
PENGARUH MULTIMEDIA BERBASIS *FUN LEARNING* MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI SDN 1 CEMPAKA

Dwi Ghina Kurniasih¹, Widia Nur Jannah², Fanny Septiany Rahayu³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

Korespondensi. E-mail: dwichinaa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan guna menguji pengaruh multimedia berbasis *fun learning* terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi kekayaan budaya Indonesia di SDN 1 Cempaka, melalui desain penelitian One-Group *Pretest-Posttest Design*. Peneliti menguji peserta didik melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest* guna melihat perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi *treatment*. Penelitian ini menggunakan sampel satu kelas dengan teknik samplingnya *purposive sampling*. Teknik ini dipilih berdasarkan sasaran penelitian yang karakteristiknya sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk itu, peneliti memilih kelas empat SD Negeri 1 Cempaka dengan jumlah 45 peserta didik sebagai sampel penelitiannya. Penelitian ini mengimplementasikan instrumen soal *pretest* dan *posttest* pilihan ganda yang berjumlah 15 butir soal, wawancara kepada wali kelas, dan kuesioner respons peserta didik terhadap penerapan multimedia berbasis *fun learning* yang berjumlah 15 item pernyataan. Instrumen ini sudah dipastikan kevalidannya oleh ahli. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dibuktikan bahwa penerapan multimedia berbasis *fun learning* mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang mana dibuktikan oleh hasil uji non parametrik yaitu menggunakan uji *wilcoxon*, dimana signifikansi nya bertaraf 0,000 yang artinya taraf signifikansi $\leq 0,005$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang mana membuktikan bahwa penerapan multimedia berbasis *fun learning* mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam materi kekayaan budaya Indonesia di SDN 1 Cempaka karena nilainya meningkat apabila menerapkan multimedia berbasis *fun learning* dalam pembelajarannya.

Kata kunci : Multimedia, *Fun learning*, Hasil Belajar

THE EFFECT OF FUN LEARNING-BASED MULTIMEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES AT SDN 1 CEMPAKA

Abstract

This research was carried out to test the influence of fun learning-based multimedia on the learning outcomes of students of Indonesia's cultural wealth material at SDN 1 Cempaka, through the One-Group Pretest-Posttest Design research design. The researcher tested students through the provision of pretest and posttest questions to see a comparison of learning outcomes before and after being given treatment. This study uses a sample of one class with the sampling technique of purposive sampling. This technique is selected based on the research objectives whose characteristics are in accordance with the research objectives. For this reason, the researcher chose the fourth grade of SD Negeri 1 Cempaka with a total of 45 students as the research sample. This study implements multiple-choice pretest and posttest question instruments totaling 15 questions, interviews with homeroom teachers, and questionnaires of students' responses to the application of fun learning-based multimedia totaling 15 statement items. The validity of this instrument has been confirmed by experts. Based on the results of the study, it can be proven that the application of fun learning-based multimedia affects student learning outcomes, which is evidenced by the results of a non-parametric test, namely using the wilcoxon test, where the significance is 0.000 which means the significance level is ≤ 0.005 . Thus, H_0 was rejected and H_1 was accepted, which proves that the application of fun learning-based multimedia affects the learning outcomes of students in Indonesia's cultural wealth material at SDN 1 Cempaka because the value increases when applying fun learning-based multimedia in their learning.

Keywords: Multimedia, *Fun learning*, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang urgensi yang tinggi terhadap pengembangan perilaku manusia. Pendidikan berperan terhadap berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk politik, ekonomi, agama, dan kehidupan sehari-hari. Dalam pendidikan, tentu perlu adanya sebuah kurikulum agar fungsi dan tujuan pendidikan tercapai. Kurikulum memiliki urgensi yang tinggi dalam dunia pendidikan, dalam pengimplementasiannya kurikulum harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Tujuannya untuk memastikan bahwa pendidikan yang diberikan kepada peserta didik relevan dengan tuntutan dan kebutuhan zaman. Saat ini Indonesia menerapkan kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka terdapat perubahan dalam mata pelajarannya, satu diantaranya yaitu perubahan pada mata pelajaran IPA & IPS yang diintegrasikan menjadi mata pelajaran IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang membahas terkait makhluk hidup dan benda tak hidup beserta interaksinya, atau mempertimbangkan kehidupan manusia sebagai makhluk individu atau sosial serta interaksinya dengan lingkungan. IPAS merupakan mata pelajaran yang memerlukan hubungan eksklusif antara peserta didik dengan isi pembelajaran agar mereka dapat lebih memahami apa yang diajarkan oleh gurunya. Peserta didik akan mengalami kesulitan menyerap materi mata pelajaran IPAS apabila pembelajaran di kelas hanya memanfaatkan buku cetak IPAS sebagai bahan ajar atau sumber belajar. Maka, diperlukan pemenuhan media pembelajaran yang efektif dalam kegiatan belajar agar kelas lebih interaktif. Media pembelajaran menjadi pokok penting pendidikan abad 21 yang perlu dipersiapkan pendidik agar mempermudah proses pembelajaran. Dalam pembelajaran,

media pembelajaran harus lebih diperhatikan dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Nur Jannah, 2021) dan konten-konten yang harus diterapkan oleh pendidik disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan hasil temuan observasi awal di SDN 1 Cempaka, ditemukan permasalahan guru di kelas IV yang masih menerapkan pembelajaran konvensional yang mana dalam proses pembelajarannya menggunakan metode ceramah dan sumber bacaan hanya menggunakan buku cetak dan lembar kerja peserta didik saja. Hal ini turut menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa sehingga memberikan dampak rendahnya hasil belajar. Rata-rata nilai IPAS kelas IV masih dibawah KKM, dari 45 peserta didik, yang mendapat hasil belajar melebihi KKM hanya 20 peserta didik. Tanpa memanfaatkan media dalam pembelajaran, dapat menumbuhkan rasa bosan peserta didik sehingga menjadi faktor hasil belajar peserta didik rendah (Ega et al., 2023). Untuk itu, diperlukannya pembelajaran yang menyenangkan dengan diterapkannya multimedia sebagai media pembelajaran agar pembelajaran lebih interaktif karena dengan multimedia, guru dapat mengombinasikan antara audio dan visual sehingga pembelajaran lebih menarik. Terlebih memasuki era teknologi saat ini, seorang pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman dalam proses pembelajarannya (Faiz et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, Nur Jannah (2020) menyimpulkan bahwa “pengimplementasian multimedia pada proses pengajaran sangat efektif.” Belajar akan terasa menyenangkan dan interaktif apabila memanfaatkan

multimedia dalam proses belajar mengajar karena materi mudah diingat oleh siswa.”

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, Pasambo (2022) menyimpulkan bahwa “penggunaan alat ajar multimedia memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa pada mapel MTK kelas empat SD. Berdasarkan beberapa artikel yang telah di reset, terjadi peningkatan sebesar 48%. Sebelum menggunakan multimedia, rata-rata hasil belajar adalah 56, dan setelah penerapannya, nilai rata-rata meningkat signifikan menjadi 73. Dari sini dapat dilihat bahwa penerapan multimedia berdampak terhadap hasil belajar matematika.”

Media sangat bermanfaat pada pembelajaran karena membuat pembelajaran tepat waktu, lebih transparan, dinamis, dan mampu memenuhi tujuan pembelajaran (Rahayu & Nur, 2022). Melalui multimedia, peserta didik akan lebih antusias terhadap pembelajaran karena motivasi dan minat belajarnya akan meningkat serta semua perhatiannya terfokus pada pembelajaran. Menurut Suryandaru (2020), multimedia mampu meningkatkan kemampuan serta minat dan bakat. Multimedia mampu memberikan informasi yang terlihat, terdengar dan dapat ditindaklanjuti, menjadikannya alat yang sangat efektif dalam proses pembelajaran. Efektivitas multimedia mencakup beberapa aspek: 1) Penerapan berbagai media untuk menyampaikan informasi; 2) mampu mengakses informasi terkini dan menghadirkan informasi yang lebih rinci dan berlimpah; 3) menumbuhkan motivasi dan perhatian penuh karena menggabungkan pandangan, suara, dan gerakan, yang sangat membantu mengingat informasi mengingat keterbatasan daya ingat manusia; 4) menyediakan media alternatif untuk menyampaikan informasi melalui teks, suara, gambar, video, dan animasi;

Multimedia merupakan alat pembelajaran alternatif agar perhatian peserta didik terfokus pada pembelajaran dan pendidik dapat menggabungkan audio dan visual dalam waktu yang bersamaan (Hapsari & Zulherman, 2021). Dengan menggunakan media video dalam pembelajaran, akan memudahkan penyampaian materi pembelajaran bagi guru dan membantu siswa dalam memahaminya serta suasana belajar pun tidak monoton. Jika materi Kekayaan Budaya Indonesia disajikan dan dijelaskan melalui video pembelajaran, peserta didik akan tertarik dan termotivasi dalam belajar. Media sangat bermanfaat pada pembelajaran karena membuat pembelajaran tepat waktu, lebih transparan, dinamis, dan mampu memenuhi tujuan pembelajaran (Rahayu & Nur, 2022)

Dengan menggunakan berbagai perangkat multimedia, media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran IPAS adalah dengan menggunakan multimedia berbasis *fun learning*. Hal ini merupakan solusi yang baik karena *Fun learning* membuat lingkungan belajar yang konsisten, menyenangkan, dan menarik, akan membuat rasa cemas siswa berkurang dan lebih siap untuk belajar. Multimedia berbasis *fun learning* dapat diaplikasikan melalui platform pembelajaran yang menarik. Rentang perhatian peserta didik dapat ditingkatkan dengan terlibat dalam platform pendidikan yang menstimulasi (Septiany Rahayu et al, 2022), salah satunya yaitu melalui aplikasi canva. Canva ialah salah satu platform yang bisa dimanfaatkan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva memungkinkan guru untuk berkreasi dalam membuat bahan ajarnya sehingga mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

Untuk itu, multimedia berbasis *fun learning* melalui aplikasi canva ini sangat cocok jika diimplementasikan pada mata pelajaran IPAS yang materinya abstrak dan luas, membantu siswa melihat langsung objek

penelitian dan meningkatkan minat dalam pembelajaran. Multimedia berbasis *fun learning* mampu menjadikan peserta didik tertarik dan antusias kepada pembelajaran karena dilibatkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, meningkatnya hasil belajar peserta didik merupakan satu diantara keefektifan media pembelajaran interaktif. Multimedia memiliki urgensi yang tinggi untuk menunjang kegiatan pembelajaran serta sangat efektif membantu peserta didik agar hasil belajar meningkat dari segi perkembangan kognitif (Pasambo & Radia, 2022).

Hasil belajar merupakan proses mengubah perilaku seseorang meliputi kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran (Mardianto, 2012). Dengan meningkatnya hasil belajar dalam kognitif dan psikomotorik peserta didik, maka pembelajaran dianggap berhasil.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memfokuskan penelitiannya pada pengaruh multimedia berbasis *fun learning* terhadap *fun learning* mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam materi kekayaan budaya Indonesia di SDN 1 Cempaka.

METODE

Penelitian ini mengimplementasikan pendekatan pra-eksperimental dengan metode kuantitatif. Penelitian ini memakai satu kelas sampel melalui desain *One-Group Pretest-Posttest Design*, dan populasinya semua siswa SDN 1 Cempaka yang berjumlah 271 peserta didik, dan kelas IV dengan total 45 peserta didik sebagai sampelnya. Variabel bebas (X) pada penelitian ini yaitu penggunaan multimedia berbasis *Fun learning* setelah dilakukannya tes awal (*pretest*). Sedangkan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar IPAS peserta didik Topik Kekayaan Budaya Indonesia.

Teknik pengumpulan data pada variabel X dilakukan melalui pemberian kuesioner kepada siswa guna mendapatkan hasil respons terhadap pembelajaran melalui multimedia berbasis *fun learning*. Kuesioner berjumlah 15 item pernyataan dengan menerapkan *skala likert* 4 kategori yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju) dan STS (sangat tidak setuju) sebagai jawabannya. Pada variabel Y didapatkan hasil melalui pemberian soal pilihan ganda *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 15 soal yang sudah divalidasi.

Teknik analisis data dilangsungkan melalui uji analisis deskriptif data, uji analisis prasyarat, uji hipotesis penelitian dan uji statistik peningkatan. Analisis deskriptif data melalui penghitungan nilai *mean*, median, modus, simpangan baku serta varians. Analisis prasyarat diuji menggunakan uji normalitas. Karena data tidak normal, untuk itu pengujian selanjutnya diuji dengan uji non parametrik melalui uji *wilcoxon*. Lalu ditambah *N-Gain* untuk mengukur efektivitas atau peningkatan data. Uji yang dilakukan menggunakan bantuan SPSS IBM 27.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini yaitu guna menguji bahwa penerapan multimedia berbasis *fun learning* mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam materi kekayaan budaya Indonesia di SDN 1 Cempaka. Pada penelitian ini, peneliti berperan langsung sebagai pendidik pada mata pelajaran IPAS BAB 6 di kelas IV pada topik kekayaan budaya Indonesia dan peserta didik kelas IV berperan sebagai sampel penelitian.

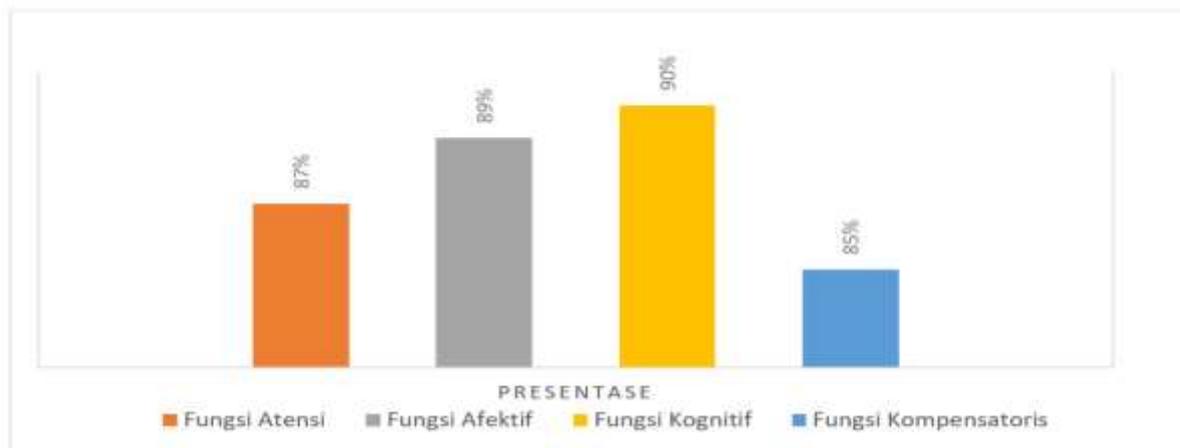
Hasil Penelitian

Deskriptif Statistik

Dalam mengolah data kuesioner, langkah awal yang peneliti lakukan yaitu peneliti melakukan tabulasi data kuesioner untuk mendapatkan hasil tanggapan peserta didik pada penggunaan multimedia berbasis *fun learning*. Setelahnya data kuesioner diolah,

didapatkan respons positif peserta didik terhadap penggunaan multimedia berbasis *fun*

learning dalam pembelajaran. Persentase hasil kuesioner disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil Kuesioner Respons Peserta Didik

Sedangkan untuk mengolah data tes, peneliti melakukan tabulasi data *pretest* dan *posttest* untuk melakukan deskriptif statistik.

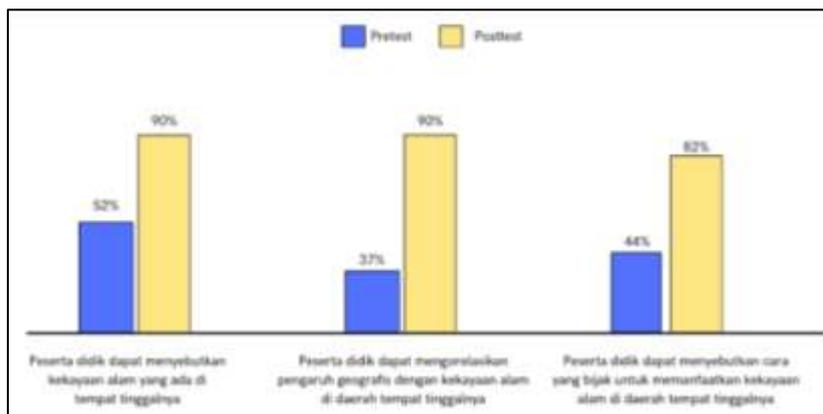
Hasil deskriptif statistic ditunjukkan melalui tabel 1:

Tabel 1. Analisis Deskriptif *Pretest&Posttest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	45	17	67	42,67	13,959
<i>Posttest</i>	45	72	100	86,38	8,181
Valid N (listwise)	45				

Berdasarkan hasil output, diketahui jumlah responden sebanyak N= 45 peserta didik. Untuk *pretest*, peserta didik mendapat nilai minimum sebesar 17, nilai maksimum 67 dan untuk nilai rata-rata 42,67. Hasil belajar melalui soal *pretest* ini sangat rendah. Sedangkan untuk nilai *posttest*, peserta didik mendapat nilai minimum 72, nilai maksimum 100 dan *mean* senilai 86,38. Hal ini berarti adanya perubahan *posttest* hasil *mean* yang

cukup signifikan dibandingkan hasil belajar peserta didik melalui *pretest*. Kemudian peneliti membuat tabulasi data berdasarkan jumlah soal yang benar dan salah pada setiap indikatornya. Lalu membandingkan antar jumlah soal yang benar pada hasil *pretest* dan *posttest*. Perbandingan soal yang benar yang didapat oleh peserta didik pada *pretest* ke *posttest* disajikan pada gambar berikut :



Gambar 2. Perbandingan Hasil *Pretest* & *Posttest*

Uji Normalitas

Uji normalitas dilangsungkan melalui uji shapiro-wilk dengan taraf sig = 0,05, melalui aplikasi IBM SPSS 27. Dalam rumus Kalmogorov-Smirnov dan shapiro-wilk,

kriteria pengujianya yaitu data normal apabila nilai sig \geq 0,05, dan sebaliknya data tidak normal apabila taraf sig \leq 0,05.

Tabel 2. Uji Normalitas *Pretest* – *Posttest*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	,124	45	,079	,960	45	,121
<i>Posttest</i>	,158	45	,006	,918	45	,004

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh hasil signifikansi untuk data *pretest* yaitu 0,121. Hasil ini membuktikan bahwa data *pretest* normal karena Sig \geq 0,05. Sedangkan untuk data *posttest* yang didapat 0,004 yang menandakan bahwa data tidak normal karena Sig \leq 0,05. Karena data *posttest* tidak normal, untuk itu peneliti melanjutkan pengujian dengan uji non parametrik melalui uji wilcoxon.

Uji Wilcoxon

Uji wilcoxon diimplementasikan apabila data penelitian tidak normal dan juga

sebagai pengganti uji hipotesis/uji t. melalui pengujian ini, maka uji homogenitas tidak dilakukan sebelumnya. Pengujian ini dilakukan menggunakan software SPSS versi 27 dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ guna melihat rata-rata persamaan atau perbedaan antara dua kelas. Kriteria keputusan uji non-parametrik wilcoxon untuk persamaan dua *mean* yaitu jika sig \geq 0,05 maka H_0 ditolak, dan H_0 diterima jika sig \leq 0,05, dengan

Hipotesis penelitian :

H_1 : penerapan multimedia berbasis *fun learning* mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam materi kekayaan budaya Indonesia di SDN 1 Cempaka

H_0 : multimedia berbasis *fun learning* tidak mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam materi kekayaan budaya Indonesia di SDN 1 Cempaka

Berdasarkan hasil output, diketahui signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 (Sig ≤ 0,05), untuk itu adanya perbedaan antara hasil belajar IPAS untuk hasil belajar *pretest*

(sebelum multimedia berbasis *fun learning* diterapkan) dan hasil belajar *posttest* (sesudah diterapkan multimedia berbasis *fun learning*) atau H_0 ditolak dan H_1 diterima. Untuk itu terbukti bahwa penerapan multimedia berbasis *fun learning* mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Uji Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttest</i>	-Negative Ranks	0a	,00	,00
<i>Pretest</i>	Positive Ranks	45b	23,00	1035,00
	Ties	0c		
	Total	45		

a. *Posttest* < *Pretest*

b. *Posttest* > *Pretest*

c. *Posttest* = *Pretest*

Test Statistics

Posttest - Pretest

Z	-5,846b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Uji N-Gain

Uji N-Gain diterapkan guna melihat ada atau tidak adanya peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* yang diteliti. Kriteria pengambilan keputusan pada uji N-Gain yaitu jika data berada pada rentang $0,00 < N - Gain < 0,30$

maka berkriteria rendah, jika data berada pada rentang $0,30 \leq N - Gain \leq 0,70$ maka data berkriteria sedang, dan jika $N - Gain > 0,70$ maka data berkriteria tinggi. Hasil uji N-Gain melalui SPSS versi 27 disajikan pada tabel 4:

Tabel 4. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	45	,50	1,00	,7743	,13068
Ngain_Persen	45	50,00	100,00	77,4252	13,06839
Valid N (listwise)	45				

Berdasarkan hasil output, diketahui bahwa hasil Mean adalah 0,7743 yang menyimpulkan bahwa hasil interpretasi data hasil *pretest-posttest* terjadi peningkatan dengan kriteria tinggi, karena N-Gain > 0,70.

Pembahasan

Setelah melakukan penelitian, peneliti merekapitulasi data kuesioner, *pretest* dan *posttest*. Kemudian data tersebut diolah guna menjawab rumusan masalah yakni apakah multimedia berbasis *fun learning* mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam materi kekayaan budaya Indonesia. Setelah soal tes *pretest* selesai dikerjakan, peneliti mengolah data hasil *pretest*. Berdasarkan hasil deskriptif statistik, peneliti memperoleh hasil analisis data dari N=45 yaitu untuk nilai minimum sebesar 17, nilai maksimum 67 dan untuk nilai mean 42,67. Pada hasil *pretest* ini, peserta didik tidak ada yang nilainya melebihi nilai KKM karena nilai KKM yaitu 70. Untuk itu, hasil belajar melalui soal *pretest* ini sangat rendah.

Sedangkan berdasarkan hasil deskriptif statistik *posttest*, peneliti memperoleh hasil analisis data dari N=45 yaitu untuk nilai minimum 72, nilai maksimum 100 dan nilai rata-rata sebesar 86,38. Hal ini menunjukkan adanya perubahan nilai yang cukup signifikan dengan perolehan maksimal 100 dan semua siswa mencapai KKM. Untuk itu dibuktikan adanya peningkatan pada hasil belajar setelah diterapkannya multimedia berbasis *fun learning*.

Berdasarkan hasil kuesioner respons peserta didik setelah penggunaan multimedia

berbasis *fun learning*, peneliti mengetahui bahwa respons peserta didik terhadap multimedia berbasis *fun learning* sangat positif. Untuk setiap indikatornya yaitu indikator fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif serta fungsi kompensatoris mendapat presentase yang tinggi dan berkategori baik. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa tertarik kepada multimedia berbasis *fun learning*, karena menumbuhkan rasa nyaman dan antusias peserta didik pada pembelajaran membuat peserta didik mudah memahami materi serta mengingatnya, bahkan peserta didik yang kesulitan membaca pun merasa terbantu dengan adanya media ini. Senada dengan bahwa penggunaan multimedia di kelas dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran melalui penerapan multimedia interaktif mampu menumbuhkan rasa ketertarikan, perhatian dan membangkitkan minat (Maisurah, 2023) serta perasaan menyenangkan bagi peserta didik saat berlangsungnya proses pembelajaran sehingga menjamin respons yang sangat positif dari peserta didik selama proses pembelajaran (Alyusfitri et al., 2023).

Setelah mengolah data tes dan kuesioner, langkah selanjutnya yaitu peneliti menganalisis data menggunakan uji normalitas shapiro-wilk karena sampel < 50. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kenormalan suatu data penelitian. Pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu data normal apabila Sig ≥ 0,05 dan data tidak normal apabila Sig ≤ 0,05.

Berdasarkan uji normalitas yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh hasil signifikansi untuk data *pretest* yaitu 0,121. Hal ini menunjukkan bahwa data normal karena $Sig \geq 0,05$. Sedangkan untuk data *posttest* yang didapat 0,004 yang menandakan bahwa data tidak normal karena $Sig \leq 0,05$. Karena data *posttest* tidak normal, untuk itu peneliti melanjutkan pengujian dengan uji non parametrik. Hal ini berdasarkan pendapat Sugiyono (2013:150) yang mengemukakan bahwa apabila data yang didapatkan berbentuk ordinal atau nonimal, sampel sedikit dan berdistribusi tidak normal, maka dapat dianalisis melalui statistik nonparametris. Kriteria untuk mengambil keputusan dalam uji kesamaan dua rata-rata non-parametrik yaitu menolak H_0 apabila taraf signifikansi $\geq 0,05$, dan menerima H_0 apabila taraf signifikansi $\leq 0,05$.

Berdasarkan hasil uji wilcoxon, diketahui bahwa antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* tidak adanya negative ranks atau tidak terjadi penurunan dari skor *pretest* ke skor *posttest* melainkan terjadi peningkatan yang dibuktikan dengan positif ranks 45. Mean rank yaitu 23,00 dan sum ranks atau ranking positif sebesar 1035,00. Serta tidak terdapat kesamaan nilai (ties) *pretest* dan *posttest*. Untuk hasil signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 ($Sig \leq 0,05$), mendandakan adanya perbedaan antara hasil belajar IPAS untuk hasil belajar *pretest* (sebelum multimedia berbasis *fun learning* diterapkan) dan hasil belajar *posttest* (sesudah diterapkan multimedia berbasis *fun learning*) atau H_0 ditolak serta H_1 diterima. Berdasarkan hasil, dibuktikannya bahwa penerapan multimedia berbasis *fun learning* mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam materi kekayaan budaya Indonesia di SDN 1 Cempaka. Temuan ini senada dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa multimedia dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat (Nur Jannah, 2020., Elsa, 2022., Qurrorul, 2022)

Selanjutnya peneliti melakukan Uji N-gain dengan tujuan menguji ada tidaknya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* yang diteliti. Kriteria pengambilan keputusan pada uji N-Gain yaitu jika data berada pada rentang $0,00 < N - Gain < 0,30$ maka berkriteria rendah, jika data berada pada rentang $0,30 \leq N - Gain \leq 0,70$ maka data berkriteria sedang, dan jika $N - Gain > 0,70$ maka data berkriteria tinggi. Berdasarkan hasil output N-Gain, diketahui bahwa hasil Mean adalah 0,7743. Karena $N - Gain > 0,70$, untuk itu peneliti menyimpulkan bahwa hasil interpretasi data hasil *pretest-posttest* terjadi peningkatan dengan kriteria tinggi. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia pada pembelajaran memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik siswa dan penggunaan multimedia berbasis *fun learning* pada soal tes efisiensi membuat hasil belajar peserta didik meningkat dan penggunaan multimedia berbasis *fun learning* ini dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil pemaparan, dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia dalam proses belajar mengajar mampu membuat kualitas pembelajaran meningkat dan memotivasi peserta didik sehingga hasil belajar meningkat. Melalui multimedia, peserta didik akan menemukan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, bahkan mampu menumbuhkan motivasi belajar mereka karena dalam proses pembelajarannya lebih melibatkan peserta didik. Temuan ini senada dengan pernyataan Dewi (2019) dalam Daud (2023) bahwa akan tumbuhnya rasa minat dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran menerapkan multimedia ini, dan mereka akan lebih berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran akan lebih tinggi serta meningkatnya hasil belajar. Menurut Rieke, dkk (2023), multimedia interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap kegiatan

pembelajaran, termasuk minat serta motivasi belajar siswa lebih meningkat, sehingga hasil belajar mereka meningkat karena siswa mengikuti pelajaran dengan antusias dan tanpa merasa terbebani.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dibuktikan bahwa penerapan multimedia berbasis *fun learning* mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam materi kekayaan budaya Indonesia di SDN 1 Cempaka secara signifikan. Melalui hasil analisis data dapat peneliti simpulkan bahwa hasil penelitian ini mampu generalisasikan populasi penelitian karena peserta didik mendapat hasil belajar yang tinggi melalui pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *fun learning* dibandingkan hasil belajar IPAS yang didapat tanpa menggunakan multimedia berbasis *fun learning*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut saran yang diharapkan dapat membantu guru, peneliti atau lembaga, yaitu 1) diharapkan untuk para guru agar dapat menerapkan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi dan mengupgrade diri untuk menjadi guru yang kreatif, inovatif dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengikuti seminar, workshop pengembangan diri dan mengikuti pelatihan-pelatihan ataupun belajar otodidak melalui aplikasi youtube atau platform media lainnya, 2) sarana dan prasarana khususnya di sekolah dasar perlu ditingkatkan seperti laptop, proyektor, terminal, kabel HDMI, printer dan perangkat lainnya yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran, 3) diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar dapat menciptakan sebuah aplikasi yang dapat membantu pendidik untuk membuat media pembelajaran guna memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, tentunya dengan tampilan yang menarik dan menyenangkan

agar terciptanya *fun learning* dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alyusfitri, R., Nora, Y., & Fadhillah, H. I. (2023). *Analisis Respon Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Berbantuan Multimedia Interaktif di Sekolah Dasar. Pembelajaran.* 7(1), 113–126. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Daud Yahya, M., Budi Susilo, C., Mayadiana Suwarma, D., Veza, O., Studi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi, P., Keperawatan, F., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, 06(01), 25–34.
- Ega, S., Rahayu, F. S., & Nurarafah, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dengan Model TGT Pada Materi Nilai Tempat Bilangan. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3131–3139. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6119>
- Faiz, A., Jannah, W. N., & Adawiyah, R. (2022). Penggunaan Media Magic Box Sikla Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar.* <https://doi.org/10.30651/else.v6vi2i.13677>
- Maisurah, D. (2023). Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di Sdn 008 Pulau Lancang (Vol. 4, Issue 2).
- Mardianto. (2012). Kajian Hasil Belajar. *Psikologi Pendidikan*, 12–36. [http://repository.uinsu.ac.id/408/5/BAB II.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/408/5/BAB%20II.pdf)
- Nur Jannah, W. (2021). Peranan Technological Pedagogical Contents Knowledge

(Tpack) Dalam Kreativitas Menyusun Perangkat Pembelajaran (Vol. 13, Issue 2).

Pasambo, E., & Radia, E. H. (2022). Meta Analisis Pengaruh Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3257–3267. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2533>

Septiany Rahayu, F., & Nur Tetaripas, K. (2022). Pendampingan Guru Dalam Mereduksi Kejenuhan Belajar Daring Peserta Didik di Masa Pandemi Melalui Aplikasi Icando. *SURYA AB DIMAS* 6(1), 151–158. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v6i1.1576>