

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN PERANGKAT MULTIMEDIA TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA BERKESULITAN BELAJAR

Faiz Noormiyanto*

Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia

Diterima : 25 Juni 2020

Disetujui : 5 Juli 2020

Dipublikasikan : Juli 2020

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Berkesulitan Belajar Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Bromantakan No 56 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan eksperimen *One group pre test-post test design*, yang mana sekelompok subyek dikenai perlakuan untuk jangka waktu tertentu, dan pengaruh perlakuan diukur dari perbedaan antara pengukuran awal (*pre test*) dan pengukuran akhir (*post test*). Populasinya adalah peserta didik dengan kesulitan belajar materi bangun datar kelas IV SD Bromantakan No 56 Surakarta yang berjumlah 5 anak. Sampel dalam penelitian ini tidak digunakan karena jumlah populasinya kecil, sehingga semua anak dijadikan subyek penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, yaitu tes pada materi bangun datar. Penelitian ini menggunakan metode analisis statistik non-parametrik, yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test* (Tes Ranking Bertanda Wilcoxon) Dari hasil analisis deskriptif dapat diperoleh nilai rata-rata post tes lebih besar 72,40 dari pada nilai rata-rata pre tes 39,20. Hasil analisis non parametric diperoleh nilai $Z = -2.023$ dengan $P = 0.042$. Dengan demikian hipotesis berbunyi ada pengaruh secara signifikan penggunaan multimedia terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik berkesulitan belajar pada materi bangun datar kelas IV SD Bromantakan No 56 diterima kebenarannya. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa ada pengaruh secara signifikan penggunaan multimedia terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik berkesulitan belajar pada materi bangun datar kelas IV SD Bromantakan No 56.

Kata Kunci : Kesulitan Belajar, Multimedia, Media, Pembelajaran

Abstract

This study aims to determine the Effectiveness of the Use of Multimedia Devices on Improving Learning Achievement of Students with Learning Difficulties in Class IV Flat Material Elementary School Bromantakan No. 56 Surakarta Academic Year 2011/2012. The method used in this study is an experimental method with experimental design *One group pre-test-post test design*, in which a group of subjects is treated for a certain period of time, and the effect of treatment is measured by the difference between the initial measurement (*pre-test*) and final bookkeeping (*post test*). The population is students with difficulty learning the material to build flat grade IV SD Bromantakan No. 56 Surakarta, amounting to 5 children. The sample in this study was not used because the population was small, so all children were subjected to the study. Data collection techniques using test techniques, namely tests on the material flat build. This study uses a non-parametric statistical analysis method, the *Wilcoxon Signed Rank Test*. From the results of the descriptive analysis it can be obtained that the average post-test score is greater than 72.40 than the pre-test average value of 39.20. The results of non-parametric analysis obtained the value of $Z = -2.023$ with $P = 0.042$. Thus the hypothesis reads that there is a significant influence of the use of multimedia

*Corresponding Author

Program Studi Pendidikan Luar Biasa Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia

E-mail: faiz@upy.ac.id

on improving the learning achievement of students with learning difficulties in the grade IV material of SD Bromantakan No. 56 being accepted. The conclusion of the study states that there is a significant influence of the use of multimedia on improving the learning achievement of students with learning difficulties in class IV flat material SD Bromantakan No. 56.

Keywords: Learning Difficulties, Multimedia, Media, Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan inklusi berarti sekolah harus mengakomodasi semua anak tanpa memandang kondisi fisik, intelektual, sosial-emosional, linguistic atau kondisi lainnya. Ini harus mencakup anak-anak penyandang cacat dan berbakat. Anak-anak jalanan dan pekerja, anak berasal dari populasi terpencil atau yang berpindah-pindah. Anak dari kelompok etnis minoritas, linguistic atau budaya dan anak-anak dari area atau kelompok yang kurang beruntung atau termarginalisasi.

Salah satu contoh sekolah yang melaksanakan system pendidikan inklusi adalah SD Bromantakan No 56 Surakarta. Sekolah ini mempunyai beberapa jenis anak berkebutuhan khusus seperti Autis, tuna grahita, tuna rungu wicara, tuna netra, dan anak berkesulitan belajar. Anak berkebutuhan khusus yang ada di SD Bromantakan kebanyakan adalah anak berkesulitan belajar, Abdurrahman (2003:06) menyatakan bahwa “Kesulitan belajar adalah suatu gangguan dalam satu atau lebih dari proses psikologis dasar yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ujaran atau tulisan”. dimana pada tiap-tiap kelas dari kelas 1 sampai kelas 6 ada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajarnya. Anak berkesulitan belajar adalah anak yang secara nyata mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik khusus maupun umum, baik disebabkan oleh adanya disfungsi neurologist, proses psikologis dasar maupun sebab-sebab lain sehingga prestasi belajarnya rendah dan anak tersebut beresiko tinggal kelas”. (Yusuf, dkk, 2003:11). Kesulitan belajar dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu kesulitan belajar perkembangan (pra akademik) dan kesulitan belajar akademik,

sebagaimana diungkapkan Yusuf dkk (2003:13-15) bahwa kesulitan belajar diklasifikasikan menjadi dua yaitu (1) kesulitan belajar perkembangan (pra akademik) meliputi gangguan motorik, persepsi, kognitif, gangguan perkembangan bahasa dan gangguan dalam penyesuaian perilaku social, dan (2) kesulitan belajar akademik meliputi kesulitan belajar membaca, kesulitan belajar menulis dan kesulitan belajar berhitung. Salah satu jenis kesulitan belajar yang diteliti adalah peserta didik yang mengalami kesulitan belajar matematika (kesulitan belajar berhitung) di kelas IV.

Peserta didik di kelas IV SD Bromantakan yang mengalami kesulitan belajar, terutama kesulitan pada mata pelajaran matematika kurang begitu bias mengikuti system pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tersebut. Terbukti dalam pelajaran matematika peserta didik yang mengalami kesulitan belajar itu tidak bias menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Menyikapi hal tersebut, guru harus kreatif dalam menghadapi masalah ini. Sudah tugas guru untuk membimbing peserta didik agar mereka mampu mengenal dirinya sendiri, memecahkan masalah sendiri, memiliki tanggungjawab, dan mengajarkan peserta didik untuk siap dalam menghadapi kenyataan. Untuk menangani peserta didik berkesulitan belajar terutama peserta didik dengan kesulitan belajar matematika, guru harus lebih kreatif dalam memodifikasi system pengajaran dan diharapkan menggunakan media yang sesuai dengan jenis kesulitan peserta didik (Sudathra 2009).

Multimedia merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk

menunjang proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik, efektif, dan efisien dalam menyampaikan materi pelajaran dari guru ke peserta didik. "Multimedia adalah penggabungan semua unsur media berupa teks, video, animasi, grafik dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa". (Rusman, dkk, 2011:297). Perangkat multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang modern dan dapat dimodifikasi sesuai dengan hambatan peserta didik (Multimedia and Interaktif 2015). Multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran ini dapat memvisualkan suatu gambaran yang akan disampaikan oleh guru, dimana multimedia ini sendiri adalah gabungan dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi, dengan demikian peserta didik akan tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika tentang kompetensi luas bangun datar di SD Bromantakan kelas IV semester 1, guru mengajar dengan menggunakan media sederhana. Media sederhana yang digunakan dalam pembelajaran di kelas ini berasal dari kreatifitas guru dalam memberikan gambaran pada siswa untuk memproyeksikan bangun datar seperti benda-benda yang berada dalam kelas tersebut. Contoh benda-benda yang berbentuk bangun datar yang diberikan oleh guru kepada siswa seperti; bentuk penggaris segitiga, bentuk papan tulis, bentuk permukaan meja, dan bentuk jendela pada ventilasi kelas. Penggunaan media sederhana ini cukup efektif untuk menjelaskan bentuk bangun secara visual pada materi luas bangun datar. Pada tes formatif materi dari 32 peserta didik, 5 peserta didik yang belum mencapai tingkat penguasaan materi pembelajaran, dan 5 peserta didik ini mengalami hambatan / kesulitan dalam belajarnya sehingga prestasi belajarnya rendah Winkel

(1983:95), mengemukakan bahwa "Prestasi belajar adalah belajar yang menghasilkan suatu perubahan yaitu hasil belajar tanpa ada satu prestasi yang diberikan oleh siswa dalam bentuk angka-angka sebagai pernyataan perubahan belajar". Adapun menurut Tirtonegoro (1988:43) : "Prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai setiap anak dalam periode tertentu" sedangkan peserta didik yang tidak mengalami hambatan, tingkat penguasaan materi sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Mengacu pada kenyataan diatas, peneliti mencoba untuk menerapkan penggunaan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar pada materi luas bangun datar, agar peserta didik dapat memahami dan memvisualisasi berbagai bentuk bangun datar serta luas maupun kelilingnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Guna mencapai tujuan penelitian diperlukan desain atau cara tertentu yang cocok digunakan untuk memecahkan masalah. Kartono (1990:15) menyatakan bahwa "penelitian adalah usaha untuk menemukan, mengembangkan dan melakukan klarifikasi terhadap kebenaran suatu peristiwa dengan menggunakan metode ilmiah". Model desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *treatment by subject designs (one group Pre test - post test design)* ini dipilih karena treatment diberikan pada subjek yang sama, maksudnya satu grup yang sama dijadikan satu grup eksperimen dan grup kontrol.

Menurut Suryabrata (2004:102) prosedur penelitian eksperimental jenis *one group pre test- post test* adalah sebagai berikut :

- 1) Mengenakan T_1 , yaitu Pre test, untuk mengukur mean kemampuan belajar matematika sebelum subyek diberi perlakuan dengan multimedia.

- 2) Mengenakan subyek dengan simbol X, yaitu pembelajaran menggunakan multimedia.
- 3) Memberikan T₂, yaitu Post test, untuk mengukur mean kemampuan belajar matematika setelah subyek dikenakan variabel eksperimental X.
- 4) Membandingkan T₁ dan T₂ untuk menentukan berapa besar perbedaan yang timbul, jika sekiranya ada, sebagai akibat dari digunakannya variabel eksperimental X.
- 5) Menerapkan test statistik yang cocok dalam hal ini tes untuk menentukan apakah perbedaan itu signifikan.

Alasan digunakannya desain ini adalah pada penelitian ini hanya ada satu kelompok sehingga tidak ada kelompok perbandingan. Variabel dalam penelitian ini ada dua. Yaitu variable bebasnya multimedia dan variable terikat yaitu kesulitan belajar matematika. Menurut Arikunto (2002:108) "Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian". Berdasarkan pendapat tentang pengertian populasi di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan individu yang ditetapkan sebagai subyek penelitian. Penelitian ini tidak digunakan sampel dan teknik sampling karena semua anak dijadikan subjek penelitian, dengan kata lain subjek penelitian ini menggunakan sampling penuh atau sensus.

teknikanalisis data hasil penelitian ini digunakan teknik analisis kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik non parametric yaitu teknik analisis tes Uji Ranging Bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Sign Rank Test*) yang diberi simbol T. Dimana teknik ini digunakan karena disesuaikan dengan jenis eksperimen dan data. Peneliti menggunakan *One Group Pre Test- Post test Design*, yaitu sekelompok subjek yang dikenai perlakuan dalam jangka waktu tertentu, pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, dan pengaruh perlakuan diukur dari perbedaan antara pengukuran awal T₁ dan pengukuran akhir T₂.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan analisis data untuk pengujian hipotesis kemudian dilakukan pembahasan hasil analisis data. Pembahasan hasil analisis data sebagai berikut: Hipotesis yang berbunyi: " Ada pengaruh yang signifikan penggunaan perangkat multimedia terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik berkesulitan belajar pada materi bangun datar kelas IV Bromantakan no 56 Surakarta tahun ajaran 2011/2012 dapat diterima kebenarannya, karena pembelajaran dengan media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar dan hubungan antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien. Penggunaan media pada dasarnya sangat diperlukan oleh para pendidik untuk membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. Multimedia merupakan media yang multisensori, yaitu terdapat beberapa fungsi yang fleksibel dan dapat menyesuaikan hambatan dari peserta didik. Media yang multisensori merupakan media yang mempunyai fungsi ganda seperti; jika peserta didiknya tuna netra media ini dapat memaksimalkan audionya, jika peserta didiknya tuna rungu media ini dapat memaksimalkan visualnya, dll. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motifasi terhadap peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik danjuga mendorong peserta untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Media dalam proses proses belajar mengajar mempunyai memiliki dua peranan penting, yaitu : 1) Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai

independen media karena media disini sebagai alat bantu (efektifitas), dan 2) Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta pendidik secara mandiri disebut dengan *independen media*. *Independen media* dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Hamalik (Rusman dkk, 2011:60). Teori inilah yang digunakan sebagai patokan untuk pembuatan media pembelajaran. Kebutuhan, seyogianya menjadi dasar pijakan dalam membuat media pelajaran, sebab dengan dorongan kebutuhan inilah media dapat digunakan dengan baik. Pembuatan media pembelajaran harus didasarkan atas kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Artinya tidak semua media itu cocok dengan situasi, melainkan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, usia siswa, interest siswa, tingkatan jenjang pendidikan siswa dan seterusnya. Pembuatan media pembelajaran bukan satu-satunya cara untuk mendapatkan media yang baik tetapi juga pemilihan media pembelajaran juga tidak kalah pentingnya.

Ada beberapa tahap yang harus diperhatikan menurut Rusman, dkk dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya adalah: a) menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi pelajaran yang akan dipelajari. aspek pertama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. Setelah guru memahami fokus tujuan atau pembentukan kemampuan siswa dan materi pembelajaran maka langkah selanjutnya menentukan media yang relevan untuk mencapai kompetensi dan menguasai materi pembelajaran. b) mengidentifikasi karakteristik media pelajaran yang harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dikuasai oleh guru,

ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreatifitas siswa. c) mendisain penggunaannya dalam proses pembelajaran bagaimana tahapan penggunaannya sehingga menjadi proses yang utuk dalam peoses belajar mengajar. d) mennevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektifitas dan efisiensi media pembelajaran (2011).

Multimedia adalah salah satu solusi yang di usung penulis untuk mengatasi berbagai masalah yang timbul dalam kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD Bromantakan pada materi bangun datar. Media dalam pembelajaran khususnya multimedia mempunyai berbagai fungsi. Rusman, dkk memberikan pendapatnya yaitu media (multimedia) sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini berarti multimedia sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotifasi belajar peserta didik, memperjelas informasi/ pesan dalam pembelajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberikan variasi dalam pembelajaran, dan memperjelas struktur pembelajaran (2011).

Multimedia merupakan salah satu solusi dalam permasalahan kegiatan belajar mengajar. Dimana dalam pelaksanaannya media ini mempunyai peran yang sangat penting dalam mengatasi permasalahan pada anak yang mengalami kesulitan dalam belajarnya. Permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar sangat kompleks dan banyak faktor-faktor yang berperan didalamnya. Permasalahan yang lebih spesifik yang dapat diatasi dengan menerapkan multimedia adalah masalah penyerapan materi yang diberikan guru kepada peserta didik, dimana multimedia dapat berperan sebagai alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan intisari atau pesan dalam pembelajaran.

Penelitian yang sama yang terkait dengan media pembelajaran pada khususnya penggunaan Teknologi Informasi salah satunya adalah Nurchailli (2010:657) menyatakan hasil dari penelitiannya ada tiga yaitu: 1) Media pembelajaran berbasis TI memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan dalam memahami pengetahuan dan informasi karena dapat dilakukan berulang-ulang (konstan) sampai siswa memahami materi yang disajikan. 2) Media pembelajaran berbasis TI dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi karena memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, suara dan animasi grafik animation, sehingga mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lebih nyata. 3) Penggunaan media pembelajaran berbasis TI dalam proses pembelajaran kimia dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dimana ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis TI dalam proses pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran secara konvensional.

Penelitian yang lain adalah penelitian dari Aziz (2010:245) yang menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran. Penelitiannya menunjukkan bahwa sebagian besar komponen program multimedia ini dinilai layak untuk digunakan, baik sebagai sumber maupun media pembelajaran, 2 maka hasil penelitian pengembangan program multimedia interaktif untuk pembelajaran tipografi ini dinilai efektif dan layak digunakan, baik untuk belajar mandiri, maupun pembelajaran di kelas.

Hasil dari kedua peneliti tersebut yang meneliti tentang keefektifan penggunaan media (Teknologi Informasi dan Multimedia) dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran dapat disimpulkan bahwa kedua penelitian di atas mempunyai hasil yang signifikan atau media yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian-

nya mempunyai pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Seperti penelitian ini, penelitian ini juga mempunyai tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Terlepas dari kesempurnaan media pembelajaran ini (multimedia) sebagai salah satu media yang efektif dan efisien, penggunaan multimedia ini tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang ada pada penggunaan multimedia ini adalah dapat menampilkan audio maupun visual yang komunikatif dan bersifat menjelaskan, dapat menarik perhatian siswa agar lebih fokus dalam kegiatan belajar mengajar, pada dasarnya multimedia ini adalah gabungan dari beberapa unsur media sehingga penggunaannya dapat fleksibel tergantung kebutuhan peserta didik, dalam penyampaian materi kepada peserta didik, peserta didik dapat diikuti sertakan dalam penggunaan multimedia tersebut sehingga peserta didik tidak cuma diam dan mendengarkan tetapi juga dapat ikut dalam pengolahan penerapan multimedia tersebut (Putra 2014). Selain keunggulan penggunaan multimedia juga mempunyai kelemahan. Kelemahan penggunaan multimedia ini adalah tidak dapat menampilkan ukuran benda atau objek yang sebenarnya sehingga sering terjadi salah penafsiran, seringkali terjadi pada suatu objek yang ditampilkan oleh multimedia menimbulkan keraguan dalam menafsirkan pesan yang disampaikan, jika dalam penggunaan multimedia ini tidak dikontrol oleh guru bisa juga akan berdampak negatif jika disalah gunakan oleh siswa (Werdayanti and Belakng 2008). Terlepas dari kekurangan dan kelebihan dari penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran, penggunaan multimedia juga mempunyai manfaat dan tujuan.

Hasil dari penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan penggunaan perangkat multimedia terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik berkesulitan belajar pada

materi bangun datar kelas IV Bromantakan no 56 Surakarta tahunajaran 2011/2012. Berarti penggunaan perangkat multimedia ini terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik berkesulitan belajar. Penggunaan multimedia ini sebenarnya bukan hanya berhasil pada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar saja tetapi juga dapat digunakan pada peserta didik yang mempunyai hambatan lainnya, seperti; tuna rungu, tuna netra, tuna grahita, dll, karena multimedia ini adalah media yang multisensorik.

Penelitian tentang penggunaan multimedia dalam pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui peningkatan pemahaman konsep makna materi pelajaran yang dipelajarinya mengkaitkan materi bangun datar. Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya diperlukan guru – guru yang mempunyai kemampuan dalam menguasai teknologi informasi, dan materi pembelajaran yang bermakna bagi siswa, dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan. Pembelajaran yang menggunakan multimedia diharapkan terjadi pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, siswa bias bekerjasama, belajar secara aktif, berbagai sumber disekitar siswa bias digunakan sehingga siswa akan lebih kritis, dan guru lebih kreatif. Kalau media multimedia ini dapat dilakukan dengan baik oleh para pendidik, tentunya sedikit banyak akan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Penggunaan multimedia merupakan suatu solusi terhadap pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar kreatif dan efektif serta memikirkan sebanyak mungkin pertanyaan yang dapat menunjang meningkatkan rasa ingin tahu, menumbuh kembangkan kemampuan intelektual dalam berpikir induktif, kemampuan meneliti, kemampuan berargumentasi, serta kemampuan mengembangkan teori (Putra 2014). Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya diperlukan guru – guru yang mempunyai pengetahuan dalam teknologi informasi

sehingga dalam kegiatan belajar mengajar guru dapat berkeaktifitas untuk mengembangkan teknologi informasi ini sebagai media yang efektif dan efisien dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, diketahui bahwa hasil Z hitung = - 2.023 dengan P = 0,042 pada taraf signifikasi 5%. Hasil tersebut lebih kecil dari 0,042 dapat terbukti kebenarannya. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternative yang menyatakan “Ada pengaruh secara signifikan penggunaan multimedia terhadap prestasi belajar anak berkesulitan belajar pada materi bangun datar kelas IV Bromantakan no 56 Surakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Sadiman. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo
- Munawir, Yusuf. 2005. *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munawir, Yusuf dan Edi Legowo. 2006. *Pendidikan Bagi Anak Gengan Problema Belajar*. Jakarta: Direktorat pembinaan pendidikan tenaga kependidikan dan tenaga perguruan tinggi Ditjen Dikti
- Yusuf, Munawir, Sunardi, Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak dengan Problematika Belajar*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Mulyono, Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdiknas
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Multimedia, Efektivitas, and Pembelajaran Interaktif. 2015. “Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013.” 3(1): 31–40.

- Putra, iIlham Eka. 2014. "Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui." *Jurnal Teknoilogi Informasi* 1(2): 1–6.
- Sudathra, I Gede Wawan. 2009. "Desain Multimedia Pembelajaran I Gde Wawan Sudatha I Made Tegeh Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha."
- Werdayanti, Andaru, and Latar Belakang. 2008. "Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Dinamika Pendidikan* 3(1): 79–92.