

## PENGUNAAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK MULTIMEDIA BERBASIS BUDAYA LOKAL NGADA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK TEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU PADA SISWA KELAS IV SDK OLABOLO KECAMATAN GOLEWA KABUPATEN NGADA

Klara Pare<sup>1)</sup>, Maria Patrisia Wau<sup>2)</sup>, Yosefina Uge Lawe<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD, STKIP Citra Bakti Ngada

<sup>1</sup>[klarapare95@gmail.com](mailto:klarapare95@gmail.com), <sup>2</sup>[mariapatrisiawau@gmail.com](mailto:mariapatrisiawau@gmail.com), <sup>3</sup>[yosefinagelawe@gmail.com](mailto:yosefinagelawe@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tematik tema indahny keberagaman di negeriku dengan menggunakan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada pada siswa kelas IV SDK Olabolo kecamatan Golewa kabupaten Ngada tahun ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Kegiatan penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SDK Olabolo Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada. Dengan adanya virus covid-19 yang masih melanda dunia maka kegiatan Penelitian ini dilakukan dengan membentuk kelompok belajar yang berjumlah 7 siswa, yang terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu sebesar 70 dengan persentase rata-rata sebesar 70% dan ketuntasan klasikal 42,85%. Rata-rata yang diperoleh pada siklus II adalah 94,3 dengan rata-rata persentase sebesar 94,3% dan ketuntasan klasikalnya 100%. Kenaikan rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 24,3. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada tema indahny keberagaman di negeriku dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas IV SDK Olabolo pada kelompok belajar matahari kecamatan Golewa kabupaten Ngada.

### Abstract

This study aims to determine the improvement of thematic learning outcomes the theme of the beauty of diversity in my country is by using multimedia electronic teaching materials based on local culture Ngada in grade IV SDK Olabolo Golewa sub-district Ngada district for the 2019/2020 school year. This type of research is classroom action research, by using a research design Kemmis and Mc Taggart. The subjects in this study were fourth grade students of SDK Olabolo Golewa subdistrict Ngada district. With the covid-19 virus that is still sweeping the world, this research activity was carried out by forming study groups of 7 students, consisting of 2 male students and 5 female students. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis. The results of the research show that the average obtained in the cycle I is 70 with an average percentage of 70% and classical completeness of 42,85%. The average obtained in cycle II was 94,3 with an average percentage of 94,3% and classical completeness 100%. The average increase from cycle I to cycle II is 24,3. So it can be concluded that the use of multimedia electronic teaching materials is based on local culture Ngada the beautiful theme of diversity in my country can improve the thematic learning outcomes of grade IV SDK Olabolo Golewa sub-district Ngada district.

### Sejarah Artikel

Diterima: 12-02-2021

Direview: 20-05-2021

Disetujui: 25-07-2021

### Kata Kunci

bahan ajar, elektronik multimedia, budaya lokal ngada, hasil belajar.

### Article History

Received: 12-02-2021

Reviewed: 20-05-2021

Published: 25-07-2021

### Key Words

teaching materials, multimedia electronic, lokal culture ngada, learning outcomes.

## PENDAHULUAN

Pendidikan di tiap-tiap negara memiliki kualitas dan kebijakan yang berbeda-beda. Di Indonesia, kurikulum pendidikan selalu berubah seiring perkembangan dan kebutuhan zaman. Apalagi di era globalisasi ini, pendidikan mampu dipermudah dengan fasilitas yang memadai, misalnya dalam hal teknologi yang kian berkembang dan alat elektronik yang memudahkan guru maupun siswa untuk melaksanakan segala kegiatan yang akan dilakukan.

Dalam kurikulum 2013 dinyatakan bahwa pembelajaran disekolah menekankan pada aspek pengalaman belajar yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik. Materi yang diajarkan pada kurikulum 2013 ialah secara tematik. Kurikulum yang diterapkan dalam mendukung pendidikan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Kurikulum ini diterapkan pada tahun ajaran 2013/2014 yang merupakan pengganti dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang dilahirkan pada tahun 2006. Pada kurikulum 2013, siswa diharapkan mampu berkomunikasi lebih aktif, dan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator.

Menurut Hakim (2019: 89) Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dikaitkan dengan beberapa mata pelajaran yang menggunakan tema, sehingga dapat memberikan keahlian bermakna kepada pelajar. Keterpaduan berdasarkan tema ini menurut Hartono (dalam Lawe, 2019: 5), akan mengaitkan permasalahan satu dengan permasalahan lainnya sehingga bangkitlah kesatuan (*Unity*) pengalaman yang memperlihatkan kesatuan bagian-bagian dengan keseluruhannya. peleburan dalam pembelajaran diinginkan dapat melahirkan pengertian yang komprehensif pada diri siswa dan lingkungannya. Hal ini terkait dengan wawasan bahwa diri manusia adalah bagian dunia yang lebih luas, sehingga murid mampu mengerti ilmu yang diterimanya melalui kurikulum beserta penerapan dan keluasannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu karakteristik dari pembelajaran tematik menurut Dasna (dalam Lawe, 2019:5), adalah bersifat fleksibel artinya dimana guru mengaitkan kehidupan fakta peserta didik dan keadaan lingkungan sekolah dimana siswa tersebut berada, dan juga guru menggabungkan bahan ajar tersebut dengan semua mata pelajaran lainnya. Kurikulum 2013 telah digunakan di sekolah dasar termasuk di SDK Olabolo. Namun dilihat dari penerapannya di kelas guru dan siswa belum memanfaatkan sumber belajar dan bahan pengajaran dan media secara optimal. Hal inilah yang menjadi penyebab rendahnya hasil pembelajaran di kelas. Kurikulum 2013 berbasis kompetensi menjelaskan bahwa guru hendaklah tidak lagi berperan sebagai pusat pembelajaran, karena pembelajaran dapat dibuat dengan mempergunakan berbagai sumber belajar. Sumber belajar berperan penting karena menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Penggunaan sumber belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, menggunakan sumber belajar yang menantang dan mengajak siswa untuk mencari sendiri, memecahkan masalah, serta menemukan

kesimpulan jawaban dari suatu permasalahan. Rendahnya hasil belajar pada jenjang satuan pendidikan, khususnya jenjang pendidikan dasar yang disebabkan oleh kurangnya kreatifitas guru untuk mengembangkan alat-alat penunjang pembelajaran merupakan Salah satu permasalahan pendidikan yang terjadi di Indonesia. Secara umum di kabupaten Ngada guru masih menggunakan buku modul cetak biasa yang telah disediakan oleh pemerintah.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 04 maret 2020, bersama guru wali kelas IV SDK Olabolo menyatakan bahwa siswa kelas IV sangat semangat dalam menerima setiap proses kegiatan belajar mengajar yang diberikan guru, namun semua itu tergantung bagaimana cara seorang guru tampil serta kreatif dalam mengelola kelas. Dan juga salah satu faktor yang mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu, pada saat kegiatan pembelajaran dikelas guru masih menggunakan sumber belajar biasa yang disediakan oleh pemerintah seperti buku modul, dll. Saat kegiatan proses belajar mengajar berlangsung ada beberapa siswa yang merasa kurang semangat dan merasa jenuh, sehingga mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut. Alasan memilih judul ini merupakan media pembelajaran yang baru di kabupaten Ngada, sehingga bahan ajar ini akan digunakan untuk meningkatkan nilai belajar siswa. Untuk memperoleh nilai yang maksimal dalam pembelajaran, maka seorang pendidik harus mempunyai kompetensi dan kreatifitas untuk mengembangkan dan menggunakan alat, media dan sumber belajar yang efektif. Alat-alat pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan keadaan peserta didik dan lingkungan belajar peserta didik. Salah satu sumber belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran adalah Bahan Ajar Elektronik Multimedia Berbasis Budaya Lokal Ngada. Guru perlu menyajikan sebuah proses pembelajaran yang menarik dan bersifat kontekstual. Bahan ajar yang cocok digunakan supaya siswa tidak merasa leri dalam mengikuti KBM adalah bahan ajar elektronik, karena bahan ajar elektronik ini memuat unsur teks, gambar, audio dan video (multimedia). Pemanfaatan bahan ajar elektronik dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Rumusan Masalah adalah apakah dengan menggunakan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada tema indahny keberagaman di negeriku pada siswa kelas IV SDK Olabolo? Dan Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada tema 7 pada siswa kelas IV SDK Olabolo.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), model yang dipakai dalam penelitian ini adalah model penelitian Kemmis dan Taggart (Kusuma dan Dwitagama,

2010). Model penelitian ini terdiri dari 4 tahapan secara runtut yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi dan refleksi, yang dalam tindakan dan observasinya dilaksanakan secara bersamaan. dimana observasinya dilakukan pada saat proses KBM berlangsung. 1) Perencanaan (*plan*) adalah strategi yang akan dilaksanakan melalui tindakan secara kritis untuk meningkatkan apa yang akan terjadi. Rencana yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas seharusnya cukup sederhana agar disesuaikan dengan pengaruh yang tidak dapat diduga dan masalah yang belum terlihat. 2) Pelaksanaan dan Observasi (*Act dan Observer*), Pelaksanaan dan observasi dilakukan secara bersamaan yaitu dengan melakukan pembelajaran yang sudah dipersiapkan dan mengamati kemampuan peserta didik dalam memahami persoalan serta mengevaluasi hasil belajar yang telah dipersiapkan. 3) *Reflect* (Refleksi), Refleksi adalah mencatat segala tindakan yang dilakukan kemudian mengingat dan merenungkan suatu usaha yang dilakukan sesuai dengan pengamatan. refleksi ialah berusaha memahami proses, suatu persoalan yang menjadi kendala dan permasalahan yang kontekstual dalam tindakan yang strategis. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 juni sampai dengan 23 juli tahun 2020. Tempat Penelitian, Penelitian ini dilaksanakan di SDK Olabolo, Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada. Objek dalam penelitian ini adalah bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada untuk meningkatkan hasil belajar tematik dengan tema indahny keberagaman di negeriku. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDK Olabolo, Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada. Dalam penelitian tindakan kelas ini memberikan tindakan berupa penerapan bahan ajar elektronik multimedia. sesuai dengan yang dikembangkan oleh Kemis dan McTaggart maka prosedur penelitian ini dalam bentuk siklus . Pada penelitian ini meliputi tiga Tahapan. Tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut; Pada tahap perencanaan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: menyiapkan silabus, buku ajar elektronik multimedia, kemudian menetapkan SK, KD, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta menyusun (RPP) sebanyak 2 RPP selama 2x pertemuan yang berfokus pada penerapan bahan ajar elektronik dengan menyesuaikan waktu yang tersedia semaksimal mungkin, mempersiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan, menyiapkan soal untuk dikerjakan oleh siswa, menyusun alat evaluasi yaitu LKS dan format penilaian.

Tahap Pelaksanaan dan Observasi, Pada Tahap ini merupakan tahap melakukan proses KBM di kelas. Dalam kegiatan pembelajaran ini berpatok pada arahan yang ada dalam RPP yang berfokus pada penerapan bahan ajar elektronik multimedia dan dalam langkah pembelajaran ini menggunakan pendekatan saintific. langkah-langkahnya yaitu: Kegiatan pendahuluan; (1) menyapa. (2) Berdoa. (3) Guru mengecek kehadiran siswa. (4) Guru menginformasikan Tema yang dipelajari , sub tema serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kegiatan Inti; (1) guru menayangkan bahan ajar elektronik multimedia yang

didalamnya terdapat video pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas, (2) Guru membagi siswa kedalam 2 kelompok, (3) guru memberikan pertanyaan kepada siswa sesuai dengan tayangan video yang telah dilihat oleh siswa, (4) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab pertanyaan, (5) Guru membagikan LKS kepada siswa untuk dikerjakan dalam kelompok, (6) siswa diberi waktu untuk menyelesaikan LKS, (7) Guru membimbing siswa mengerjakan LKS, (8) tiap kelompok melaporkan hasil diskusinya, (9) Siswa memaparkan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain memberikan tanggapan begitupun sebaliknya, (10) guru memberikan kesimpulan dari setiap materi yang telah dipelajari siswa, (11) memberikan LKS Kepada siswa untuk dikerjakan secara individu, (12) siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru dan kemudian dikumpulkan. Kegiatan Penutup; (1) Siswa dan guru bersama-sama membuat kesimpulan dan melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan memberi tes berupa LKS yang telah dikerjakan oleh siswa secara individu. Hasil tes ini kemudian dipakai sebagai patokan berhasil atau tidaknya pelaksanaan siklus pertama dan siklus berikutnya.

Tahap Refleksi, Pada tahap ini hasil belajar siswa dianalisis, didiskusikan dan dievaluasi. Hal ini bertujuan untuk menemukan kelebihan ataupun kelemahan proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai siswa. Refleksi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa yang telah dicapai dalam pembelajaran siklus I sebagai masukan untuk pelaksanaan tindakan siklus berikutnya.

Metode pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah metode tes, dalam penelitian ini dipakai untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik yang ditunjukkan pada kemampuan dasar atau hasil belajar siswa. Tes ini diselesaikan siswa secara perorangan setelah mempelajari materi yang menggunakan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada dengan tema indah nya keberagaman di negeriku.

Instrumen penelitian ini digunakan untuk memperoleh data kemampuan belajar dalam penerapan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada tema 7 pada siswa kelas IV SDK Olabolo Tahun ajaran 2019/2020. Metode Analisis Data, Proses analisis data pada penelitian ini adalah proses menyeleksi, penyederhanaan, memusatkan, mengabstrasikan dan mengelompokan data secara runtut dan rasional untuk menyajikan bahan-bahan untuk menyusun jawaban terhadap tujuan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif, karena data yang akan dikumpulkan yaitu berupa angka.

Berdasarkan KKM di SDK Olabolo, siswa secara individu dikatakan tuntas apabila nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 70% dan siswa dikelas memperoleh nilai minimal 70. Dalam Penelitian yang dilakukan dikatakan berhasil apabila rata-rata nilai hasil belajar siswa dalam satu kelas berada pada kualifikasi tinggi sesuai dengan penilaian acuan patokan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil analisis data, hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 70 dan persentase 70 % dengan ketuntasan klasikal sebesar 42,85% dan kriteria umum penggolongan hasil belajar siswa berada pada kategori baik. Penelitian dinyatakan berhasil apabila rata-rata prestasi belajar peserta didik dalam satu kelompok belajar berada pada kategori baik atau berada pada persentase 70-79%. Namun berdasarkan hasil analisis dan hasil belajar siswa masih ada beberapa siswa yang nilai hasil belajarnya masih berada dibawah standar KKM maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Dari beberapa masalah yang ditemukan pada siklus I, maka perlu diperhatikan kepada siswa mengenai perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan memberikan pemahaman kepada siswa dalam menyimpulkan suatu materi yang telah dipelajari. Pada kegiatan pembelajaran berikutnya (pada siklus II) perlu difokuskan kepada siswa, untuk siswa yang pandai perlu memberi kesempatan kepada siswa yang tingkat pemahamannya masih rendah. Pada kegiatan mempresentasikan hasil diskusi kelompok ada beberapa siswa yang kurang berani, jadi untuk mengatasi hal ini guru harus selalu memberi semangat dan motivasi agar dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya, serta memberikan contoh bagaimana menyimpulkan suatu materi yang telah dipelajari baik dalam menyimpulkan hasil diskusi maupun menyimpulkan materi secara keseluruhan. Untuk itu, perlu adanya tindak lanjut untuk mengatasi kekurangan-kekurangan di atas. Pada siklus II guru harus memperhatikan keterampilan dasar mengajar, sehingga proses pembelajaran yang menggunakan bahan ajar elektronik multimedia dapat tercapai secara efektif dan siswa dapat mencapai nilai yang memuaskan.

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh rata-rata 94,3 dan persentase 94,3% dengan ketuntasan klasikal sebesar 100% dan kriteria umum penggolongan hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik. Penelitian ini dikatakan berhasil pada siklus II karena berada pada kategori sangat baik dan hasil belajar siswa meningkat.

### **Pembahasan**

Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 juni sampai 23 juli 2020. Dalam penelitian ini, untuk meningkatkan hasil belajar tematik melalui penerapan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada dan hasil belajar siswa kelas IV SDK Olabolo. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, dapat dilihat bahwa penggunaan bahan ajar elektronik multimedia untuk

meningkatkan hasil belajar tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data dari implementasi penggunaan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada diperoleh hasil data dari pembelajaran siklus I yaitu dari 7 siswa yang mengikuti tes, terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM, sedangkan 3 siswa lainnya belum mencapai KKM 70%. Dengan demikian nilai rata-rata pada siklus I hanya mencapai 70%, sedangkan ketuntasan klasikal pada pembelajaran siklus I hanya mencapai 42,85%. Ada beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar siswa pada siklus I masih rendah yaitu sbagai berikut: (1) siswa masih belum aktif dalam proses pembelajaran, (2) sehingga mereka belum memahami sepenuhnya tentang materi yang diberikan oleh guru melalui penggunaan bahan ajar elektronik multimedia, (3) gaya mengajar guru kurang bagus atau kurang semangat setelah siswa mengamati bahan ajar elektronik multimedia, (4) siswa belum mampu menyimpulkan materi yang sudah dijelaskan, (5) kurangnya keberanian siswa untuk mengeluarkan pendapat dan pertanyaan dalam kegiatan pembelajaran karena masih didominasi oleh siswa yang pandai. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I masih mengalami kekurangan-kekurangan dan hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran Berdasarkan kekurangan atau kendala-kendala yang terjadi pada siklus I, pada pembelajaran siklus II, hal yang dilakukan adalah mempersiapkan dan memperbaiki semua kelemahan yang terjadi pada siklus I dengan mengimplementasikan kembali penggunaan bahan ajar elektronik multimedia dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data hasil pada siklus II, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDK Olabolo mengalami peningkatan dengan rata-rata mencapai 94,3 dan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 100% dengan persentase peningkatannya 24,3%. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hayumuti, dkk (2016) berjudul “penggunaan bahan ajar multimedia cd interaktif dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar ipa tema selalu berhemat energi di kelas IV SDN Klanderan Kediri”, Penelitian dilakukan oleh Nandya, dkk (2017) Berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Modul Elektronik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik”, serta Penelitian yang dilakukan oleh Ranggi (2017) dengan judul ” penerapan modul belajar elektronik untuk meningkatkan pemahaman teoritik merakit personal computer (PC) di SMK Islam Sudirman II”. Untuk memberi gambaran lebih jelas dapat dilihat pada tabel 01.

**Tabel 01. Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDK Olabolo**

Uraian	Hasil Belajar		Kenaikan rata-rata
	Siklus I	Siklus II	
Rata-rata	70	94,3	24,3
Rata-rata persentase	70%	94,3%	24,3%
Ketuntasan klasikal	42,85%	100%	57,15%
Jumlah siswa yang tuntas	3	7	

Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar tematik pada siswa kelas IV yang terus meningkat mulai dari pelaksanaan siklus I hingga pelaksanaan tindakan siklus II, menunjukkan bahwa implementasi bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada tema 7 dapat meningkatkan hasil belajar Tematik kelas IV SDK Olabolo Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Disimpulkan bahwa implementasi bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal Ngada pada tema 7 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan penelitian ini berlangsung dua siklus yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian yang ada pada penggunaan bahan ajar elektronik multimedia pada tema indah nya keberagaman di negeriku untuk meningkatkan hasil belajar tematik. Pada proses pembelajaran siklus I sebanyak tujuh siswa yang mengikuti tes dimana sebanyak 3 siswa yang telah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70% dan sebanyak 4 siswa yang belum mencapai KKM. Rata-rata yang diperoleh sebesar 70 dengan rata-rata persentase 70% dan ketuntasan klasikal 42,85%. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mengikuti tes sebanyak 7 siswa, yang telah mencapai KKM sebanyak 7 siswa dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 70%. Rata-rata yang diperoleh adalah 94,3 dengan rata-rata persentase hasil belajar 94,3% dan ketuntasan klasikalnya 100%. Jadi dilihat dari hasil tes siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 24,3 %.

### **Saran**

Peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut; guru disarankan hendaknya selalu kreatif dan inovatif dalam menyiapkan KBM supaya hasil pembelajaran lebih baik. Untuk meningkatkan hasil belajar, guru harus memakai bahan ajar yang menarik seperti menerapkan bahan ajar elektronik multimedia sesuai dengan perkembangan belajar peserta didik, Siswa disarankan hendaknya mampu untuk menyesuaikan diri dalam pembelajaran ketika guru menerapkan model atau strategi belajar yang berbeda-beda. Siswa seharusnya lebih menonjol dalam melibatkan diri dalam proses kegiatan belajar mengajar dan berusaha untuk memperoleh kemampuan belajar yang lebih baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, dan juga sekolah disarankan Melalui tindakan ini harapannya ialah menjadi acuan dalam pembelajaran tematik di SDK Olabolo. Bahan ajar elektronik multimedia dipakai dalam proses belajar mengajar sebagai alat untuk meningkatkan keaktifan dan membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A.N. (2010). *Konsep bahan ajar elektronik dan ciri/karakteristik bahan ajar elektronik*. <https://sites.google.com>elearningtp2010>. Diakses 12 Februari 2020
- Anori, S., Putra, A. dan Asrizal. (2013). Pengaruh penggunaan buku ajar elektronik dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN Lubuk Alun. *Pillar of Physics Education 1 (1)*.
- Ariesto, Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Dhiu, Vinsensia. (2019). Pengembangan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal ngada pada tema indahny keberagaman di negeriku untuk siswa sekolah dasar kelas IV di kabupaten Ngada. *Skripsi*. Ngada: STKIP Citra Bakti
- Hakim, I.N. (2014). *Pembelajaran tematik-integratif di SD/MI dalam kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Lawe, Y. U., Dopo, T. (2019). Pengembangan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal ngada pada tema daerah tempat tinggalku untuk siswa sekolah dasar kelas IV di kabupaten Ngada. *jurnal*. Ngada: STKIP Citra Bakti
- Lawe, Yosefina Uge. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SDI Olaewa Kecamatan Boawae Kabupaten Nagekeo. *Jurnal*. Ngada: STKIP Citra Bakti. <https://scholar.google.co.id/citations?user=JiCKl9qAAAA&hl=id>. Diakses tanggal 3 maret 2020
- Mopa, Y., Awe, E. Y., Wau, M. P., Djomba E., dan Wasonono, P. D. Y. (2020). *Warisan budaya Ngada*. Banten: CV. AA. Rizky
- Mulyana dan Marlon Leon. (2009). *Tutorial membangun multimedia interaktif media pembelajaran*. Jakarta: Universitas Atma Jaya.
- Wa'u, Maria Patrisia. (2014). Pengaruh model kooperatif learning tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDI Dolumolo. *Jurnal*. [https://scholar.google.co.id/citations?user=NbV6llcAAAAJ&hl=id#d=gs-md\\_cita-d&u](https://scholar.google.co.id/citations?user=NbV6llcAAAAJ&hl=id#d=gs-md_cita-d&u). Diakses tanggal 21 desember 2020