



# Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Bidang Studi TIK di SMKN 3 Kota Bima

Irmansyah<sup>1</sup>, Umar<sup>2</sup>, Rodianto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Magister Manajemen Inovasi Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

<sup>2</sup>Dosen Pengajar di Fakultas Pascasarjana Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

<sup>3</sup>Dosen Pengajar di Fakultas Teknik Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

E-mail: [irman1128@gmail.com](mailto:irman1128@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-01-15 Revised: 2023-02-22 Published: 2023-03-01  <b>Keywords:</b> <i>Technology;</i> <i>Learning Multimedia;</i> <i>Interest in Learning.</i>	This study aims to determine the implementation of multimedia-based learning in increasing interest in learning in the field of ICT studies at SMKN 3 Kota Bima, this type of research is included in classroom action research which is carried out for 2 cycles. The data collection technique in this study uses the Mixed Methods approach, where this approach is a combined research technique between a qualitative descriptive approach and a quantitative descriptive approach where qualitative data collection techniques use participant observation, in-depth interviews, interviews, documentation, triangulation while in data collection quantitatively using test techniques and questionnaire techniques, (Mustaqim, 2016). Based on the research results, the initial reflection showed an average score of 5.86 (Good Enough) with 10% Learning Mastery (Not Completed), then the results of the learning evaluation cycle I showed an average score of 6.70 (Good Enough) and 60% Learning Completeness (Not yet complete) after the application/implementation of multimedia-based learning the results of evaluation of student learning in class action cycle II show 7.60 average value (Good) with 100% Mastery Learning (Complete) in other words proving that the implementation of multimedia-based learning can increase student learning interest and very efficient to apply in the learning process.
<b>Artikel Info</b> <b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-01-15 Direvisi: 2023-02-22 Dipublikasi: 2023-03-01  <b>Kata kunci:</b> <i>Tekhnologi;</i> <i>Multimedia</i> <i>Pembelajaran;</i> <i>Minat Belajar.</i>	<b>Abstrak</b> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar pada bidang studi TIK di SMKN 3 Kota Bima, jenis penelitian ini masuk ke dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pendekatan Mixed Methods, dimana pendekatan ini merupakan teknik penelitian gabungan antara pendekatan deskriptif kualitatif dan pendekatan deskriptif kuantitatif dimana teknik pengumpulan data dalam kualitatif menggunakan participant observation, In depth interview, wawancara, dokumentasi, tringulasi sedangkan dalam pengumpulan data kuantitatif menggunakan teknik tes dan teknik angket (Mustaqim, 2016). Berdasarkan hasil penelitian pada refleksi awal menunjukkan 5.86 nilai rata-rata (Cukup Baik) dengan Ketuntasan Belajar 10% (Belum Tuntas), kemudian pada hasil evaluasi belajar siklus I menunjukkan 6.70 nilai rata-rata (Cukup Baik) dan Ketuntasan Belajar 60% (Belum Tuntas) setelah penerapan/implementasi pembelajaran berbasis multimedia hasil evaluasi belajar siswa pada tindakan kelas siklus II menunjukkan 7.60 nilai rata-rata (Baik) dengan Ketuntasan Belajar 100% (Tuntas) dengan kata lain membuktikan bahwa implementasi pembelajaran berbasis multimedia ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan sangat efisien untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada abad ini tidak bisa kita pungkiri dan juga tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan tersebut paling dirasakan dalam dunia pendidikan dimana media pembelajaran yang menjadi pokok dalam kegiatan mengajar guru yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan serta minat belajar siswa hingga akhirnya bisa mencerdaskan

anak bangsa yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cerdas, produktif, dan berdaya saing tinggi dalam pergaulan nasional maupun internasional. Untuk menjamin tercapainya tujuan pendidikan dan peningkatan mutu pendidikan tersebut, Pemerintah telah mengamanatkan penyusunan pada standar pendidikan sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan

dimana standar nasional pendidikan tersebut yakni kriteria minimum tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia (Salawane, 2005).

Untuk membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar tersebut maka dalam proses belajar mengajar setidaknya membutuhkan dua aspek penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan (Tafonao, 2018). Dalam buku Attarbiyatul Watta'liimi mengungkapkan sebagai berikut: "Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan juga mendengarkannya (Yuliandari, 2020). Merujuk pada latar belakang masalah di atas dan kemampuan sekolah dalam penyediaan sarana prasarana pembelajaran yang cukup lengkap maka penelitian ini mengambil pilihan di Jurusan Tata Busana dengan judul implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar pada bidang studi TIK di SMKN 3 Kota Bima. Sekolah dengan latar belakang Sakola Karawi (Sekolah Kerja), dengan berbagaimacam jurusan itu dibangun pada tahun anggaran 1992/1993, berlokasi di Jalan Garuda, wilayah Kelurahan Penato'i Kecamatan RasanaE Timur Kota Bima ini merupakan sekolah unggulan yang melahirkan alumni-alumni siap kerja dan bersaing di dunia usaha dan dunia industri. Namun, ketersediaan sarana modern yang ada belum dapat menjadi acuan menjamin kesuksesan maupun faktor utama prestasi yang diraih sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui aktivitas pembelajaran maupun dalam mendukung pengembangan motivasi belajar serta prestasi belajar siswa. Terlebih pada jurusan Tata Busana, mengingat jurusan ini adalah jurusan yang memang fokus pada pengelolaan dan desain busana dengan pembelajaran yang terbatas yang diterapkan guru di jurusan ini maka dipandang perlu menerapkan pembelajaran berbasis multimedia agar meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam penelitiannya (Muammar, 2018) yaitu dengan judul penelitian "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Aqidah Akhlak Pada Siswa MTs DDI Pacongang Pinrang". Adapun kesimpulan dari penelitian tersebut adalah penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dengan jenis media yang digunakan berupa media audio,

visual, audio visual dan lab komputer, yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan kedua penelitian ini adalah sama-sama meneliti implementasi dari pembelajaran multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya adalah penelitian di atas lebih fokus pada penelitian yang berupa media audio, visual, audio visual dan lab komputer, sedangkan penelitian ini hanya pada implementasi pembelajaran TIK yang dikhususkan pada Jurusan Tata Busana saja.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Kartikasari, 2016) yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia" terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Kelas eksperimen yaitu sebesar 63 (pre test) dan (post test), kelas kontrol sebesar 61,52 (pre test) dan 79,30 (post test). Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu 23,26 17,78 dari selisih pre test dan post test. Adapun persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti minat belajar siswa lewat pembelajaran berbasis multimedia sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian di atas meneliti materi sistem pencernaan manusia dengan beberapa kelas eksperimennya sedangkan pada penelitian ini fokus pada satu kelas eksperimen dengan materi ajar TIK pada Jurusan Tata Busana.

## **II. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan landasan utama serta dapat pula dijadikan dasar penelitian. Setiap penelitian memerlukan tehnik yang menunjukkan cara mengumpulkan data, menganalisa data, agar penelitian dapat dilakukan dengan konsisten dan serasi dengan tujuan penelitian (Nursalam, 2017). Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan Mixed Methods, dimana pendekatan ini merupakan tehnik penelitian gabungan antara pendekatan deskriptif kualitatif dan pendekatan deskriptif kuantitatif dimana pada tehnik pengumpulan data dalam kualitatif menggunakan participant observation, In depth interview, wawancara, dokumentasi, triangulasi sedangkan dalam pengumpulan data kuantitatif menggunakan tehnik tes dan tehnik angket, (Mustaqim, 2016a). Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan tehnik Sampel Jenuh. Dimana tehnik ini juga merupakan salah satu tehnik pengambilan sampel kesemua anggota sampel (Salamadian, 2019). Kenapa peneliti menggunakan

kan Sampel Jenuh karena pada populasi sampel peneliti hanya satu kelas dengan jumlah 33 siswa saja.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Kota Bima pada semester I tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian dilakukan selama kurang lebih dua bulan, yakni pada bulan Agustus, peneliti melakukan refleksi awal dan penyusunan draf serta instrument penelitian. Pada bulan Agustus peneliti mengambil data. Sementara pada bulan September penelitian melakukan pengolahan dan interpretasi data. Adapun sumber data dalam penelitian ini berasal dari data sekunder dan data primer yaitu berasal dari siswa kelas X Jurusan Tata Busana dan guru-guru di SMKN 3 Kota Bima (Sugiyono, 2019), yang kemudian dalam teknik pengumpulannya menggunakan variasi jenis instrumen penelitian

1. Tes hasil belajar, yang diberikan setiap akhir proses pembelajaran pada setiap siklus.
2. Lembar kuesioner/angket, yang digunakan untuk mengumpulkan data pada saat penelitian berlangsung dimana angket ini berisi enam pertanyaan yang berkaitan dengan tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.
3. Program pembelajaran yang berbasis multimedia, sebuah program pembelajaran yang dibuat menggunakan *software* (perangkat lunak) Macromedia Flash yang menampilkan materi ajar sebagai tolak ukur dalam mengumpulkan data (di presentasikan lewat KBM).

Selanjutnya untuk menganalisa data-data tersebut peneliti menggunakan teknik *Mixed Methods*, dimana pendekatan ini merupakan teknik penelitian gabungan antara pendekatan deskriptif kualitatif dan pendekatan deskriptif kuantitatif dimana teknik pengumpulan data dalam kualitatif menggunakan *participant observation*, *In depth interview*, wawancara, dokumentasi, triangulasi sedangkan dalam pengumpulan data kuantitatif menggunakan teknik tes dan teknik angket, (Mustaqim, 2016a).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, peneliti mendapatkan tiga poin utama:

1. Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan dari hasil penelitian menggunakan teknik tes dimana pada refleksi awal menunjukkan 5.86 nilai rata-rata (Cukup Baik) dengan Ketuntasan Belajar

10% (Belum Tuntas), kemudian pada hasil evaluasi belajar siklus I menunjukkan 6.70 nilai rata-rata (Cukup Baik) dan Ketuntasan Belajar 60% (Belum Tuntas) setelah penerapan atau implementasi pembelajaran berbasis multimedia hasil evaluasi belajar siswa pada tindakan kelas siklus II menunjukkan 7.60 nilai rata-rata (Baik) dengan Ketuntasan Belajar 100% (Tuntas) dengan kata lain membuktikan bahwa implementasi pembelajaran berbasis multimedia ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan sangat efisien untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil evaluasi implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa pada refleksi awal sebagai berikut:

**Table 1.** Hasil evaluasi belajar siswa pada refleksi awal

No	Kode Subjek	Skor	Keterangan
1	PM1	7.5	Baik
2	PM2	6.5	Cukup Baik
3	PM3	6.5	Cukup Baik
4	PM4	6.3	Cukup Baik
5	PM5	6.3	Cukup Baik
6	PM6	6.2	Cukup Baik
7	PM7	6.2	Cukup Baik
8	PM8	6.1	Cukup Baik
9	PM9	6.0	Cukup Baik
10	PM10	6.0	Cukup Baik
11	PM11	6.0	Cukup Baik
12	PM12	6.0	Cukup Baik
13	PM13	6.0	Cukup Baik
14	PM14	6.0	Cukup Baik
15	PM15	6.0	Cukup Baik
16	PM16	6.0	Cukup Baik
17	PM17	6.0	Cukup Baik
18	PM18	6.0	Cukup Baik
19	PM19	6.0	Cukup Baik
20	PM20	5.9	Cukup Baik
21	PM21	5.9	Cukup Baik
22	PM22	5.9	Cukup Baik
23	PM23	5.5	Cukup Baik
24	PM24	5.5	Cukup Baik
25	PM25	5.5	Cukup Baik
26	PM26	5.5	Cukup Baik
27	PM27	5.5	Cukup Baik
28	PM28	5.5	Cukup Baik

29	PM29	5.0	Kurang Baik
30	PM30	5.0	Kurang Baik
31	PM31	5.0	Kurang Baik
32	PM32	5.0	Kurang Baik
33	PM33	5.0	Kurang Baik
Jumlah		193.3	
Rata-rata		5.86	Cukup Baik
Daya Serap		58%	
Ketuntasan Belajar		10%	Belum Tuntas

Hasil evaluasi implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa pada tindakan siklus I sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil evaluasi belajar siswa pada tindakan siklus I

No	Kode Subjek	Skor	Keterangan
1	PM1	7.7	Baik
2	PM2	7.0	Baik
3	PM3	7.0	Baik
4	PM4	8.0	Baik
5	PM5	7.0	Baik
6	PM6	7.0	Baik
7	PM7	6.5	Cukup Baik
8	PM8	7.0	Baik
9	PM9	6.8	Cukup Baik
10	PM10	6.5	Cukup Baik
11	PM11	6.2	Cukup Baik
12	PM12	7.0	Baik
13	PM13	6.5	Cukup Baik
14	PM14	7.0	Baik
15	PM15	6.5	Cukup Baik
16	PM16	6.0	Cukup Baik
17	PM17	6.6	Cukup Baik
18	PM18	7.0	Baik
19	PM19	6.6	Cukup Baik
20	PM20	7.0	Baik
21	PM21	6.6	Cukup Baik
22	PM22	6.0	Cukup Baik
23	PM23	7.0	Baik
24	PM24	6.0	Cukup Baik
25	PM25	6.5	Cukup Baik
26	PM26	7.0	Baik
27	PM27	7.7	Baik
28	PM28	6.0	Cukup Baik
29	PM29	6.5	Cukup Baik

30	PM30	6.2	Cukup Baik
31	PM31	6.2	Cukup Baik
32	PM32	6.2	Cukup Baik
33	PM33	6.2	Cukup Baik
Jumlah		221	
Rata-rata		6.70	Cukup Baik
Daya Serap		6.7%	
Ketuntasan Belajar		60%	Belum Tuntas

Hasil evaluasi implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa pada tindakan siklus II sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil evaluasi belajar siswa pada tindakan siklus II

No	Kode Subjek	Skor	Keterangan
1	PM1	7.7	Baik
2	PM2	7.0	Baik
3	PM3	7.0	Baik
4	PM4	8.0	Baik
5	PM5	7.0	Baik
6	PM6	7.0	Baik
7	PM7	6.5	Cukup Baik
8	PM8	7.0	Baik
9	PM9	6.8	Cukup Baik
10	PM10	6.5	Cukup Baik
11	PM11	6.2	Cukup Baik
12	PM12	7.0	Baik
13	PM13	6.5	Cukup Baik
14	PM14	7.0	Baik
15	PM15	6.5	Cukup Baik
16	PM16	6.0	Cukup Baik
17	PM17	6.6	Cukup Baik
18	PM18	7.0	Baik
19	PM19	6.6	Cukup Baik
20	PM20	7.0	Baik
21	PM21	6.6	Cukup Baik
22	PM22	6.0	Cukup Baik
23	PM23	7.0	Baik
24	PM24	6.0	Cukup Baik
25	PM25	6.5	Cukup Baik
26	PM26	7.0	Baik
27	PM27	7.7	Baik
28	PM28	6.0	Cukup Baik
29	PM29	6.5	Cukup Baik
30	PM30	6.2	Cukup Baik

31	PM31	6.2	Cukup Baik
32	PM32	6.2	Cukup Baik
33	PM33	6.2	Cukup Baik
Jumlah		250.9	
Rata-rata		7.60	Baik
Daya Serap		100%	
Ketuntasan Belajar		100%	Tuntas

2. Efektifitas pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari rata-rata kemampuan siswa dalam memahami apa yang disampaikan melalui angket dan hasil tes antar postes menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang efisien serta menunjukkan kemampuan siswa dalam menanggapi materi ajar, hal ini berarti model pembelajaran multimedia memberikan kontribusi dalam peningkatan minat belajar siswa. Adapun Angket diberikan kepada siswa setelah dilakukan treatment. Angket siswa disusun menggunakan skala likert yang masing-masing kategori jawaban diberi skala skor 1-5 yaitu: Sangat Baik (SB) = 5, Baik (B) = 4, Cukup Baik (CB) = 3, Kurang Baik (KB) = 2, Sangat Kurang (SK) = 1 dan dianalisa berdasarkan persentase jumlah siswa pada setiap kategori jawaban. Maka berdasarkan uraian tersebut, hasil penilaian akhir dapat berupa angka (pernyataan kuantitatif) dan nonangka (pernyataan kualitatif), maka besarnya persentase dijadikan dasar bagi penentuan predikat. Dengan demikian maka bisa dilihat dalam bentuk tabel dibawah ini:

**Tabel 4.** Pedoman Penilaian/Pemberian Skor

Porsentase	Kriteria	Nilai
85% - 100%	Sangat Baik (SB)	5
75% - 84%	Baik (B)	4
50% - 74%	Cukup Baik (CB)	3
25% - 49%	Kurang Baik (KB)	2
0%	Sangat Kurang (SK)	1

(Arikunto, 2002)

Untuk dapat menghitung persentase masing-masing kategori jawaban dari angket siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Persentase data  
F = Frekuensi/jumlah data  
N = Jumlah responden

Selanjutnya untuk mengetahui indikator kualitas media pembelajaran ini maka bisa kita lihat pada tabel dibawah:

**Tabel 5.** Indikator kualitas media pembelajaran

Indikator	Penjelasan
Tingkat kesulitan media	Apakah media interaktif yang telah dibuat sulit untuk digunakan.
Tingkat kemenarikan media	Apakah tampilan pada media interaktif sudah menarik.
Tingkat kesenangan siswa pada media	Apakah siswa senang menggunakan media interaktif yang dirancang pada pembelajaran TIK.
Tingkat kemudahan memahami materi pada media	Apakan materi pada media interaktif mudah untuk dipahami siswa.
Tingkat pemahaman materi pada pokok bahasan	Apakan siswa lebih memahami materi pada pokok bahasan dengan bantuan media interaktif.
Tingkat kejenuhan siswa dalam belajar	Apakah siswa merasa jenuh/bosan dalam belajar dengan bantuan media interaktif yang telah dirancang.

Untuk memudahkan penafsiran terhadap persentase yang telah diolah maka digunakan parameter penafsiran berikut:

0,0%	= Tidak ada
0,1% - 24,9%	= Sebagian kecil
25% - 49,9%	= Hampir setengah
50%	= Setengah
50,1% - 74,9%	= Sebagian besar
75% - 99,9%	= Pada umumnya
100%	= Seluruhnya

Adapun hasil regresi dari data primer yang diolah dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6.** Uji Validitas Data

Responden	Correlations						
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Jml
Soal1	Pearson Correlati on Sig. (2-tailed) N	1 .233 33	- .113 33	-.012 .113 33	-.220 .191 33	.132 .530 33	.482** .464 33
Soal2	Pearson Correlati on Sig. (2-tailed) N	-.233 .191 33	1 .643** 33	.190 .289 33	.000 1.000 33	-.072 .691 33	.153 .396 33
Soal3	Pearson Correlati on Sig. (2-tailed) N	.113 .530 33	-.643** .000 33	1 .153 33	-.255 .131 33	-.268 .938 33	-.003 .986 33

Soal4	Pearson Correlation	-.012	.190	-.255	1	-.241	-.242	.314
	Sig. (2-tailed)	.945	.289	.153		.176	.176	.075
	N	33	33	33	33	33	33	33
Soal5	Pearson Correlation	-.220	.000	-.268	-.241	1	-.209	.108
	Sig. (2-tailed)	.218	1.000	.131	.176		.244	.549
	N	33	33	33	33	33	33	33
Soal6	Pearson Correlation	.132	-.072	-.014	-.242	-.209	1	.368*
	Sig. (2-tailed)	.464	.691	.938	.176	.244		.035
	N	33	33	33	33	33	33	33
Jumlh	Pearson Correlation	.482**	.153	-.003	.314	.108	.368*	1
	Sig. (2-tailed)	.004	.396	.986	.075	.549	.035	
	N	33	33	33	33	33	33	33

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).  
\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**Tabel 7.** Uji Reliability Data

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items <sup>a</sup>	N of Items
-.081	-.218	7

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

Dari pelaksanaan proses pembelajaran diperoleh beberapa hasil analisa data. Analisa data yang pertama adalah data dari observasi pada penilaian aspek minat belajar siswa. Data dari observasi diperoleh dengan menggunakan checklist dari penilaian aspek minat yang terdiri dari 3 indikator yaitu perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Data yang diperoleh pada saat observasi minat siswa diolah untuk mengetahui persentase minat belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen.

**Tabel 8.** Minat belajar siswa

Indikator	Sebelum Penerapan Multimedia	Sesudah Penerapan Multimedia
Perhatian	47,3%	82,7%
Ketertarikan	44,3%	75,0%
Keterlibatan	44,0%	69,7%

Dari tabel di atas menunjukkan hasil rata-rata persentase minat belajar siswa sebelum penerapan multimedia dan sesudah penerapan multimedia. Dari tiga aspek minat yaitu

perhatian, ketertarikan, dan juga keterlibatan siswa menunjukkan hasil rerata persentase siswa sebelum penerapan multimedia semuanya berada pada kategori cukup dan jumlahnya rata-rata dibawah 50%. Kondisi ini sangat jauh berbeda dengan yang terjadi setelah penerapan multimedia yang mana semua indikator berada pada kategori baik dan sangat baik dengan rata-rata jumlah persentase mendekati bahkan lebih dari 70%. Ini juga menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis multimedia memberikan minat belajar kepada siswa, sebelum penerapan multimedia dengan sesudah penggunaan multimedia interaktif jauh lebih baik.

Dari pengalaman saya selama penelitian berlangsung tentu tidak semua siswa memiliki kemampuan belajar yang tinggi tetapi ada juga siswa yang mesti harus benar-benar didekati secara psikis dan diusahakan agar mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupannya serta berhubungan dengan cita-cita yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Selain dari penyampaian materi ajar melalui presentase multimedia, hal lain juga saya lakukan dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaan bagi siswa dimasa yang akan datang. Usaha inilah yang saya lakukan untuk merubah minat belajar siswa yang kurang agar lebih berminat lagi sehingga penyerapan materi dapat tercapai.

3. Faktor yang mempengaruhi implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa SMKN 3 Kota Bima merupakan sekolah berlatar belakang Teknologi Informasi yang tentunya memiliki sarana prasarana yang memadai dimana para guru dibina khusus agar bisa mendesain dan membuat pembelajaran multimedia sebagai bahan ajar dikelas masing-masing. Upaya ini dilakukan oleh pihak sekolah dalam rangka membantu guru-guru memberikan tambah pengalaman dalam bidang pembelajaran multimedia sehingga dampaknya adalah guru bisa memberikan motivasi belajar bagi siswa-siswi di SMKN 3 Kota Bima dimana kelak harapannya akan lahir guru-guru yang tidak hanya bisa dijurusannya masing-masing saja melainkan juga bisa merancang pembelajaran multi-

media, serta mampu menarik minat siswa baru. Namun bukan berarti semua itu menjamin kualitas pendidikan yang mumpuni mengingat masih ada beberapa hambatan dimana tidak semua siswa yang ada dimasing-masing jurusan memiliki kesempatan yang sama untuk dapat menikmati laboratorium komputer mengingat pada jurusan Tata Busana bukan menjadi topoksi utamanya, faktor inilah yang menjadi salah satu hambatan dimana siswa hanya bisa merasakan pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran hanya lewat projector saja. Sisi lain kemampuan guru tidak semuanya merata dibidang IT sehingga penerapan pembelajaran multimedia ini tentunya menjadi catatan atau acuan khusus bagi peneliti berikutnya untuk dapat menjadikan pembelajaran berbasis multimedia bisa disempurnakan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

#### **IV. SIMPULAN DAN SARAN**

##### **A. Simpulan**

Sebelum penelitian dilakukan implementasi pembelajaran berbasis multimedia hanya fokus pada jurusan tertentu saja sehingga bagi jurusan lain seperti Tata Busana keberadaan pembelajaran multimedia seperti sesuatu yang baru sehingga ketika pembelajaran multimedia ini diterapkan siswa sangat antusias. Dimana ditunjukkan dari hasil penelitian menggunakan teknik tes dimana pada refleksi awal menunjukkan 5.86 nilai rata-rata (Cukup Baik) dengan Ketuntasan Belajar 10% (Belum Tuntas), kemudian pada hasil evaluasi belajar siklus I menunjukkan 6.70 nilai rata-rata (Cukup Baik) dan juga Ketuntasan Belajar 60% (Belum Tuntas) setelah penerapan atau implementasi pembelajaran berbasis multimedia hasil evaluasi belajar siswa pada tindakan kelas siklus II menunjukkan 7.60 nilai rata-rata (Baik) dengan Ketuntasan Belajar 100% (Tuntas) dengan kata lain membuktikan bahwa implementasi pembelajaran berbasis multimedia ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan sangat efisien untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Dan secara keseluruhan dari angket yang disebar untuk dapat melihat keefektifan pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam kategori "Sangat Baik" dengan persentase sebesar rata-rata 4,75 sehingga "Sangat Layak" digunakan dalam proses pembelajaran. Secara umum siswa menunjukkan

minat yang tinggi dalam pembelajaran, penggunaan pembelajaran berbasis multimedia yang belum pernah dilakukan atau sebelum diterapkan minat siswa masih rendah dan setelah penerapan/implementasi pembelajaran berbasis multimedia mengalami kenaikan minat belajar.

##### **B. Saran**

Mengingat selama ini proses pembelajaran masih berpijak pada guru dan buku, maka disarankan agar pembelajaran multimedia ini digunakan karena mampu memberikan umpan balik yang lebih baik bagi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan/implementasi pembelajaran berbasis multimedia sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Agar penerapan atau implementasi pembelajaran berbasis multimedia mempengaruhi minat belajar siswa guru diminta untuk tetap optimis dalam mengembangkan pembelajaran multimedia yang selama ini jarang atau bahkan tidak pernah dilakukan pada Jurusan Tata Busana, oleh karena itu perlu dipastikan terlebih dahulu tentang pengetahuan dasar guru (peneliti) dalam memahami pembelajaran multimedia ini dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan siswa pada Jurusan Tata Busana kedepannya. Kemudian dalam mengembangkan multimedia ini, peneliti tidak menggunakan tahapan penelitian yang berjenis *research and development* secara keseluruhan karena keterbatasan waktu sehingga sebagai bahan pertimbangan untuk lebih efektifnya pembelajaran kedepan dan dimasa mendatang akan lebih baik jika tahapan-tahapan dalam melaksanakan penelitian *research and development* dilakukan seluruhnya. Selain itu, pada bagian evaluasi pembelajaran, pada pengembangan multimedia selanjutnya dapat ditambahkan games atau animasi. Hal ini dimaksudkan untuk memberi penghargaan (*reward*) kepada siswa agar siswa lebih termotivasi.

Agar tercapainya tujuan penelitian diharapkan agar kedepan semua sarana dan juga prasarana pendukung pembelajaran dapat dikoordinasikan dan disiapkan lebih awal bersama pihak sekolah, sehingga jangan hanya pada jurusan tertentu saja semua sarana itu ada, melainkan pada jurusan yang lain juga agar pengembangan penerapan/implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam mempengaruhi minat belajar siswa tercapai. Untuk penelitian lebih lanjut,

dalam penelitian ini masih banyak keterbatasan dan kekurangan, diharapkan dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan melihat dari kekurangan yang ada, misalnya dalam hal waktu disarankan penelitian selanjutnya untuk pembelajaran berbasis multimedia ini dapat dilaksanakan dalam waktu yang lebih lama.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2002). Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. 2017.
- Kartikasari, G. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 16(1).
- Muammar. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Aqidah Akhlak Pada Siswa MTs DDI Pacongang Pinrang. *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare*.
- Mustaqim. (2016a). Metode Penelitian Gabungan Kuantitatif Kualitatif / Mixed Methods Suatu Pendekatan Alternatif. *Jurnal Intelegensia*, 04(1).
- Mustaqim. (2016b). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan-Google Books. In *Jurnal Intelegensia* (Vol. 4, Issue 1).
- Nursalam. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian. In *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Salamadian. (2019). 10 Teknik Pengambilan Sampel dan Penjelasan Lengkap (SAMPLING). *Salamadian.Com*.
- Salawane, H. (2005). PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2005 TENTANG. *PANDUAN KONSELING BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK SELF MANAGEMENT UNTUK MENINGKATKAN KERJA KERAS SISWA Pengantar*.
- Sugiyono. (2019). Jenis dan Sumber Data. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).  
<https://doi.org/10.1017/CB09781107415324.004>
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yulindari, R. (2020). Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal.Unipasby.Ac.Id*, Vol. 2(2).