yang bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata dua variabel dari dua kelompok yang berbeda. Berikut hasil dari uji independent sample t-test nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel hasil uji hipotesis data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

	T	Df	Sig. (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Pretest Kelas				
Eksperimen dan Kelas Kontrol	3,326	82	0,001	Ada perbedaan

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh dari pengujian Sig.(2-tailed) $< 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran.

4.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian dilakukan selama kurang lebih 2 minggu yang dimulai pada tanggal 25 Agustus - 4

September 2021 pada kelas V UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kecamatan Tallo Kota Makassar. Subjek pada penelitian ini yaitu dua kelas, di kelas VA dijadikan kelas eksperimen sejumlah 42 siswa dan kelas VB dijadikan kelas kontrol sejumlah 42 siswa. Kegiatan penelitian dimulai dengan 46 perizinan ke pihak sekolah dengan membawa berbagai surat izin sehari sebelum penelitian. Kemudian penelitian dilanjutkan dengan pemberian pretest terlebih dahulu di kedua kelas dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah pemberian pretest, penelitian dilanjutkan dengan pemberian treatment berupa penggunaan multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol tidak menggunakan multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Setelah pemberian treatment atau perlakuan, penelitian dilanjutkan dengan pemberian posttest sebagai tes akhir dengan tujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen (menggunakan multimedia pembelajaran) dengan kelas kontrol (tidak menggunakan multimedia pembelajaran). Pelaksanaan pretest dan posttest dilakukan secara daring menggunakan google form, sedangkan pemberian treatment dilakukan secara daring melalui aplikasi whatsapp group dan zoom meeting. Pemberian pretest melalui google form. Kemudian penelitian dilaksanakan dengan pemberian treatment atau perlakuan. Selama proses pembelajaran berlangsung ada beberapa kendala yang ditemukan peneliti sebab prosesnya dilakukan secara daring. Kendala yang terjadi diantaranya, tidak semua siswa hadir dalam proses pembelajaran, tidak semua siswa berpartisipasi aktif, serta tidak semua siswa tepat waktu dalam pengumpulan lkpd, hal ini disebabkan beberapa siswa tidak memiliki smartphone pribadi melainkan smartphone orang tua mereka sedangkan beberapa orang tua mereka adalah pekerja sehingga siswa harus menunggu untuk menyelesaikan lkpd yang diberikan.

Selain kendala yang ditemukan peneliti, penggunaan multimedia pembelajaran mampu membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah siswa yang berpartisipasi semakin meningkat dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Selain itu, dibuktikan juga melalui hasil tes yang meningkat setelah penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran, juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan penggabungan audio (suara) dan visual (gambar)

tentunya melatih indera pendengaran dan indera penglihatan siswa. Hal ini dapat menciptakan pembelajaran yang nyata dan menyenangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu: (1) tes berupa pilihan ganda terdiri dari 20 butir soal, tujuannya untuk mengetahui tes hasil belajar (posttest), (2) observasi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data gambaran tentang penggunaan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, dan (3) dokumentasi dikumpulkan bertujuan untuk mengumpulkan data siswa, kegiatan penelitian, multimedia pembelajaran serta hasil tes siswa Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: (1) analisis statistik deskriptif dan (2) analisis statistik inferensial. Pemberian perlakuan dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia pembelajaran efektif terhadap hasil belajar siswa dengan melakukan perbandingan nilai pretest dan nilai posttest. Analisis perhitungan dilakukan dengan bantuan IBM SPSS 25.0. Adapun hasil penelitian, dijelaskan sebagai berikut :

1. Gambaran Penggunaan Multimedia Pembelajaran

Penggunaan multimedia pembelajaran daring di kelas V terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Dapat dilihat dengan hasil observasi guru dan hasil observasi siswa yang telah diamati oleh observer selama proses pembelajaran daring melalui Zoom Meeting dan aplikasi whatsapp group. Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa persentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pembelajaran pada observasi guru terjadi peningkatan, hal ini dibuktikan pada pertemuan 1 persentase tingkat pencapaian 72,7% berada pada kategori cukup, kemudian pertemuan 2 mencapai 90,9% berada pada kategori sangat baik. Persentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pembelajaran pada observasi siswa terjadi pula peningkatan, hal ini dibuktikan pada pertemuan 1 mencapai 72,7% berada pada kategori cukup, sedangkan pertemuan 2 mencapai 81,8% berada pada kategori baik, hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada pertemuan 1 ke pertemuan 2. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan multimedia pembelajaran berjalan efektif dibuktikan dengan hasil persentase yang meningkat setiap pertemuan dimulai dari kategori cukup hingga mencapai kategori sangat baik. Kategori pelaksanaan pembelajaran belum mencapai 100% karena masih terdapat butir instrumen observasi

yang belum terlaksana. Namun secara keseluruhan, proses pembelajaran dalam kategori baik.

2. Hasil Belajar PKn Selama Masa Pandemi

Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn selama masa pandemi dengan menggunakan multimedia pembelajaran dikelas V UPT SPF SD Negeri Tallo Tua 69 Kecamatan Tallo Kota Makassar mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari hasil tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang telah dilakukan. Tes awal (pretest) yang dilaksanakan secara online menggunakan google form pada tanggal 25 Agustus 2021 menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 58,81. Berdasarkan tabel frekuensi, diketahui bahwa terdapat 6 siswa berada pada kategori sangat kurang, 16 siswa kategori kurang baik, 9 siswa kategori cukup baik dan 11 siswa kategori baik. Selanjutnya untuk kelas kontrol berada pada kategori kurang dengan rata-rata (mean) sebesar 53,45. Berdasarkan tabel frekuensi, diketahui terdapat 2 siswa beradada pada kategori baik ,15 siswa berada pada kategori cukup baik, 16 siswa berada pada kategori kurang baik dan 9 siswa berada pada kategori sangat kurang baik.

Sedangkan pada hasil tes akhir (posttest) yang dilaksanakan secara online menggunakan google form pada tanggal 26 Agustus 2021 menunjukkan bahwa kelas ekspreimen berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 75,00.. Berdasarkan tabel frekuensi, diketahui bahwa terdapat 2 siswa berada pada kategori kurang baik, 16 siswa berada pada kategori cukup baik, 15 siswa berada pada kategori baik dan 9 siswa berada pada kategori sangat baik. Selanjutnya untuk kelas kontrol berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 67,50. Berdasarkan tabel frekuensi diketahui terdapat 15 siswa beradada pada kategori baik, 20 siswa berada pada kategori cukup baik, 6 siswa berada pada kategori kurang baik dan 1 siswa berada pada kategori sangat kurang baik.

Jadi dengan penggunaan multimedia pembelajaran daring hasil belajar PKn menjadi meningkat. Dari hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata (mean) posttest antara kelas eksperimen dengan menggunakan multimedia pembelajaran dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

3. Efektivitas Penggunaan Multimedia Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar PKn

Setelah analisis statistik inferensial dengan menguji beberapa poin seperti uji normalitas dan uji hipotesis. Pengujian pertama yaitu uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan hasil semua pretest dan posttest berdistribusi normal atau lebih besar > 0.05 . Selanjutnya pengujian kedua yaitu uji homogenitas, berdasarkan hasil pengujian maka diperoleh hasil keseluruhan data bersifat homogen atau lebih besar dari > 0.05 . Kemudian pengujian ketiga yaitu uji hipotesis dengan metode Independent Sampel t-Test maka diperoleh hasil bahwa penggunaan multimedia pembelajaran efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian SPSS Version 25.0 bahwa nilai probabilitas sebesar 0.001 atau < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu, diketahui bahwa terdapat perbedaan pretest dan posttest. Sehingga disimpulkan bahwa dalam penggunaan multimedia pembelajaran efektif terhadap hasil belajar siswa.

5. KESIMPULAN

Sehubungan dengan hasil dari penelitian, oleh sebab itu disimpulkan sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar mengajar menggunakan multimedia pembelajaran (power point) di kelas V berlangsung efektif, dapat dibuktikan berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran yang dilihat bahwa kegiatan pembelajaran meningkat setiap pertemuan.
2. Hasil belajar peserta didik lebih meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai posttest berada pada kategori sangat baik sedangkan nilai pretest berada pada kategori baik.
3. Penggunaan multimedia pembelajaran (power point) efektif terhadap hasil belajar, dapat dibuktikan sesuai hasil uji hipotesis nilai probabilitas 0.000 lebih kecil dari 0.005 atau adanya perbedaan hasil tes yang diperoleh setelah penggunaan multimedia pembelajaran.

6. DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, 1. iif khoiru, Amri, 2. sofah, & Elisah, 3. tatik. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Prestasi Pustaka.

Barkah, A., Mardiana, T., Japar, M., Guru, P., Dasar, S., Magelang, U. M., & Tegalrejo, K. (2020). *Analisis Implementasi Metode Pembelajaran Dalam Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Pkn Analysis Of The Implementation Of Learning Methods During The Covid-19 Pandemic On Pkn Subjects*.

Cahdriyana, 1. rima aksen, & Richardo, 2. rino. (2016).

Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer.

Damri, 1., 2., & Putr, fauzi eka. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. kencana.

Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejatrera.

Diputra, K. S. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*.

Harniyati. (2019). *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Materi Nilai Dan Norma Sosial Melalui Pembelajaran CIRC (Cooperative , Integrated , Reading , And Composition) Pada Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Watampone Kabupate*.

Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press.

Isa, A. (2012). *Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*.

Jannah, I. N., Prasetyawati, D., Hariyanti, D., & Prasetyo, S. A. (2020). *Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD*.

Mardenis. (2017). *Pendidikan Kewarganegaraan*. pt rajagrafindo persada.

Mingkid, 1. gary jonathan, Liando, 2. daud, & Lengkong, 3. johny. (2017). *Efektivitas Penggunaan Dana Desa Dalam Peningkatan Pembangunan*.

Miswandi. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi Crossword Puzzle*. 2.

Mulyasa. (2004). *Menjadi Guru Profesional*. PT Remaja Rosda Karya.

Naziah, 1. syifa tiara, Maula, 2. luthfi hamdani, & Stisnawati, 3. astri. (2020). *analisis pembelajaran daring*.

Oka, G. P. A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Deepublish.

Rusman, 1., Kurniawan, 2. deni, & Riyana, 3. cepi. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. pt rajagrafindo persana.

Samari, S. Y., Sutisnawati, A., & Amalia, A. R. (2020). *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Analisis Hasil Belajar IPA Dalam Pembelajaran Daring Di SDN Tanjung Sari*.

Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. kencana.

Siswanto, B. T. (2016). *Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelestarian otomatis smk di kota Yogyakarta*. 6(1).

Sofiah. (n.d.). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui*

Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri 111/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Cv.

Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar.

Suryabrata. (2002). *Prosedur Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. prenamedia group.