

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS SOSIOKULTURAL UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV
SD NEGERI GLAGAH YOGYAKARTA**

Dewingga Fizzy Keni Pratama¹*, Muhammad Nur Wangid¹

¹Universitas negeri Yogyakarta

¹Jl. Colombo No. 1, Depok, Sleman 55281, Yogyakarta, Indonesia

* Corresponding Author. Email: dewinggafizzykenipratama@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui keefektifan produk multimedia berbasis sosiokultural yang layak untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Glagah Yogyakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV. Penelitian menggunakan metode research and development (R & D) dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) studi literatur, survei lapangan awal, dan analisis kebutuhan; (2) perencanaan; (3) pengembangan draf produk; (4) uji coba terbatas; (5) merevisi hasil uji coba; (6) uji coba diperluas; (7) merevisi hasil uji coba; (8) uji operasional; (penyempurnaan produk akhir; dan (10) diseminasi. Perencanaan meliputi penyusunan materi, pembuatan flowchart, story board, serta evaluasi dan revisi rancangan. Pengembangan meliputi produk multimedia berbasis sosiokultural, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan revisi produk awal. Instrumen pengumpulan data meliputi; pedoman wawancara, angket respon guru, angket respon siswa, skala motivasi, dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan independent sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, produk multimedia berbasis sosiokultural yang dihasilkan memiliki kelayakan dan keefektifan yang sangat baik.

Kata kunci: multimedia, sosiokultural, motivasi belajar, dan prestasi belajar

**MULTIMEDIA DEVELOPMENT BASED ON SOCIOCULTURAL TO
IMPROVE MOTIVATION AND LEARNING ACHIEVEMENTS OF GRADE IV
STUDENTS IN GLAGAH ELEMENTARY STATE YOGYAKARTA**

Abstract

This study aims to appropriate and knowing the effectiveness of sociocultural based multimedia to improve motivation and learning achievement in the student. The study was conducted in Glagah State Elementary School, Yogyakarta. Subjects in this study were fourth-grade students. The study used to research and development (R & D) method with the following steps: (1) literature study, initial field survey, and needs analysis; (2) planning; (3) development of product draft; (4) limited trials; (5) revise the results of the trial; (6) expanded trials; (7) revise the results of the trial; (8) operational tests; (improvement of final products; and (10) dissemination. Planning includes the preparation of materials, preparation of flowcharts, storyboards, as well as evaluation and revision of the design. Development includes sociocultural-based multimedia products, expert material validation, media expert validation, and initial product revisions. The data included: interview guidelines, teacher response questionnaires, student response questionnaires, motivation scale, and test questions. The technique of data analysis used independent sample t-test with a significance level of 0.05. The results showed that the resulting sociocultural multimedia products had excellent feasibility and effectiveness.

Keywords: multimedia, sociocultural, learning motivation, and learning achievement

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang disesuaikan dengan kehidupan sosiokultural dapat memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya serta dapat menerapkannya. Pembelajaran dikemas dalam proses yang melibatkan kekhasan sosial dan budaya siswa sehingga setelah proses pembelajaran dilaksanakan siswa mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sosialnya.

Pengalaman yang dimiliki guru selama mengajar diharapkan dapat menyukkseskan pembelajaran jika disesuaikan dengan kehidupan sosiokultural siswa. Sosiokultural akan mempengaruhi perkembangan siswa dalam perkembangan sosialnya. Perkembangan sosial ini di pengaruhi oleh pengaruh sosial seperti yang dikemukakan Santrock (2008, p. 62) bahwa keyakinan Vygotsky mengenai pentingnya pengaruh sosial, khususnya pengajaran, pada perkembangan kognitif anak-anak tercermin pada konsep zona perkembangan proksimalnya. Menurut Slavin (2011, p. 59) teori Vygotsky menyiratkan bahwa perkembangan kognisi dan kemampuan menggunakan pemikiran untuk mengendalikan tindakan sendiri lebih dahulu memerlukan penguasaan sistem komunikasi budaya dan kemudian belajar menggunakan sistem ini untuk mengatur proses pemikiran kita sendiri.

Sesuai kebijakan pendidikan nasional yang termuat dalam Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Berbasis Budaya di SD oleh Disdikpora DIY (2014, p. 4) peran budaya dalam pendidikan dapat dikategorikan sebagai: (1) budaya sebagai isi/muatan pendidikan (pendidikan tentang budaya), (2) budaya sebagai metode pelaksanaan dalam pembelajaran (pendidikan melalui pembudayaan), (3) budaya sebagai konteks dan pendekatan dalam manajemen pendidikan sehingga dapat memperkuat terwujudnya satuan pendidikan menjadi lingkungan yang berbudaya (pendidikan dalam lingkungan budaya).

Mustadi (2013, p. 34) mengungkapkan aplikasi teori sosiokultural dalam pendidikan diimplementasikan pada tiga ranah pendidikan yaitu pendidikan informal (keluarga), pendidikan non formal, dan pendidikan formal. Aplikasi teori tersebut dalam pendidikan formal dapat dilihat dari beberapa aspek meliputi: (a) kurikulum yang menyediakan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap siswa untuk

belajar baik melalui sosiokultural masyarakat Indonesia dan internasional, (b) pembelajaran memberikan kebebasan siswa untuk mengembangkan bakat, minat dan kompetensi sesuai standar yang ditentukan, (c) guru berperan sebagai fasilitator, mediator, motivator, evaluator, tutor dan perencana pembelajaran.

Pembelajaran yang disesuaikan dengan kehidupan sosiokultural dapat memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya serta dapat menerapkannya. Pembelajaran dikemas dalam proses yang melibatkan kekhasan sosial dan budaya siswa sehingga setelah proses pembelajaran dilaksanakan siswa mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sosialnya. Latar belakang sosial budaya seseorang memengaruhi pola pikirnya. Semakin banyak seorang berinteraksi dengan objek dan lingkungannya, maka pengetahuan dan pemahaman akan objek dan lingkungan tersebut akan meningkat dan lebih rinci. Hal tersebut seperti yang dikemukakan Vygotsky (Kozulin, 2007, p. 246) *Learning awakens a variety of internal developmental processes that are able to operate only when the child is interacting with people in his environment and in cooperation with people*. Hal ini menunjukkan betapa penting interaksi sosial bagi peserta didik baik di lingkungan sekolah dan masyarakat untuk membangun kerjasama sebagai suatu proses pengembangan diri.

Hasil observasi berkaitan dengan sosiokultural, guru kelas IV SD Negeri Glagah sebenarnya sudah memahami banyak sekali sosiokultural di Yogyakarta yang dapat dijadikan bahan untuk materi pembelajaran. Sosiokultural yang ada di Yogyakarta meliputi rumah adat, alat musik, tari, dan permainan tradisional. Namun guru belum mengembangkannya sebagai pengembangan materi. Guru hanya berusaha menyelipkan tambahan materi secara spontan dalam pembelajaran. Hasil observasi yang tampak pada pembelajaran kelas adalah motivasi belajar siswa di kelas IV masih rendah. Hal ini dilihat dari beberapa aspek diantaranya penyelesaian tugas dan hasrat pencapaian prestasi yang masih rendah. Ketiga siswa mendapat tugas mengerjakan soal di LKS, siswa cenderung malas untuk mengerjakannya. Selain itu, nilai siswa banyak yang belum mencapai nilai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan umum kenaikan kelas yaitu dengan nilai rata-rata 6,80. Nilai rata-rata tersebut

menunjukkan hasil yang rendah karena indikator keberhasilan mencapai nilai 75.

Pentingnya media dalam kegiatan pembelajaran diungkapkan oleh Azmussyahni & Wangid (2014, p. 3) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media, proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*). Menurut Heinich, Molenda, Russell, & Smaldino (1996, p. 6), apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Smaldino, Lowther, & Russell (2008, p. 7) yang mengemukakan bahwa media merupakan apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi. Media dalam hal ini dapat membantu aktivitas serta interaksi siswa dengan guru dalam pembelajaran.

Multimedia dapat diartikan sebagai gabungan dari beberapa media dalam menyampaikan informasi berupa bentuk teks, grafis atau animasi grafis, *movie*, video, dan audio yang semuanya diatur dalam program yang berkesinambungan (Hackbarth, n.d., p. 229; Phillips, 1997, p. 8).

Nusir, Alsmadi, Al-Kabi, & Shardqah (2011) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat memperbaiki keterampilan siswa dalam belajar dan memberi alternatif yang sangat berguna untuk menggantikan metode tradisional. Penelitian yang dilakukan oleh Chen & Chung (2012) menunjukkan hasil bahwa pembelajaran pengenalan kosakata untuk peserta didik yang ada di Vietnam dengan menggunakan multimedia lebih efektif. Penelitian yang dilakukan oleh Tsai, Kuo, Horng, & Chen (2012). Menunjukkan bahwa melalui multimedia peserta didik dalam kompetensi menulis karakter terdapat peningkatan dan pemahaman yang jauh lebih cepat dibandingkan menggunakan cara konvensional.

Kehadiran media sangat diperlukan penggunaannya untuk mengurangi verbalisme dan perbedaan persepsi yang diakibatkan oleh adanya perbedaan latar belakang, dan pengetahuan antara penyampaian dengan penerima pesan. Media bisa digunakan sebagai penghubung untuk menyamakan persepsi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung antara guru dan siswa. Pemanfaatan media pada proses

pembelajaran dibuat sedemikian rupa sehingga mampu meningkatkan kualitas dari mutu pembelajaran. Media memiliki banyak jenisnya, dan di antara macam media pembelajaran tersebut terdapat multimedia sebagai salah satu bentuk media yang bisa mengemas lebih dari satu media menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Motivasi merupakan salah satu faktor penting untuk meraih prestasi belajar yang optimal. Seperti diungkapkan oleh Schunk, Pintrich, & Meece (2010, p. 4), motivasi merupakan sebuah proses diinisiasikannya dan dipertahankannya aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Lebih lanjut Ormrod (2003, p. 368) mendefinisikan motivasi merupakan sesuatu yang menghidupkan, mengarahkan dan mempertahankan perilaku sehingga motivasi akan membuat siswa bergerak, menempatkan mereka dalam suatu arah tertentu dan mempertahankan mereka untuk tetap bergerak. Barlia (2014, p. 428) yang menunjukkan bahwa nilai tugas dan tujuan belajar akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Guru harus tahu pentingnya faktor motivasi untuk mendorong siswa belajar pengetahuan. Sehingga hal yang terpenting adalah guru harus dapat membantu siswa menemukan keyakinan dan usaha keras siswa untuk belajar. Rueda, MacGillivray, Monzó, & Arzubia (2001, p. 6) mengembangkan sejumlah konstruksi motivasi yang menggambarkan bagaimana hubungan motivasi belajar dengan tingkah laku untuk berprestasi yang meliputi persepsi kemampuan dan *self-efficacy*, nilai tugas, pencapaian tujuan, kontrol keyakinan, intrinsik dan ekstrinsik motivasi dan prestasi atribusi.

Pencapaian prestasi belajar kognitif secara baik dapat dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Chi & Wylie (2014, p. 220) berpendapat bahwa siswa yang terlibat secara aktif selama proses pembelajaran akan melibatkan proses berpikir dan bernalar mengenai materi pelajaran, tugas-tugas, dan kegiatan belajar. Penilaian dalam pendidikan merupakan proses memperoleh data atau informasi penting yang digunakan sebagai alat pengambilan keputusan bagi guru untuk meningkatkan kemajuan belajar siswa (Witte, 2012, p. 27).

Berdasarkan *need analysis*, sarana yang ada di SD Negeri Glagah salah satunya adalah laboratorium komputer. Namun pada pelaksanaannya, laboratorium komputer terse-

but hanya digunakan jika ada mata pelajaran komputer saja. Penggunaan laboratorium komputer kurang optimal. Hal tersebut dikarenakan ketersediaan media pembelajaran berbantuan komputer di sekolah masih terbatas.

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan multimedia berbasis sosiokultural yang layak untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Glagah Yogyakarta dan mengetahui keefektifan multimedia berbasis sosiokultural untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Glagah Yogyakarta. Adapun manfaat penelitian ini untuk memberikan alternatif media pembelajaran berbasis sosiokultural, meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia, meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai multimedia pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode yang digunakan pada penelitian ini. Borg & Gall (1983, pp. 775–776) merupakan model yang digunakan pada penelitian ini dengan menerapkan sepuluh tahap penelitian, yaitu sebagai berikut: (1) *Research and Information collecting* (penelitian dan pengumpulan data); (2) *Planning* (Perencanaan yaitu merumuskan tujuan, penentuan urutan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran); (3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan draf produk awal); (4) *Preliminary field testing* (uji coba awal); (5) *Operational field testing* (uji coba lapangan); (6) *Operational product revision*; (revisi uji coba lapangan); (7) *Main field testing* (uji lapangan operasional); (8) *Main product Revision* (revisi uji lapangan operasional); (9) *Final Product Revision* (Penyempurnaan produk akhir); (10) *Dissemination and Implementation* (diseminasi dan implementasi). Melakukan prosedur pada setiap tahapan merupakan keharusan agar menghasilkan produk yang diharapkan. Pada penelitian ini, tahapan dalam

Borg & Gall yang berjumlah sepuluh tersebut dilakukan seluruhnya.

Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2018 bertempat di SD Negeri Glagah Yogyakarta. Target/subjek penelitian yaitu siswa SD Kelas IVA, IVB, dan IVC SD Negeri Glagah Yogyakarta.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, skala, dan tes. Instrumen menggunakan pedoman wawancara, skala kelayakan produk oleh ahli materi dan ahli media, soal tes, skala motivasi belajar siswa, dan angket respon guru dan peserta didik.

Data yang diperoleh melalui pedoman wawancara, lembar observasi motivasi, prestasi belajar, lembar angket ahli media, ahli materi, respon guru, siswa, instrumen tes prestasi belajar kognitif dianalisis secara statistik kualitatif dan kuantitatif. Selanjutnya sebagai prasyarat analisis dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Data kualitatif berupa hasil angket serta saran yang diperoleh dari ahli materi, ahli media. Hasil observasi juga dianalisis dan dideskripsikan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil angket respon siswa, respon guru, angket motivasi, angket minat dianalisis secara kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

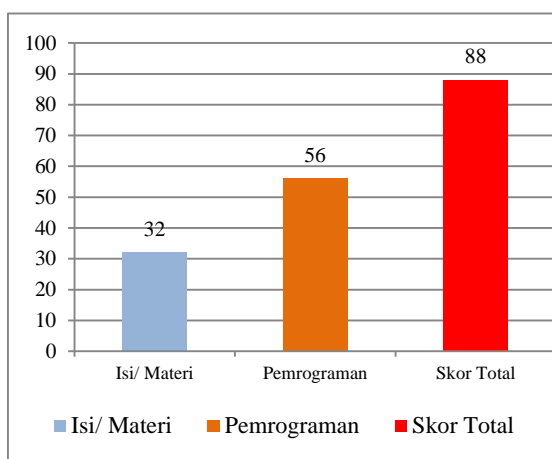
Skala respon guru digunakan pada saat uji coba operasional dengan tujuan untuk mengetahui kebermanfaatan penggunaan multimedia berbasis sosiokultural. Respon guru mencakup dua aspek penilaian, yaitu aspek materi dan aspek pemrograman. Respon guru ditunjukkan untuk mengetahui kelayakan multimedia berbasis sosiokultural menurut respon guru. Data yang diperoleh dari data respon guru dapat disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Respon Guru Uji Operasional

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Isi/ Materi	32	Sangat Baik
2	Pemrograman	56	Sangat Baik
	Skor Total	88	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 dijelaskan bahwa skor total yang diperoleh adalah 88 dengan kategori “Sangat Baik”. Perolehan tersebut terdiri dari aspek materi mendapatkan skor 32

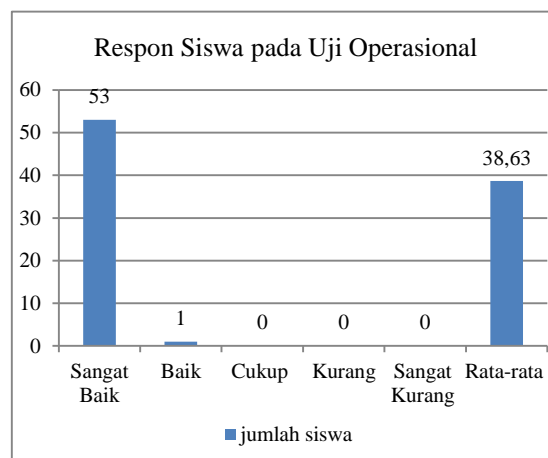
dengan kategori “Sangat Baik”, dan aspek pemrograman mendapat skor 56 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan data hasil respon guru maka dapat disimpulkan bahwa skor respon guru yang diperoleh dari uji coba terbatas sampai ke uji coba operasional mengalami peningkatan skor, sehingga penilaian produk multimedia berbasis sosiokultural menurut guru menjadi semakin lebih baik dan sangat layak untuk digunakan oleh siswa. Berikut hasil respon guru pada uji operasional dalam bentuk diagram pada Gambar 1.



Gambar 1. Gambar Hasil respon Guru pada Uji Operasional

Skala respon siswa dalam uji operasional diberikan kepada kelas 26 siswa kelas IV A dan 28 siswa kelas IV B. Skala respon ini terkait dengan penggunaan multimedia berbasis sosiokultural didalam pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun respon siswa dilihat dari segi aspek isi/ materi, aspek kebahasaan, aspek tampilan, dan aspek penyajian. Skala respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia berbasis sosiokultural sebagai media pembelajaran. Data yang diperoleh selanjutnya dikonversikan menjadi nilai skala lima. Respon siswa ditunjukkan untuk mengetahui kelayakan multimedia berbasis sosiokultural bagi siswa, sehingga multimedia berbasis sosiokultural dapat efektif digunakan untuk proses pembelajaran siswa. Respon siswa kelas IVA dan IVB setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis sosiokultural diketahui 53 siswa memberikan respon sangat baik, 1 siswa memberikan respon baik, dan 0 siswa memberikan respon cukup, kurang, dan sangat kurang. Dengan demikian terlihat secara klasikal respon yang diberikan siswa memiliki

rata-rata 38,63 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil respon siswa terhadap penggunaan multimedia berbasis sosiokultural dapat dilihat dalam diagram pada Gambar 2.



Gambar 2. Gambar Respon Siswa pada Uji Operasional

Data hasil motivasi belajar siswa ditujukan untuk melihat motivasi belajar siswa dalam menggunakan multimedia berbasis sosiokultural. Data yang diperoleh dari angket motivasi belajar siswa di konversikan menjadi skala lima. Skor total minimal yang diperoleh adalah 56 dengan nilai B dan kategori “tinggi”. Jika skor total yang diperoleh dibawah 56 dan nilai yang diperoleh di bawah B, misalnya C, D, atau E, maka multimedia berbasis sosiokultural belum dinyatakan efektif jika digunakan di lapangan. Data yang diperoleh dari angket motivasi belajar siswa dapat di sajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Skala Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Banyak Siswa	
		Skala motivasi belajar awal	Skala motivasi belajar akhir
A	Sangat Tinggi	0	10
B	Tinggi	17	11
C	Cukup Tinggi	11	7
D	Rendah	0	0
E	Sangat Rendah	0	0

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui pada hasil pemberian skala motivasi belajar awal untuk kelas kontrol terdapat 17 siswa

masuk dalam kategori motivasi belajar yang tinggi dan 11 siswa masuk dalam kategori motivasi belajar cukup tinggi. Pada skala motivasi belajar akhir, menunjukkan jumlah siswa yang masuk dalam kategori motivasi belajar sangat tinggi menjadi 10 siswa, 11 siswa masuk kategori motivasi belajar tinggi, dan yang masuk dalam kategori motivasi belajar cukup tinggi ada 7 siswa.

Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen 1

Nilai	Kategori	Banyak Siswa	
		Skala Motivasi belajar awal	Skala motivasi belajar akhir
A	Sangat Tinggi	0	22
B	Tinggi	17	4
C	Cukup Tinggi	9	0
D	Rendah	0	0
E	Sangat Rendah	0	0

Pada tabel dapat menunjukkan pada skala motivasi belajar awal hasil motivasi belajar siswa kelas eksperimen, yaitu terdapat 17 siswa yang masuk kategori motivasi belajar tinggi dan 9 siswa masuk kategori motivasi belajar cukup tinggi. Pada skala motivasi belajar akhir hasil motivasi belajar siswa kelas eksperimen, yaitu terdapat 22 siswa masuk dalam kategori motivasi belajar sangat tinggi, dan 4 siswa yang masuk kategori motivasi belajar tinggi.

Tabel 4. Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen 2

Nilai	Kategori	Banyak Siswa	
		Skala Motivasi belajar awal	Skala motivasi belajar akhir
A	Sangat Tinggi	0	21
B	Tinggi	19	7
C	Cukup Tinggi	9	0
D	Rendah	0	0
E	Sangat Rendah	0	0

Pada Tabel 4 dapat menunjukkan hasil motivasi belajar awal siswa pada kelas eks-

perimen 2, yaitu 9 siswa masuk dalam kategori motivasi belajar cukup tinggi, dan 19 siswa masuk kategori motivasi tinggi. Pada skala motivasi belajar akhir menunjukkan 21 siswa yang mendapat kategori motivasi belajar sangat tinggi, dan 7 siswa mendapat kategori motivasi tinggi. Secara keseluruhan perolehan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dan sebagian besar sudah menunjukkan motivasi belajar yang sangat tinggi.

Hasil belajar kognitif menjadi salah satu fokus peningkatan sehubungan dengan pengembangan multimedia berbasis sosiokultural. Siswa harus berusaha menguasai setiap kompetensi yang terdapat dalam kurikulum yang digunakan. Keberhasilan prestasi belajar siswa diukur berdasarkan di SD Negeri Glagah kelas IV A sebagai kelas eksperimen 1, kelas IV B sebagai kelas eksperimen 2, dan kelas IV C sebagai kelas kontrol. Setiap siswa harus memperoleh nilai hasil belajar minimal 75 untuk bisa dinyatakan tuntas. Secara klasikal, pembelajaran dikatakan tuntas jika persentase ketuntasan seluruh kelas adalah 80%.

Tabel 5. Data Prestasi Belajar Kognitif Kelas Kontrol

No	Kategori	Jumlah Siswa	
		<i>pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Tuntas	7	10
2	Tidak Tuntas	21	18
Jumlah		1794	2114
Rata-rata		64,07	75,5
Nilai Tertinggi		92	100
Nilai Terendah		32	50

Berdasarkan Tabel 5 nilai tertinggi *pretest* kelas kontrol 92. Rata-rata perolehan nilai 64,07. Hasil yang demikian tentu masih jauh dari harapan. Selain itu, dari tabel di atas diketahui bahwa siswa kelas kontrol pada saat *pretest* hanya 7 orang siswa yang telah mencapai nilai KKM. Pada saat *posttest* nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimana nilai tertinggi *posttest* kelas kontrol 100 dan rata-rata perolehan nilai 75,5. Selain itu jumlah siswa yang telah mencapai nilai KKM sebanyak 10 orang siswa dan yang belum mencapai nilai KKM 18 orang siswa.

Tabel 6. Data Prestasi Belajar Kelas Eksperimen 1

No	Kategori	Jumlah Siswa	
		<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
1	Tuntas	12	23
2	Tidak Tuntas	14	3
	Jumlah	1944	2304
	Rata-rata	74,769	88,62
	Nilai Tertinggi	96	100
	Nilai Terendah	56	56

Berdasarkan tabel, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen 1 pada saat *pre tes*, dari 26 siswa yang mencapai nilai KKM 12 siswa dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 56. Sedangkan pada saat *posttes* siswa kelas eksperimen 1 mengalami peningkatan. Dari 26 siswa ada 23 orang siswa yang telah mencapai nilai KKM dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 56.

Tabel 7. Data Prestasi Belajar Kelas Eksperimen 2

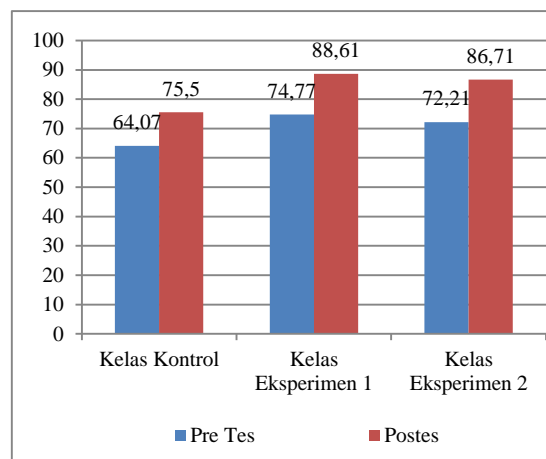
No	Kategori	Jumlah Siswa	
		<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
1	Tuntas	12	23
2	Tidak Tuntas	16	5
	Jumlah	2022	2428
	Rata-rata	72,21	86,71
	Nilai Tertinggi	100	100
	Nilai Terendah	48	72

Berdasarkan Tabel 7, dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar siswa kelas eksperimen 2 pada saat *pre tes*, dari 28 siswa yang mencapai nilai KKM 12 siswa dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 48. Sedangkan pada saat *posttes* siswa kelas eksperimen 2 mengalami peningkatan. Dari 28 siswa ada 23 siswa yang telah mencapai nilai KKM dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 72.

Tabel 8. Perbandingan Prestasi Belajar Siswa pada Uji Coba Operasional

Kelas	Nilai Rata-rata		Gain	Kriteria
	Pretest	posttest		
Eksperimen 1	74,77	88,61	0,55	Sedang
Eksperimen 2	72,21	86,71	0,52	Sedang
Kontrol	64,07	75,5	0,32	Sedang

Berdasarkan Tabel 8 dapat di ketahui bahwa skor rata-rata prestasi belajar siswa kelas kontrol mengalami peningkatan dari 64,07 menjadi 75,5 dengan nilai gain 0,32. Sedangkan prestasi belajar siswa kelas eksperimen 1 mengalami peningkatan dari 74,77 menjadi 88,61 dengan nilai gain 0,55, dan kelas eksperimen 2 dari 72,21 menjadi 86,71 dan nilai gain 0,52. Peningkatan prestasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perbandingan skor rata-rata hasil belajar hasil uji operasional dalam bentuk diagram dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Gambar Perbandingan Prestasi Belajar Siswa pada Uji Operasional

Tujuan pengembangan multimedia berbasis sosiokultural ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Pada penelitian ini dikaji mengenai perbedaan motivasi dan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia berbasis sosiokultural dengan materi koperasi. Selain itu, juga dikaji tentang perbedaan motivasi dan prestasi belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada akhir pembelajaran.

Dari data motivasi akhir siswa kelas kontrol dan eksperimen diketahui memiliki signifikansi sebesar 0,039. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan multimedia berbasis sosiokultural (kelas eksperimen) dan siswa yang tidak menggunakan multimedia berbasis sosiokultural (kelas kontrol).

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test diketahui bahwa signifikansi motivasi belajar kelas eksperimen 1 adalah 0,000. Berdasarkan kriteria hasil pengujian, yaitu nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak. Signifikansi motivasi belajar kelas eksperimen 2 adalah 0,002 yang artinya nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak. Dan Signifikansi motivasi belajar kelas kontrol adalah 0,329 yang artinya nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa yang menggunakan multimedia berbasis sosiokultural.

Taraf signifikansi (p) dari data prestasi belajar lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Dengan demikian, data pretes dan posttest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tersebut berdistribusi normal. data pretest kelompok kontrol dan eksperimen memiliki tingkat signifikansi 0,227 dan posttest kelompok kontrol dan eksperimen memiliki tingkat signifikansi 0,148. Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh pada tiap jenis data lebih dari 0,05 maka H_0 diterima dan berarti data tersebut homogen.

Berdasarkan hasil uji t dari data prestasi belajar akhir siswa kelas kontrol dan eksperimen diketahui memiliki signifikansi sebesar 0,004. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan multimedia berbasis sosiokultural (kelas eksperimen) dan siswa yang tidak menggunakan multimedia berbasis sosiokultural (kelas kontrol).

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test diketahui bahwa signifikansi prestasi belajar kelas eksperimen 1 adalah 0,000. Berdasarkan kriteria hasil pengujian, yaitu nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak. Signifikansi motivasi belajar kelas eksperimen 2 adalah 0,000 yang artinya nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak. Dan Signifikansi motivasi belajar kelas kontrol adalah 0,067 yang artinya nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa yang menggunakan multimedia berbasis sosiokultural.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan yaitu multimedia berbasis sosiokultural yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dinilai layak untuk digunakan menurut ahli materi dan ahli media; penilaian ahli materi terhadap multimedia berbasis sosiokultural yang dikembangkan dengan skor 59. Dari skor tersebut mendapat kategori sangat baik. Penilaian ahli media terhadap multimedia berbasis sosiokultural yang dikembangkan dengan skor total 71. Dari skor tersebut mendapat kategori sangat baik.

Multimedia berbasis sosiokultural yang dikembangkan terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Uji efektifitas melalui uji t independent (*independent sample t-test*) menunjukkan adanya perbedaan peningkatan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia berbasis sosiokultural. Uji efektifitas melalui uji t independent (*independent sample t-test*) menunjukkan adanya perbedaan peningkatan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia berbasis sosiokultural. Uji efektifitas melalui uji t independent (*independent sample t-test*) menunjukkan adanya perbedaan peningkatan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia berbasis sosiokultural.

Saran penggunaan multimedia berbasis sosiokultural hasil pengembangan adalah sebagai berikut: multimedia berbasis sosiokultural pada tema 1 sub tema 1 Indahnya kebersamaan kelas IV SD sudah diuji kelayakan dan keefektivannya, maka disarankan kepada guru untuk menggunakan multimedia berbasis sosiokultural ini sebagai alternatif pilihan dalam memilih media kelas IV, khususnya unyuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Multimedia berbasis sosiokultural yang dikembangkan adalah tema 1 sub tema 1 indahnya kebersamaan, sehingga masih terbuka peluang mengembangkan multimedia berbasis sosiokultural pada tema dan sub tema lain

DAFTAR PUSTAKA

- Azmussyah, A., & Wangid, M. N. (2014). Peningkatan keterampilan menulis menggunakan pendekatan proses dengan

- media gambar di SDN 3 SAKRA. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2640>
- Barlia, L. (2014). Elementary school students' motivation profiles in learning science for conceptual changing. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 3, 428–438. Retrieved from www.ijsr.net
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York: Longman Publishing.
- Chen, C. Y., & Chung, W. L. (2012). Research on the learning effects of multimedia assisted instruction on Mandarin vocabulary acquisition for Vietnamese student (Part II): A case study. *Educational Research and Reviews*, 7(14), 315–325.
- Chi, M. T., & Wylie, R. (2014). The ICAP framework: linking cognitive engagement to active learning outcomes. *Educational Psychologist*, 49(4), 219–243.
- Disdikpora DIY. (2014). *Pedoman pelaksanaan pendidikan berbasis budaya di SD*. Yogyakarta: Disdikpora DIY.
- Hackbarth, S. (n.d.). *The educational technology handbook*. 1996. New Jersey: Educational Technology Publication Inc.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (1996). *Instructional media and technologies for learning*. Englewood Cliffs New Jersey: Prentice-Hall, Inc, Asimon & Scuster Company.
- Kozulin, A. (2007). Psychological tools and mediated learning. In A. Kozulin, B. Gindis, V. S. Ageyev, & S. M. Miller (Eds.), *Vygotsky's educational theory in cultural context* (pp. 15–38). New York: Cambridge University Press.
- Mustadi, A. (2013). Sociocultural based thematic integrated teaching and learning model for elementary school. In *International Seminar on Primary Education*. Yogyakarta State University.
- Nusir, S., Alsmadi, I., Al-Kabi, M., & Shardqah, F. (2011). Designing an interactive multimedia learning system for the children of primary schools in Jordan. In *IEEE Global Engineering Education Conference*. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2011.577311>
- Ormrod, J. E. (2003). *Educational psychology: developing learners* (4th ed.). Upper Sadle River: Pearson Education.
- Phillips, R. (1997). *The developers handbook to interactive multimedia (a practical guide for educational applications)*. London: Kogan Page Limited.
- Rueda, R., MacGillivray, L., Monzó, L., & Arzubiaga, A. (2001). Engaged reading: A multilevel approach to considering sociocultural factors with diverse learners. Retrieved from <http://www.ciera.org/library/reports/inquiry-1/1-012/1-012.pdf>
- Santrock, J. W. (2008). *Educational psychology* (3rd ed.). Boston: McGraw-Hill International Edition.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2010). *Motivation in education: theory, research, and applications* (3rd ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Slavin, R. E. (2011). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik*. (M. Samosir, Trans.). Jakarta: Indeks.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2008). *Instructional technology and media for learning*. New Jersey: Pearson.
- Tsai, C., Kuo, C.-H., Horng, W.-B., & Chen, C.-W. (2012). Effects on learning logographic character formation in computer-assisted handwriting instruction. *Language Learning & Technology*, 16(1), 110–130.
- Witte, R. H. (2012). *Classroom assessment for teacher*. New York: McGrawHill Companies, Inc.