**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan suatu upaya meningkatkan kualitas manusia secara menyeluruh meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Pengembangan aspek-aspek tersebut dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kecakapan hidup (*life skill*) melalui seperangkat kompetisi, agar peserta didik dapat bertahan hidup, menyesuaikan dan berhasil dikehidupannya di masa yang akan datang. Hal ini sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional seperti yang tercantum dalam Undang-Undang sistem Pendidikan Nasional Bab 11 pasal 4, yaitu: "Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan."

Untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional tersebut maka dibentuklah satuan-satuan pendidikan (sekolah) sebagai lembaga formal yang bertanggung jawab untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sekolah sebagai satuan pendidikan memiliki tugas dan tujuan masing-masing, mulai dari tingkat Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Umum/Sekolah Menengah Kejuruan hingga Sekolah Tinggi/Universitas.

1

Sementara itu, dalam Undang-undang Republik Indonesia nomor 14 Tahun 2005. Pasal 20 Tentang Guru dan Dosen. Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru wajib :

1. Merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.
2. Meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni;
3. Bertindak objektif dan tidak diskriminatif atas dasar pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, dan kondisi fisik tertentu, atau latar belakang keluarga, dan status social ekonomi peserta didik dalam pembelajaran;
4. Menjunjung tinggi peraturan perundang-undangan, hukum, dan kode etik guru, serta nilai-nilai agama dan etika; dan
5. Memelihara dan memupuk persatuan dan kesatuan bangsa.

Guru sebagai tenaga professional harus terus melakukan perubahan perubahan atau setidaknya penyesuian dalam paradigma strategi, pendekatan, dan teknologi pembelajaran, jika tidak, maka tenaga profesional ini akan kehilangan makna kehadiran dan proses pembelajaran. Guru harus dapat menciptakan suatu pembelajaran yang berpotensi menciptakan suasana belajar mandiri, serta membawa kelas bagaikan magnet yang mampu mengikat dan menarik siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan. Guru dalam hal ini adalah seorang presentator sebagai informasi pengetahuan yang penting, benar dan baik, serta bermanfaat bagi kehidupan dan masa depan para peserta didiknya.

Selanjutnya, belajar pada dasarnya merupakan peristiwa yang bersifat individual, yaitu peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu dalam proses pembelajaran. Proses ini biasanya dirancang oleh guru yang bersifat pembelajaran tatap muka yang ditandai dengan terciptanya suasana dan lingkungan belajar yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, guru seharusnya memiliki kemampuan untuk merancang dan mendesain pembelajaran selain kemampuan melaksanakan proses pembelajaran, mengendalikan situasi dan kondisi lingkungan serta kegiatan akhir berupa evaluasi pembelajaran. Sesungguhnya, pada prakteknya banyak faktor penghambat ketika kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung yang mengakibatkan proses pembelajaran tidak sesuai dengan harapan dan tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu faktor penghambat itu berasal dari peserta didik itu sendiri.

Sementara itu, masalah proses belajar mengajar secara umum terjadi di kelas. Kelas dalam arti sempit, yaitu segala kegiatan yang dilakukan guru dan anak didiknya disuatu ruangan dalam melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Kelas dalam arti luas mencakup interaksi guru dan siswa, siswa dan siswa, dan siswa dan guru, secara tidak langsung menyangkut berbagai komponen lain yang saling terkait menjadi suatu sistem yang utuh. Perolehan hasil belajar sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan dan pembelajaran selama program pendidikan dilaksanakan di kelas yang pada kenyataanya yang tidak pernah lepas dari masalah. Proses pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan oleh para guru tidak hanya berlangsung di dalam kelas di suatu lembaga pendidikan formal saja, melainkan proses pendidikan dapat berlangsung di lembaga pendidikan informal (di lingkungan keluarga), dan di lembaga pendidikan non formal (dimasyarakat) atau di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang, waktu, dan tempat.

Banyak faktor penyebab lemahnya kemampuan daya tangkap siswa, salah satu diantaranya adalah cara belajar siswa. Siswa dalam belajar kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Akibatnya siswa sulit untuk mengembangkan kemampuanya. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan proses pembelajaran yang diharapkan khususnya pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial diperlukan sosok guru yang memiliki kompetensi yang memadai dalam pembelajaran.

Dalam standar isi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) dijelaskan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Namun demikian, berdasarkan pengamatan sementara di wilayah Gugus I Gardawinaya, salah satu pembelajaran yang sulit dipahami peserta didik dalam mata pelajaran IPS adalah untuk menunjukkan letak suatu wilayah/tempat pada peta buta. Pada saat ini pembelajaran IPS untuk menunjukkan suatu letak wilayah/tempat pada peta dunia dan globe hanya dibantu oleh peta atau atlas saja dengan cara dihafal berulang-ulang. Jelas hal ini akan membuat peserta didik merasa sulit, enggan dan bosan untuk mempelajarinya, sehingga hasil dan proses pembelajaran yang diperoleh kurang maksimal.

Berdasarkan kenyataan di atas jelas bahwa penentuan suatu metode, pendekatan atau teknik dalam proses belajar mengajar merupakan unsur kemampuan guru yang penting. Penggunaan metode dan pendekatan yang tepat dalam suatu proses pembelajaran akan mampu mencapai tujuan pembelajaran serta proses pembelajaran yang diharapkan. Di samping itu upaya memberikan suatu kejelasan konsep pada siswa tampaknya guru memerlukan media dalam penyampaian materinya. Keberadaan media dirasakan mampu memberikan gambaran yang lebih nyata pada siswa dalam memahami suatu materi. Sebagai mana dikemukakan oleh para ahli, peran media yang baik dan tepat merupakan salah satu faktor yang ikut menunjang tercapainya keberhasilan proses belajar mengajar. Betapapun baiknya bahan ajar atau konsep metode yang akan diterapkan, namun tanpa ditopang oleh media lainnya hasilnya kurang memuaskan. Oleh karena itu, untuk meminimalisasi permasalahan yang terjadi, perlu diterapkan inovasi dalam proses pembelajaran, yang salah satunya adalah menerapkan teknologi pembelajaran.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar perlu adanya teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran merupakan usaha sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi keseluruhan proses belajar untuk suatu tujuan pembelajaran khusus, serta didasarkan pada penelitian tentang proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber manusia dan non manusia agar belajar dapat berlangsung efektif (*Commission on Instruction Technology*, dalam Warsita, 2008:14).

Penerapan produk teknologi pembelajaran cakupannya sangat luas, salah satu diantaranya, yaitu multimedia. Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, beriteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Menurut AECT (dalam Warsita 2008:17) Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber yang tepat. Dengan demikian dari pengertian tersebut, teknologi pendidikan bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran agar lebih efektif, efisien, menyenangkan, serta dapat mempermudah dan meningkatkan kinerja guru. Pendidikan selalu berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Oleh karena itu, menjadi keharusan bagi kita untuk menguasai teknologi. Jika kita berbicara tentang teknologi saat ini kita tidak bisa lepas dari peranan teknologi. Peranan teknologi pada bidang pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta untuk menjawab segala tantangan di era teknologi sekarang ini.

Selanjutnya, proses pembelajaran di Indonesia seharusnya bergeser dari konvensional ke arah pendidikan yang memanfaatkan teknologi, supaya lebih menyentuh pengaruh globalisasi. Karena itu, pendidikan yang akan datang terbuka, dua arah, beragam, juga terkait pada produktivitas kerja.

Di sisi lain, dalam menghadapi tantangan kehidupan masyarakat global yang semakin berat karena adanya perubahan setiap saat, maka melalui pembelajaran IPS diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat. Untuk itu, dibutuhkan proses pembelajaran IPS yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, agar dapat menopang dalam upaya peningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di SD. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan cara memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian dari tugas guru dalam menjalankan kompetensinya sebagai guru yang profesional.

Berdasarkan tujuan mata pelajaran IPS sebagaimana dirumuskan BSNP, selain peserta didik menguasai ilmu sosial, juga mampu berpikir kritis tentang fenomena sosial dengan menggunakan ilmunya. Banyak hal yang dapat dilaksanakan oleh guru untuk membenahi pembelajarannya dalam mendukung keterampilan proses berpikir peserta didik, salah satunya adalah dengan membuat model konsep yang lebih konkret melalui penggunaan media pembelajaran.

Para ahli media banyak yang mengungkap tentang pentingnya media dalam pembelajaran sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya adalah menumbuhkan keterampilan proses berpikir peserta didik. Menurut Yunus (dalam Arsyad, 2006:16) mengungkapkan bahwa 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 mendengarnya.

Selanjutnya, Arsyad (dalam Ibrahim 1962:432) menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran bahwa "media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan mempengaruhi semangat mereka dan membantu memantapkan pengetahuan pada benak para peserta didik serta menghidupkan pelajaran. Selain itu, media dapat memberikan pengalaman yang lebih konkret kepada peserta didik. Menurut Sanjaya (2008:200) mengungkapkan bahwa "semakin konkret peserta didik mempelajari bahan pelajaran contohnya melalui pengalaman langsung, maka akan semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh peserta didik". Pengalaman langsung akan memberikan pengalaman peserta didik lebih banyak lagi, selain memberikan pengalaman melalui daya intelektualnya, pembelajaran secara langsung dapat memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik melalui indera penglihatan, pendengaran, perasaan.

Banyak alternatif yang dapat dipilih untuk dijadikan media pembelajaran. Namun, banyak pula hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Salah satu hal yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media adalah karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Memilih media selain harus selaras dengan konsep yang akan diajarkan, juga harus sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan peserta didik. Mengingat peserta didik SD berada pada kisaran usia 6-11 tahun dengan tingkat perkembangan kognitifnya baru mencapai pada tingkat berpikir konkret, maka pemilihan media pun haruslah media yang dapat mengkonkretkan benda, kejadian, atau peristiwa. Dengan demikian, media dapat menimbulkan rangsangan agar peserta didik memiliki keterampilan proses berpikir.

Lebih lanjut, hasil perolehan tes peserta didik SDN 1 Mangkurayat Gugus I Gardawinaya Cilawu pada tahun ajaran 2019-2020 pada pelajaran IPS, rata-rata mencapai 69,55. Melihat hasil tes yang telah dilaksanakan pada mata pelajaran IPS tersebut ternyata kurang optimal karena hanya beberapa orang peserta didik saja yang memproleh hasil di atas standar minimal yang telah ditentukan oleh sekolah dan nilai KKM yang ditetapkan, yaitu 70.

Selain itu, berdasarkan pengamatan peneliti, model pembelajaran IPS yang dilaksanakan selama ini masih menggunakan model konvensional dan dilakukan terus menerus dengan strategi yang berubah-ubah untuk mencapai hasil yang diharapkan, tetapi masih belum juga menemukan model yang tepat dan ditetapkan, sehingga peneliti khawatir siswa menjadi jenuh. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa berupa nilai kognitif masih banyak yang perlu diremedial. Begitu pula dorongan atau motivasi pun sangat rendah. Berdasarkan pengamatan dan *sharing* dengan guru-guru, tidak sedikit siswa dalam menerima materi ajar khususnya mata pelajaran IPS kurang respon, kurang memperhatikan, menyimak apalagi melakukan suatu hal yang berhubungan dengan materi tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimanakah perbedaan peningkatan pengetahuan antara yang menggunakan berbagai multimedia pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Oleh sebab itu, peneliti telah mengadakan penelitian yang dikemas dalam judul penelitian, yaitu : **"KOMPARASI PENINGKATAN PENGETAHUAN ANTARA KELAS YANG MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ISPRING DENGAN KELAS YANG MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS (Quasi Eksperimen di Kelas V SDN 1 Mangkurayat Wilayah Gugus I Gardawinaya Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut)".**

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “bagaimana komparasi peningkatan pengetahuan antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif *ispring* dengan kelas yang menggunakan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS?”

1. **Identifikasi Masalah**

Setelah melakukan pengamatan dalam pembelajaran IPS guru cenderung melakukan hal sebagai berikut:

1. Model pembelajaran masih menggunakan model konvensional dan dilakukan terus menerus dengan strategi yang berubah-ubah untuk mencapai hasil yang diharapkan;
2. Pada saat ini pembelajaran IPS untuk menunjukkan suatu letak wilayah/tempat pada peta dunia dan globe hanya dibantu oleh peta atau atlas saja dengan cara dihafal berulang-ulang. Jelas hal ini akan membuat peserta didik merasa sulit, enggan dan bosan untuk mempelajarinya, sehingga hasil dan proses pembelajaran yang diperoleh kurang maksimal;
3. Kurangnya peranan teknologi pada bidang pendidikan.
4. **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah sebagaimana dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui:

1. Peningkatan pengetahuan antara kelas yang pembelajarannya menggunakan Multimedia Interaktif *ispring* pada mata pelajaran IPS Kelas VA dan VB SDN 1 Mangkurayat Gugus I Gardawinaya Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut
2. Peningkatan pengetahuan antara kelas yang pembelajarannya menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VA dan VB SDN 1 Mangkurayat Gugus I Gardawinaya Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut
3. Perbedaan peningkatan pengetahuan antara kelas yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif *ispring* dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VA dan VB SDN 1 Mangkurayat Gugus I Gardawinaya Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut
4. **Asumsi**

Berdasarkan pada uraian-uraian sebagaimana telah dipaparkan, maka peneliti mengemukakan beberapa asumsi yang akan dijadikan titik tolak penelitian ini. Adapun asumsi pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media dalam pembelajaran, merupakan suatu media yang mampu menarik motivasi dan minat siswa sehingga pembelajaran lebih menarik, bermakna dan menyenangkan (Darmawan, 2013 : 91)
2. Pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem Multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi. (Darmawan, 2015:55)
3. Penggunaan media pembelajaran, merupakan pendorong siswa untuk mempelajari materi lebih banyak dan mendukung pengembangan keterampilan yang dipelajari (Arsyad, 2007:149).
4. Ispring
5. Video pembelajaran
6. **Hipotesis**

Berdasarkan uraian-uraian yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, maka hipotesis yang dapat disampaikan pada penelitian ini adalah:

Hipotesis 1:

H0: Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan Multimedia Interaktif pada mata pelajaran IPS Kelas VA dan VB SDN 1 MANGKURAYAT Gugus I Gardawinaya Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut

Ha: Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan Multimedia Interaktif pada mata pelajaran IPS Kelas VA dan VB SDN 1 MANGKURAYAT Gugus I Gardawinaya Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut

Hipotesis 2:

H0: Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VA dan VB SDN 1 MANGKURAYAT Gugus I Gardawinaya Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut

Ha: Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VA dan VB SDN 1 MANGKURAYAT Gugus I Gardawinaya Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut

Hipotesis 3:

H0: Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VA dan VB SDN 1 MANGKURAYAT Gugus I Gardawinaya Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut

Ha: Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VA dan VB SDN 1 MANGKURAYAT Gugus I Gardawinaya Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut

1. **Metode Penelitian**

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi terhadap dua kelas yang berbeda. Kelas pertama yaitu kelas 5 A SDN 1 Mangkurayat diberikan perlakuan dengan menggunakan multimedia Interaktif dalam pembelajaran IPS. Sedangkan kelas yang kedua, yaitu Kelas 5 B SDN 1 Mangkurayat diperlakukan dengan berbantuan Video Pembelajaran dengan materi yang sama. Sebelum pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu diberikan *Pretest* kepada kedua kelas tersebut, tujuannya adalah untuk mengetahui apakah kemampuan awal kedua kelas tersebut. Selanjutnya, dilakukan postes dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir kedua kelas tersebut. Peningkatan hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dihitung dengan menggunakan rumus Gain ternormalisasi. (N-Gain).

1. **Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Gugus I Gardawinaya Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut. Adapun alasan pemilihan tempat penelitian, karena selama peneliti melaksanakan tugas mengajar di wilayah gugus tersebut, menemukan beberapa permasalahan berkaitan dengan pembelajaran IPS, di antaranya belum optimalnya pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik Kelas VA dan VB SDN 1 Mangkurayat Gugus I Gardawinaya Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut, karena penelitian ini akan dilakukan pada mata pelajaran IPS di Kelas V. Adapun jumlah peserta didik tersebut pada saat ini adalah ± 260 orang.

Sementara itu, sampel penelitian, yaitu sekolah dengan jumlah kelas yang dijadikan objek penelitian adalah dua kelas, kelas pertama yaitu Kelas V kelompok A SDN 1 Mangkurayat akan diberikan perlakuan dengan menggunakan multimedia Interaktif dan Kelas V kelompok B SDN 1 Mangkurayat yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan video pembelajaran dalam pembelajaran IPS.

1. **Signifikasi dan Manfaat Penelitian**

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memacu kreativitas guru, khususnya guru IPS dan umumnya guru kelas di SD dalam mengembangkan teknologi pembelajaran khususnya multimedia pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memacu kreativitas guru, khususnya guru IPS dalam mengembangkan teknologi pembelajaran khususnya multimedia interaktif dan video pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Secara terinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi para peserta didik, hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar serta interaksi antara peserta didik, guru dan bahan ajar.
2. Bagi para guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memacu kreativitas guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran khususnya multimedia pembelajaran yang lebih efektif, efisien dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam pemahaman dan pengetahuan yang dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memacu pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan komputer di sekolah.
4. Bagi para peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran berbasis multimedia beserta kelebihan dan kekurangannya, hal ini dapat dijadikan bahan pertimbangan ketika akan melakukan penelitian lain yang relevan.