



MULTIMEDIA-ASSISTED GENERATIVE LEARNING MODEL TOWARDS IPA LEARNING SATISFACTION IN STUDENTS OF GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL ACHIEVEMENT SCHOOL YEAR 2020/2021

Oleh:

Ni Luh Putu Paramita Sari; Ni Ketut Srie Kusuma Wardhani; Ni Made Muliani

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
prnthsr@gmail.com

Diterima 15 Pebruari 2022, direvisi 24 Maret 2022, diterbitkan 1 April 2022

ABSTRACT

The development of science and technology has brought about changes in almost all aspects of human life. In addition to bringing benefits to human life, on the one hand these changes also lead us to an era of increasingly fierce global competition. The Generative learning model is one of the learning models that make IPA learning more meaningful and can create a constructivist learning climate with the basic assumption that knowledge is built into students' minds. This research aims to find out the influence of multimedia-assisted generative learning models on IPA learning satisfaction in grade IV students in Elementary School Achievement School. In the Generative learning model, students themselves are more mentally active in building their knowledge, while teachers are more instrumental as facilitators and mediators in learning. The type of research conducted is quantitative pseudo-experiments and the design of non-equivalent control group design. In this design there are experimental samples and control samples. The samples used were two 4th grade groups of Insan Achievement School Elementary School. After research conducted in grade IV elementary school achievement school obtained results, namely the difference in average questionnaire level of IPA learning satisfaction between groups of students who were taught using multimedia-assisted generative learning model with conventionally taught students. This is obtained from the comparison of mean after being given the questionnaire of both groups. The experimental group had a mean of 119.79 higher than the control group's mean value of 96,429 ANAVA test results and the learning satisfaction questionnaire of Fhi numera = 21,348 then compared to $F_{table} = 4.03$, so $F_{calculated} > F_{table}$. There is a rejection of H_0 . So it can be concluded that the Multimedia Assisted Generative Learning Model has a significant effect on IPA learning satisfaction in students of grade IV Elementary School Achievement School Year 2020/2021.

Keywords: Generative Learning Model, IPA Learning Satisfaction

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan manusia. Selain membawa manfaat bagi kehidupan manusia, di satu sisi perubahan tersebut juga membawa kita pada era persaingan global yang semakin ketat. Model pembelajaran Generatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menjadikan pembelajaran IPA menjadi lebih bermakna serta dapat menciptakan iklim pembelajaran konstruktivis dengan asumsi dasar bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran generatif berbantuan multimedia terhadap kepuasan belajar IPA pada siswa kelas IV di SD Insan Prestasi School. Dalam model pembelajaran Generatif siswa sendirilah yang lebih aktif secara mental membangun pengetahuannya, sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang dilakukan ialah kuantitatif eksperimen semu dan rancangannya non-equivalent control group design. Pada desain ini ada sampel eksperimen dan sampel kontrol. Sampel yang digunakan adalah dua kelompok kelas 4 SD Insan Prestasi School. Setelah dilakukan penelitian pada kelas IV SD Insan Prestasi School diperoleh hasil yaitu adanya perbedaan rerata kuisioner tingkat kepuasan belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Multimedia dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional. Hal tersebut didapat dari perbandingan mean setelah diberikan angket kedua kelompok. Kelompok eksperimen memiliki mean 119.79 lebih tinggi dari nilai mean kelompok kontrol 96.429 hasil pengujian uji ANAVA angket kepuasan belajar IPA didapat $F_{hitung} = 21.348$ kemudian dibandingkan dengan $F_{tabel} = 4.03$, sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$. Sehingga terjadi penolakan H_0 . Maka dapat disimpulkan Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Multimedia berpengaruh signifikan terhadap kepuasan belajar IPA pada siswa kelas IV SD Insan Prestasi School Tahun Ajaran 2020/2021.

Kata kunci : Model Pembelajaran Generatif, Kepuasan Belajar IPA

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat merupakan potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. keberadaan teknologi informasi bagi dunia pendidikan berarti tersedianya saluran atau sarana yang dapat dipakai untuk menyiarkan program pembelajaran baik secara searah maupun secara interaktif. Model pembelajaran generatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan teori konstruktivisme sehingga mampu menjadikan pembelajaran IPA menjadi lebih bermakna serta dapat menciptakan iklim pembelajaran konstruktivis dengan asumsi dasar bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran siswa. Dalam melakukan proses belajar manusia senantiasa memanfaatkan beragam media. Peran media dalam hal ini adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran salah satunya adalah multimedia.

Perilaku beberapa siswa di SD Insa Prestasi *School* mengakibatkan proses pembelajaran berlangsung secara tidak efektif seperti siswa kurang memperhatikan guru

pada saat guru menjelaskan materi dalam proses pembelajaran daring, dikarenakan hanya ada interaksi dari satu arah saja dan membuat siswa merasa bosan. Maka dari itu, penulis tertarik untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran generatif berbantuan multimedia terhadap kepuasan belajar IPA pada kelas IV di SD Insan Prestasi *School*.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang memberikan perlakuan atau treatment pada subjek penelitian yang disertakan dengan control yang ketat. Namun karena peneliti tidak mampu memberikan kontrol yang ketat terhadap variabel lain diluar variabel penelitian maka digunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *quasi eksperimen*.

Pendekatan kuantitatif ialah pendekatan yang di dalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik.

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dengan skala likert. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik inferensial yang merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis sata sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pengujian penelitian ini menggunakan angket sebagai pengukur data, untuk itu terlebih dahulu dilakukan uji judges, pengujian validitas dan reliabilitas instrumen agar angket layak untuk digunakan.

III. HASIL dan PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Data sample penelitian kepuasan belajar siswa kelas IV SD Insan Prestasi *School* diperoleh dari penyebaran angket melalui *Google Form* yang terdiri dari kelas IV B dengan jumlah siswa 24 orang sebagai kelompok kelas eksperimen dan kelas IV A dengan jumlah siswa 28 orang sebagai kelompok kelas control. Deskripsi ringkasan data hasil setelah diberikan angket ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3.1
Ringkasan Data Hasil Setelah Diberikan Angket

No	Kelompok	N	SD	Mean	Median	Modus
1	Kontrol	28	13,10	96,43	93	88
2	Eksperimen	24	14,41	119,79	123	96

Berdasarkan deskripsi data pada tabel 3.1, hasil analisis kepuasan belajar IPA siswa pada kelompok kontrol diperoleh rata-rata setelah diberikan angket 96,43 sedangkan pada kelompok eksperimen diperoleh rata-rata setelah diberikan angket 119,79. Sesuai dengan analisis data kepuasan belajar IPA rata-rata pada siswa kelompok eksperimen 119,79 > 96,43 rata-rata kelompok kontrol.

3.2 Pengujian Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data yang diperoleh harus memenuhi uji prasyarat analisis. Adapun prasyarat tersebut berupa uji normalitas data dan uji homogenitas data. Berikut rangkuman hasil dari uji normalitas dan homogenitas data

Tabel 3.2
Rangkuman Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji	Kelas	Asymp. Sig. (2-tailed)	Fhitung	Keterangan
Normalitas	Eksperimen	0.759	-	Berdistribusi normal
	Kontrol	0.527	-	Berdistribusi normal
Homogenitas	Eksperimen	-	1.28	Homogen
	Kontrol			

Berdasarkan tabel 3.2 nilai Asymp. Sig. (2-tailed) kelas eksperimen $0.759 > 0.05$ dan nilai nilai Asymp. Sig. (2-tailed) kelas kontrol $0.529 > 0.05$ sehingga kedua sebaran data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Untuk nilai Fhitung kelas eksperimen dan kontrol sebesar $1.28 < 1.94$ yang merupakan nilai Ftabel sehingga kedua data tersebut memiliki varians yang homogeny.

3.3 Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho : tidak ada perbedaan yang signifikan hasil setelah diberikan angket kepuasan belajar IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa kelas IV SD Insan Prestasi School.

Ha : ada perbedaan yang signifikan hasil setelah diberikan angket kepuasan belajar IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa kelas IV SD Insan Prestasi School.

Setelah data yang diperoleh memenuhi semua prasyarat analisis maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis dianalisis menggunakan uji ANAVA satu jalur menggunakan SPSS 21 for Windows. Adapun hasil analisis yang diperoleh dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 3.3
Hasil Analisis Uji ANAVA Data Kepuasan Belajar IPA
ANOVA

Kepuasan Belajar Ipa

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	7053.858	1	7053.858	21.348	.000
Within Groups	16520.815	50	330.416		
Total	23574.673	51			

Hasil uji ANAVA menunjukkan nilai F_{hitung} kelas eksperimen dan kontrol sebesar 21.348 dan $F_{tabel} = 4.03$, dapat dikatakan $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada kepuasan belajar IPA antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran generatif berbantuan multimedia terhadap kepuasan belajar IPA pada siswa kelas IV SD Insan Prestasi *School*.

Hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran generatif berbantuan multimedia IPA membawa pengaruh yang positif serta membawa pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan belajar IPA pada siswa kelas IV SD Insan Prestasi *School*. Hal ini karena sintak yang dimiliki model pembelajaran generatif secara terstruktur mengarahkan siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Dengan berbantuan multimedia, guru menampilkan berbagai hal yang berkaitan dengan materi, ini tentunya akan menarik ingatan siswa dari berbagai arah mengenai materi yang akan dipelajari. Semakin kreatif media pembelajaran maka semakin membantu siswa dalam membentuk dan menemukan konsep awal mengenai materi yang akan dipelajari sehingga mampu mempengaruhi keinginan anak untuk belajar. Belajar yang didasari atas keinginan dan rasa ingin tahu akan meningkatkan daya ingat serta pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari.

Ketika siswa mampu memahami materi dengan baik yang disebabkan oleh peran guru selaku fasilitator telah memfasilitasi proses belajar mengajar secara maksimal tentunya akan mempengaruhi kepuasan belajar siswa. Siswa akan merasa diperlakukan spesial dan difasilitasi dengan sepenuh hati karena guru mempersiapkan proses pembelajaran dengan menerapkan model yang tepat, memberi penguatan dan perbaikan terhadap konsep awal yang dimiliki siswa serta menggunakan media untuk membantu siswa agar mampu memahami materi yang sedang dipelajari. Bila siswa mampu memahami materi dengan baik, maka akan muncul rasa ingin tahu serta minat siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan lebih aktif. Hal ini tentunya memberi pengaruh terhadap hasil data yang diambil menggunakan angket. Ketika siswa merasa puas akan pembelajaran yang telah dilakukan, maka siswa akan memberi skor tinggi pada setiap item pertanyaan yang diberikan.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kepuasan belajar IPA siswa pada kelompok sampel. Hal tersebut didapat dari perbandingan *mean* setelah diberikan angket kedua kelompok. Kelompok eksperimen memiliki mean 119.79 lebih tinggi dari nilai mean kelompok kontrol 96.429 hasil pengujian uji ANAVA angket kepuasan belajar IPA didapat $F_{hitung} = 21.348$ kemudian dibandingkan dengan $F_{tabel} = 4.03$, sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$. Sehingga terjadi penolakan H_0 . Maka dapat disimpulkan Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Multimedia berpengaruh signifikan terhadap kepuasan belajar IPA pada siswa kelas IV SD Insan Prestasi *School* Tahun Ajaran 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing
- Aktan, F. 2010. *The Effects of Learner Characteristics on Satisfaction in Distance Education*. Published thesis. The Ohio State University. https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=osu1281368302&disposition=inline
- Aqib, Zainal. 2017. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya
- Arifin, Zainal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aris, Shoimin. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Depok : PT. Rajagrafindo Persada.
- Asrizal. 2008. *Efektivitas Penggunaan Cd Multimedia Interaktif Fisika Dalam Model Pembelajaran Generatif Pada Siswa Kelas X Sman Kota Padang*. Padang : Universitas Negeri Padang
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Cetakan Pertama. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hamdani, Dedi, dkk. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Cahaya Kelas Viii Di Smp Negeri 7 Kota Bengkulu (Vol. X)*. Jurnal Excata
- Harum, Cut Luthfia, dkk. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Generatif Berbantu Simulasi Physics Education Technology (Phet) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Vol.2)*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika
- Haryati, Siti. 2020. *Kepuasan Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Ditinjau dari Kompetensi Profesional Guru dan Fasilitas Belajar*.

- <http://repository.upstegal.ac.id/2317/2/skripsi%2030%20juli%20fiks.pdf> diakses pada 31 Agustus 2021 pukul 22.15 WITA.
- Huda. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Huda, Irkhan Abdaul. 2020. *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Vol.2)*. Jurnal Pendidikan dan Konseling
- Kosasih. 2017. *Strategi Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya
- Mustofa, Ibnu Catur. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Generatif Berbasis Multimedia Learning (Vol. 6)*. Jurnal Pendidikan Profesional
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta. Parama
- Permendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Putra, Dwipayana. 2019. *Peran Kepuasan Belajar dalam Mengukur Mutu Pembelajaran dan Hasil Belajar (Vol 5)*. Jurnal Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar
- Rosyida, Khuriyatur. 2013. *Perancangan Interaktif Company Profile Pt. Simpati Global Surabaya*. <https://repository.dinamika.ac.id/> diakses pada 31 Agustus 2021 pukul 22.15 WITA
- Rustina, Bagus. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Group Investigation berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus II Tampaksiring (Vol 2)*. Ejournal : Universitas Pendidikan Ganesha
- Sari, Eka. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif berbasis Lingkungan terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SD Gugus I Gusti Ngurah Rai Denpasar (Vol.2)*. Ejournal : Universitas Pendidikan Ganesha
- Setyosari. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Suastra, I Wayan. 2000. *Pembelajaran Sains Terkini*. Singaraja-Bali : Universitas Pendidikan Ganesha
- Sugiana, I Nyoman, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Media Laboratorium Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa pada Materi Momentum dan Impuls (Vol 2)*. Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi
- Sugiantari, Eka. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus V Mengwi (Vol 2)*. Ejournal Universitas Pendidikan Ganesha
- Sugiono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tri Cahyono, S. M. 2015. *Statistik Uji Normalitas*. Banyumas: Yayasan Sanitarian Banyumas
- Wena, Made. 2016. *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Jakarta Timur: Bumi Aksara
- Yupriyanti, Ni Luh, dkk. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan*



*Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Gugus 1 Manggis
Kecamatan Manggis Tahun Ajaran 2014/2015 (Vol. 2). E-Journal PGSD Universitas
Pendidikan Ganesha*

Yusuf, Muri. 2015. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group