

PENGGUNAAN INTERNET MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

**Kiki Aryaningrum
Rafika Erliana Pratama
Universitas PGRI Palembang
kikiaryaningrum@yahoo.co.id**

Abstract

In the face of the era of Globalization of technology and communication development is very fast and used as a source of learning, learning media to enrich knowledge and skills. The method used in this study is quantitative experiments with data collection techniques obtained using tests and documentation. The average value of student learning outcomes in the experimental class can be categorized either that is 82.5 with applied interactive multimedia internet learning media, while the average grade of classroom control learning results by using lecture method can be categorized enough with the average of student learning outcomes is 66.1. Based on the calculation, obtained $t_{count} = 2.9075$ and $t_{table} = 2.064$ it can be concluded that $t_{arithmetical} t_{table} 2.9075 \geq 2.064$ means testing hypothesis H_a accepted and H_o rejected, then the hypothesis states an increase learning outcomes in Social Studies learning.

Keywords: *Internet Interactive Multimedia, Learning Outcomes*

Abstrak

Dalam menghadapi era Globalisasi perkembangan teknologi dan komunikasi sangat cepat dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar, media pembelajaran untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan teknik pengumpulan data diperoleh menggunakan tes dan dokumentasi. Nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen dapat dikategorikan baik yaitu 82,5 dengan diterapkan media pembelajaran internet multimedia interaktif, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dapat dikategorikan cukup dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 66,1. Berdasarkan perhitungan, diperoleh $t_{hitung} = 2,9075$ dan $t_{tabel} = 2,064$ maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,9075 \geq 2,064$ berarti pengujian hipotesisnya H_a diterima dan H_o ditolak, maka dengan demikian hipotesis menyatakan adanya peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Internet Multimedia Interaktif, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Proses pembelajaran adalah pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam proses pembelajaran guru merupakan komponen yang sangat penting sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat tergantung pada guru dalam mencapai keberhasilan hasil belajar siswa (Sanjaya, 2013:13).

Untuk memenuhi proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, diantaranya guru harus profesional dalam memilih metode pembelajaran, agar terjadi pembelajaran yang interaktif, implementasi, metode, model, strategi dan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran diantaranya: media auditif seperti radio, media visual seperti media cetak grafis, media audio visual seperti rekaman video dan media internet sebagai media dalam pembelajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik (Sanjaya, 2013:162). Salah satu contoh teknologi informasi tersebut adalah internet. *Interconnected-networking* (Internet) merupakan jaringan yang menghubungkan komputer yang satu dengan yang lainnya diseluruh Dunia. Dengan internet, komputer dapat saling berhubung untuk berkomunikasi, berbagi dan memperoleh informasi.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media format *file* yang berupa teks gambar *vektor* atau *bitmap*, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-

lain yang telah dikemas menjadi *file* digital komputerisasi *American Heritage Electronic Dictionary* (Munir, 2015:02).

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media *format file* yang berupa teks, gambar vektor atau *bitmap*, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital komputerisasi, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif berbasis komputer adalah hubungan antara manusia sebagai user/pengguna produk dan komputer *software/aplikasi/produk* dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk *CD* Munir (2015:110).

Menurut Hofstetter dalam Munir (2015:113) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak video dan animasi menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
2. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.

3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.

4. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

6. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Munir (2015:114)

Kelemahan multimedia interaktif diantaranya:

- a) Menggunakan multimedia interaktif Penggunaan media yang memerlukan peralatan yang mahal. Untuk menampilkan media memerlukan peralatan seperti, komputer, *LCD*, dan *infocus* dalam penampilannya.

- b) Penggunaan komputer agar terhubung ke jaringan internet memerlukan wifi, jaringan wifi tersebutlah yang sering menghambat penggunaan internet yang prioritas sinyal jaringan internetnya tidak stabil.

Internet (*Interconnected Network*) merupakan jaringan global yang menghubungkan komputer yang satu dengan lainnya diseluruh dunia. Dengan Internet, komputer dapat saling terhubung untuk berkomunikasi,

berbagi dan memperoleh informasi. Dengan begitu maraknya informasi dan kegiatan di Internet, menjadikan Internet seakan-akan sebagai dunia tersendiri yang tanpa batas. Dunia didalam Internet disebut juga dengan dunia maya (*cyberspace*). Sebuah media, menawarkan saluran komunikasi baru Munir (2015:193).

Munir (2015:195) mengemukakan bahwa Internet menyediakan beberapa fasilitas penting yang dapat digunakan untuk kebutuhan internal organisasi seperti memberikan informasi dan komunikasi yang terorganisasi. Fasilitas-fasilitas internet yang dapat diperoleh oleh para penggunanya, diantaranya:

1. Surat elektronik atau dikenal dengan sebutan *e-mail*.
2. Penyelusuran *World Wide Web* (WWW) dengan sebuah browser, seperti google chrome, mozilla firefox atau internet explorer.
3. Berpartisipasi dalam sebuah *Usenet newsgroup* atau sebuah diskusi secara online.
4. Mentransfer file
5. Browsing dengan menggunakan search engine untuk menemukan file yang dibutuhkan.
6. Penyelusuran sebuah direktori file
7. Penyelusuran WAIS (*Wide Area Information Service*) atau Layanan Informasi Wilayah Luas.

Faktor utama daya tarik internet adalah kemampuannya dapat mengakses informasi teks, audio, gambar, ilustrasi dan lain-lain dari berjuta-juta *web* di internet dengan

lebih mudah dan cepat dibandingkan dengan media komunikasi/informasi yang lain. Salah satu cara untuk mencari informasi di internet adalah dengan menggunakan *search engines*. Search engines internet, yang populer diantaranya *google, AltaVista, Excite, HotBot, Infoseek, Lycos, Open Text, MetaCrawler, WebCrawler dan Yahoo* Munir (2015:199).

Djamarah, (2010:331) Belajar adalah serangkaian aktivitas jiwa-raga untuk memperoleh suatu perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Perilaku mengundang arti yang sangat luas, meliputi pengetahuan kemampuan berpikir, *skill* atau keterampilan, penghargaan terhadap suatu sikap, minat, dan sebagainya. Sedangkan menurut Slameto (2010:2), Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam belajar siswa akan mengalami satu perubahan yang lebih baik dari sebelumnya yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik didalam diri siswa itu sendiri.

Hasil belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan proses belajar. Dengan kata lain bagaimana seharusnya siswa belajar, akan sangat ditentukan oleh apa hasil yang ingin diperoleh siswa. Manakala kriteria keberhasilan belajar siswa diukur dari seberapa banyak materi

pelajaran dapat dikuasai siswa, akan berbeda proses belajar yang dilakukan dengan kriteria keberhasilan di tentukan oleh sejauh mana siswa dapat memanfaatkan potensi otaknya untuk memecahkan suatu persoalan (Sanjaya, 2009:03). Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari beberapa defenisi hasil belajar diatas maka peneliti simpulkan, hasil belajar merupakan suatu proses yang diperoleh siswa dari kegiatan proses belajar mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Slameto (2010:57) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1. Faktor Interen

a) Jasmani

Dalam factor jasmani meliputi factor kesehatan dan cacat tubuh, jika kesehatan dan cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurnanya sangat mempengaruhi belajar.

b) Faktor psikologis

Pada faktor psikologis meliputi, perhatian, minat bakat dan motif dari beberapa faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, dalam proses belajar haruslah di perhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang minat belajar siswa tersebut.

2. Faktor Ekstern

a) Faktor keluarga

Keluarga adalah faktor yang sangat penting dalam mendidik anak. Di dalam faktor keluarga terdapat beberapa pengaruh yaitu. Cara orang tua mendidik hubungan antara keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, beberapa faktor ini dapat menimbulkan hasil belajar yang baik jika berjalan dengan baik, tapi jika sebaliknya tidak berjalan dengan baik maka hasil belajar anak akan mengalami penurunan karena terganggu atau terbebani oleh beberapa masalah tersebut.

b) Faktor sekolah

Sekolah sangat berperan aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di antaranya disiplin sekolah, hubungan guru dengan siswa, alat pelajaran dan metode belajar mengajar, beberapa faktor ini tentu gurulah yang harus lebih mengetahui akan kebutuhan peserta didiknya.

c) Faktor masyarakat

Selain faktor keluarga dan sekolah yang mempengaruhi hasil belajar terdapat juga faktor masyarakat diantaranya kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat itu sendiri dimana ketiga saling berhubungan karena di dalam kehidupan bermasyarakat yang baik akan memberikan pengaruh yang positif bagi siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan salah satu pelajaran di SMP yang terdiri dari dua kajian bahan

pokok yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Pengetahuan sosial mencakup antropologi, sosiologi, geografi, dan ekonomi. (Rafapustaka, 2010:187).

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu *Posttest-Only Control Design* dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan tes dan dokumentasi, adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang ditimbulkan dari media Internet Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII SMP Negeri 7 Pemulutan. Untuk mendapat jawaban dari hipotesis yang diajukan, maka data yang telah diperoleh diuji dengan menggunakan uji-t dengan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \text{ Sugiyono (2015:230).}$$

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Pemulutan, dimana kegiatan penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan materi pembelajaran lingkungan hidup dan pelestariannya. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas VIII.1, VIII.2, VIII.3, dan VIII.4 dengan jumlah sebanyak 102 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *purposive sampling* yaitu terpilih kelas

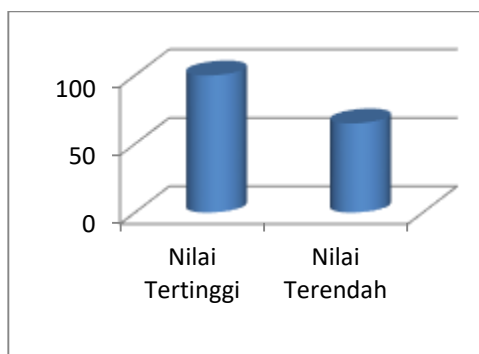
VIII.1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa dan kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 26 siswa. Yang diambil berdasarkan kriteria jumlah siswa yang masing-masing jumlah siswa laki-laki maupun perempuan sama yaitu sama-sama berjumlah 26 orang baik itu laki-laki maupun perempuan. Dimana kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen diberikan pengajaran menggunakan media internet multimedia interaktif, sedangkan kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol digunakan metode pengajaran ceramah.

Dari penelitian ini diperoleh data berupa hasil tes belajar siswa pada materi pelajaran lingkungan hidup dan pelestariannya yang berjumlah 20 butir soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya yang telah dicapai siswa kelas VIII.1 dan VIII.2 di SMP Negeri 7 Pemulutan. Peneliti juga memberikan soal tes yang sama untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah peneliti melakukan pengumpulan data maka selanjutnya data yang diperoleh baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan dianalisis untuk membuktikan ada atau tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran internet multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 7 Pemulutan.

PEMBAHASAN

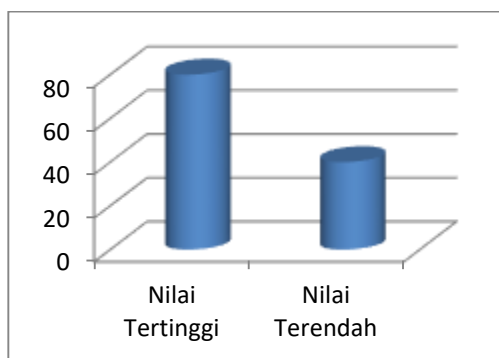
Dari hasil tes yang telah dilakukan di kelas VIII.1 (kelas eksperimen) dan kelas VIII.2 (kelas kontrol), didapat

nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas VIII.1 (kelas eksperimen) dapat dikategorikan baik yaitu 82,5 dengan diterapkan media pembelajaran internet multimedia interaktif.



Gambar 1. Diagram Hasil Nilai Tes Kelas VIII.1 (Eksperimen)

Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas VIII.2 (kelas kontrol) dengan menggunakan metode ceramah dapat dikategorikan cukup dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 66,1



Gambar 2. Hasil Nilai Tes Siswa Kelas VIII.2 (Kontrol)

Setelah mendapat hasil belajar peserta didik, maka peneliti melakukan analisis tes data serta hasil uji homogenitas data, uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebuah data. Sedangkan

uji homogenitas data digunakan untuk membuktikan persamaan varians kelompok yang berbentuk sampel. Berdasarkan hasil perhitungan yang didapat untuk kelas eksperimen, uji normalitas data yang diperoleh $km = -1,48$ sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh $= -0,660$ dan harga tersebut terletak antara (-1) sampai dengan (1) sehingga dapat dikatakan bahwa data kelas VIII.1 dan VIII.2 terdistribusi normal.

Untuk hasil perhitungan uji homogenitas harga/nilai pada kelas eksperimen 146,4 dan kelas kontrol adalah 77,44, sehingga didapat $F_{hitung} = 1,89$ dan $F_{tabel} = 1,90$ karena $F_{hitung} 1,89 < F_{tabel} 1,90$, maka data kedua kelas tersebut kontrol dan eksperimen (VIII.1 dan VIII.2) adalah homogen dengan $(\alpha=5\%)$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa, sampel berasal dari populasi yang sama Jadi data penelitian yang berasal dari kelas VIII.1 dan VIII.2 terdistribusi normal dan homogen.

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas dilakukan, tahap berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan statistik parametris, yaitu menggunakan rumus uji-t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran internet multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 7 Pemulutan. Untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk = n - 2 = 24$ maka di peroleh $t_{tabel} = 2,064$. $t_{hitung} = 2,9075$

dan $t_{tabel} = 2,064$ maka dapat disimpulkan Dari hasil analisa menunjukkan bahwa hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,9075 \geq 2,064$ berarti pengujian hipotesisnya H_a diterima dan H_o di tolak,sesuai dengan kriteria pengujian yang dirumuskan maka dengan demikian hipotesis menyatakan ada pengaruh atau peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan internet multimedia kelas VIII di SMP Negeri 7 Pemulutan dapat diterima dan bisa diterapkan di sekolah-sekolah terutama di SMP Negeri 7 Pemulutan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Agar hasil penelitian ini lebih dapat diterapkan lagi yaitu dapat dilihat dari kajian terdahulu yang telah dilakukan peneliti sebelumnya yaitu Latifa Arina Rizqi (2014) di SMK N 2 Depok dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Kejuruan Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK N 2 Depok. Nilai hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *macromedia flash* lebih besar dari hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Ilmu Bangunan Gedung kelas X di SMK N 2 Depok. Perbedaan hasil belajar ini ditunjukkan dengan analisis hasil tes siswa yang diuji dengan rumus t-test (*Independent sample test*) dengan perolehan p value (sig.) $0,0001 < 0,05$.

Dari soal yang diujikan kepada siswa dapat diketahui hasil belajar mata pelajaran Ilmu Bangunan Gedung kelas X di SMK N 2 Depok. Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata pretest kelas kontrol 47,19 dan posttest sebesar 78,75 sedangkan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 49,22 dan posttest sebesar 86,88. Peningkatan rata-rata kelas kontrol sebesar 31,56 setelah dilakukan *treatment* dengan menggunakan media konvensional dan peningkatan rata-rata kelas eksperimen sebesar 37,66 setelah dilakukan *treatment* dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *macromedia flash*.

Berdasarkan Arif Mahya Fanny, Siti Partini Suardiman tahun (2013) dalam jurnal Prima Edukasa yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada aspek pemrograman dan aspek tampilan rerata total sebesar 4,25 (sangat baik). Rincian rerata dari setiap aspek yaitu aspek pemrograman memperoleh rerata sebesar 4,17 (baik) dan aspek tampilan memperoleh rerata sebesar 4,30 (sangat baik), sehingga penilaian multimedia interaktif mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan Peristiwa detik-detik Proklamasi tergolong layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian Rosana 2013 Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Web Offline*

terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil *pretest* dijadikan data analisis untuk mengetahui tingkat perbedaan dua kelompok tersebut. rata-rata 47,19 sedangkan hasil *pretest* kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 49,22. Dari hasil *posttest* kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata 78,75 sedangkan hasil *posttest* kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 86,88. Dengan demikian, setelah dilakukan *treatment* terjadi peningkatan sebesar 37,66 untuk kelas eksperimen dan 31,56 untuk kelas kontrol.

Hasil penelitian Ratri Prastika dkk 2015. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model *Instructional Games* terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika. Bandung, Indonesia. Diketahui bahwa prestasi belajar siswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Peningkatan prestasi belajar siswa yang paling besar terjadi pada pertemuan ketiga yaitu sebesar 46,8%. Peningkatan skor pun terjadi di setiap pertemuan.

Jurnal Rita dan Juarga Situmorang. 2014 Pengembangan pembelajaran multimedia interaktif berbasis internet pelajaran bahasa Inggris. Universitas Negeri Medan. Prosedur aplikasi pengembangan media pembelajaran

multimedia interaktif berbasis internet ini dilaksanakan secara bertingkat. Prosedur pertama pada pelaksanaan pengembangan ini yaitu mengadakan analisis kebutuhan dengan cara menebar angket kepada 50 guru dan 50 siswa tersebut dengan metode menguraikan defenisi dari media pembelajaran multimedia interaktif berbasis internet pada angket agar responden memiliki gambaran tentang pertanyaan dalam angket yang disampaikan. Hasil pelaksanaan dari penyebaran angket didapatkan bahwa 80% dari guru-guru mengatakan membutuhkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis internet sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif, dan 100% siswa mengatakan membutuhkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis internet supaya dapat mereka jadikan sebagai sarana pembelajaran secara individual.

Dari kajian terdahulu dan hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran internet multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu bisa diterapkan pada pembelajaran di sekolah-sekolah lain. Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian ini disarankan sebagai berikut: Pertama, bagi siswa, hendaknya setelah diterapkan media pembelajaran internet multimedia interaktif diharapkan siswa menjadi termotivasi lagi dalam kegiatan belajar

mengajar di sekolah serta meningkatkan pemahaman konsep dalam belajar dan siswa lebih mengenal lagi teknologi serta mendapatkan cara belajar lebih menyenangkan dan di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu. Kedua bagi guru, hendaknya guru menerapkan media pembelajaran internet multimedia interaktif ini dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS Terpadu agar dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu sehingga menambah keaktifan siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Ketiga, bagi sekolah sebagai panduan untuk menerapkan Internet multimedia interaktif sebagai media dalam pembelajaran di sekolah sehingga dapat menciptakan situasi belajar yang lebih bervariasi dan menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu. Keempat, bagi peneliti selanjutnya, terutama yang mengkaji mengenai media pembelajaran internet multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa ini dapat dijadikan kajian yang relevan agar dalam penelitian selanjutnya dapat lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rineka Cipta.

Fanny Arif Maya, Siti Partini Suardiman. 2013. *Pengembang multimedia interaktif untuk mata pelajaran IPS*. Yogyakarta: Universitas Yogyakarta.

Kemendikbud. 2013. *Kurikulum IPS Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta. Kemendikbud.

Latifa. 2014. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Terhadap Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Kejuruan Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Depok*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Munir. 2015. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Ratri Prastika Dkk. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model Instructional Games terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika*. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.

Rita dan Juarga Situmorang. 2014. *Pengembangan pembelajaran multimedia interaktif berbasis internet pelajaran bahasa inggris*. Medan. Universitas Negeri Medan.

Rosana. 2013. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Web Offline Terhadap Hasil*

- Belajar Biologi Siswa*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Sanjaya Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Team Rafapustaka. 2010. *Kamus Istilah IPS*. Jakarta. Rafapustaka.