



## Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar

Salwa Annisa Hasri<sup>1</sup>✉, Yanti Fitria<sup>2</sup>, Zelhendri Zen<sup>3</sup>, Yeni Erita<sup>4</sup>

Universitas Negeri Padang

Email: [salwaannisahasri@gmail.com](mailto:salwaannisahasri@gmail.com)<sup>1</sup>✉

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru belum memanfaatkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, terutama media pembelajaran berbasis IT, sedangkan di SDN 10 Sasak Ranah Pasisie tersedia listrik yang memadai, laptop dan LCD yang bisa digunakan oleh guru sebagai media dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (penelitian dan pengembangan). Penelitian ini menggunakan model pengembangan Model pengembangan yang digunakan adalah 4D (define, design, develop, dan disseminate. Data yang diperoleh dianalisis dengan deskriptif persentase dan data kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan soal pretest posttest untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uji coba diketahui bahwa multimedia pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik. Hal itu dapat dilihat dari perbandingan pre test dan post test peserta didik dimana pretest dengan rata-rata 77 dan setelah post test 93 . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif di sekolah dasar dinyatakan efektif.

Kata kunci: *Keefektifan, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar*

## Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the learning process. This is because teachers have not utilized media that suit the needs of students, especially IT-based learning media, whereas at SDN 10 Sasak Ranah Pasisie there is adequate electricity, laptops and LCDs that can be used by teachers as media in the learning process. This study aims to develop an effective multimedia-based interactive learning to improve student learning outcomes. The type of research used is Research and Development (research and development). This study used the development model. The development model used was 4D (define, design, develop, and disseminate. The data obtained were analyzed using descriptive percentages and qualitative data. Data collection in the study used pretest posttest questions to determine student achievement. Based on trials it is known that learning multimedia can provide convenience for students. This can be seen from the comparison of students' pre-test and post-test where the average pre-test is 77 and after the post-test is 93. Thus, it can be concluded that interactive learning multimedia in elementary schools is declared effective.

**Keywords:** *Effectiveness, Interactive Multimedia, Learning*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) diera globalisasi mengalami perkembangan pesat dari waktu ke waktu. Peristiwa ini telah menimbulkan kompetisi di segala bidang dalam kehidupan manusia, dan bidang pendidikan salah satunya (Dewi, dkk, 2018). Maka dari itu pendidik diwajibkan dalam meningkatkan instrumen pembelajaran yang menarik dan imajinatif, serta harus mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pada kegiatan belajar mengajar. Peningkatan mutu dalam pendidikan tidak terikat pada peranan guru yang memiliki banyak kempuan untuk mewujudkan kondisi pelaksanaan pembelajaran efektif dan inovatif (Rachmadtullah, 2018). Pendidikan di era sekarang menuntut pendidik dalam membuat kegiatan belajar mengajar supaya kebutuhan dan pengetahuan peserta didik dengan mempertimbangkan kondisi lingkungan siswa, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Solfema dan Wahyuni, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran di kelas idealnya harus jauh lebih baik lagi, apalagi dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan teknologi informasi komputer dapat digunakan guru untuk mendukung peserta didik dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, dan hasil belajar peserta didik serta menjadikan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Tüzün, 2009). Penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini menjadi kunci penting dalam upaya menghadapi tantangan di masa depan. Berbagai tantangan yang muncul berkaitan dengan peningkatan kualitas hidup, pemerataan

pembangunan, dan kemampuan untuk mengembangkan sumber daya manusia (Fitria, 2014).

Pola pembelajaran pada saat ini memiliki perbedaan dengan pola pembelajaran di masa lalu. Guru seharusnya memiliki kemampuan dalam mengelola media pembelajaran yang diatur dalam kurikulum yang berlaku. Media pembelajaran dapat menunjang siswa untuk berpikir secara konkret serta dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa (Rejeki et al., 2020). Kurikulum disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik bisa belajar sesuai dengan zamannya. Kurikulum merupakan inti dari pendidikan, selain berisi rumusan tentang tujuan yang menentukan kemana peserta didik akan dibawa dan diarahkan, juga berisi rumusan tentang isi dan kegiatan belajar, yang akan membekali peserta didik dengan pengetahuan, dan sikap. Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain (Miaz, Y, 2018) menemukan permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, ditemukan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT untuk menunjang proses pembelajaran, media yang digunakan guru masih berupa gambar belum ada keterbaharuan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariatif dan berbasis pada teknologi. Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas V SDN 10 Sasak Ranah Pasisie, Kecamatan Sasak Ranah Pasisie Kabupaten Pasaman Barat. penulis menemukan guru belum memanfaatkan laptop dan LCD sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran di kelas, sedangkan di sekolah tersebut tersedia listrik yang memadai, laptop dan LCD yang bisa digunakan oleh guru sebagai media dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya berupa gambar yang diprint out dan ditempel dipapan tulis.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan maka terlihat beberapa situasi yang terjadi saat proses pembelajaran diantaranya: (1) peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan guru, (2) sebagian besar peserta didik hanya pasif mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Sebagian kecil peserta didik yang lain asik mengobrol dengan teman sebangkunya, (3) peserta didik belum mampu untuk menyampaikan ide-ide yang ada pada pikirannya dalam menjawab pertanyaan dari guru, (4) pada saat peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya sedikit sekali peserta didik (hanya 4 sampai 5 (20%) dari 21 peserta didik) yang mau bertanya tentang materi yang telah dipelajari, (5) peserta didik tidak tertarik pada pembelajaran yang tengah berlangsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka, guru seharusnya memiliki kemampuan memilih metode pembelajaran dan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Yulia Sari et al., 2019). Sehingga mampu meningkatkan kemauan peserta didik untuk belajar secara aktif dan kreatif dengan penggunaan media yang menarik agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa kemampuan manusia untuk mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% yang didengar dan bisa mencapai 50% - 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Hal ini berarti bahwa peran media sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, hal ini dikarenakan multimedia memiliki elemen-elemen yang lebih kompleks dibandingkan dengan media pembelajaran secara konvensional. Multimedia merupakan hasil perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik, dengan menggunakan multimedia, hal yang abstrak dapat dikonkritisir sehingga dapat ditampilkan ke hadapan peserta didik dan menarik minat belajarnya melalui berbagai bentuk animasi yang disajikan (Fakhri et al., 2016). Peran multimedia sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh peserta didik (Wicaksono, 2016). Oleh karena itu dibutuhkan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran masa kini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) (Suryaningsih et al., 2020). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru (Sugiyono, 2015). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah laboratorium virtual pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini model pengembangan yang cocok digunakan adalah 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Silvasailam Thrigarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvin I. Semmel mengembangkan model pengembangan 4-D pada tahun 1974 (Safitri & Nuhgraha, 2019). Model ini dapat digunakan dalam memecahkan permasalahan pembelajaran sehingga dapat terpenuhi kebutuhan peserta didik (Hadiyanti, 2021). Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pada penelitian ini dilakukan sampai tahap pengembangan yaitu pada tahap uji efektifitas.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data dengan cara mengolah hasil belajar peserta didik dengan menggunakan nilai persen.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 10 Sasak Kecamatan Sasak Ranah Pasisie Kabupaten Pasaman Barat. Penelitian dilakukan pada tanggal 9-16 Januari 2023. Pada tahap pengembangan ini berisi mengenai penilaian hasil belajar terhadap produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini evaluasi pretest dilakukan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan evaluasi posttest dilakukan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Berikut hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan.

Tabel 1. Hasil Uji Efektifitas Hasil Belajar

No	NAMA	HASIL BELAJAR							
		PRETEST				POSTTEST			
		NILAI	KKM	KET		NILAI	KKM	KET	
				T	TT			T	TT
1	AAF	76	80	-	V	96	80	V	-
2	ARW	68	80	-	V	88	80	V	-
3	AF	84	80	V	-	100	80	V	-
4	ANK	72	80	-	V	92	80	V	-
5	AP	80	80	V	-	100	80	V	-
6	A	68	80	-	V	72	80	-	V
7	AAS	80	80	V	-	92	80	V	-
8	EF	88	80	V	-	100	80	V	-
9	GHP	92	80	V	-	100	80	V	-
10	KAR	64	80	-	V	76	80	-	V
11	KAF	76	80	-	V	96	80	V	-
12	MRR	72	80	-	V	92	80	V	-
13	QM	84	80	V	-	100	80	V	-
14	RAP	76	80	-	V	96	80	V	-
15	YA	72	80	-	V	100	80	V	-
JUMLAH		1152				1400			
RATA-RATA		77				93			

Berdasarkan tabel diketahui diketahui bahwa hasil terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik yang mana pada saat dilakukan pretest diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 77, kemudian pada saat dilakukan posttest terjadi peningkatan hasil belajar dengan perolehan rata-rata keseluruhan sebesar 93. Maka dapat disimpulkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 10 Sasak Ranah Pasisie.

#### PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif untuk peserta didik kelas V SD. Multimedia interaktif tersebut telah diujicobakan kepada peserta didik kelas V SDN 10 Sasak Ranah Pasisie. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 10 Sasak Ranah Pasisie.

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil temuan yang dilakukan dengan cara pretest dan posttest. Pada hasil pretest peserta didik memperoleh rata-rata 77, kemudian pada saat uji posttest terjadi peningkatan hasil belajar dengan memperoleh rata-rata 93. Hal ini dikarenakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan menyajikan permasalahan-permasalahan terkait dengan materi pelajaran yang akan dikuasai, kemudian peserta didik merumuskan pertanyaan dan aktif menemukan jawabannya dengan mencari informasi yang terdapat dalam multimedia interaktif pada bagian materinya, guru kemudian memunculkan permasalahan kembali yang harus diselesaikan peserta didik melalui kegiatan praktikum yang dipandu dengan LKPD.

#### SIMPULAN

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software yang dikembangkan dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didasari dari hasil temuan yang menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil*, 7(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Fakhri, M. I., Bektiarso, S., & Supeno. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum ,

- Impuls , Dan Tumbukan Kelas X Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(3), 271–277.
- Fitria, Y. (2014). Refleksi Pemetaan Pemahaman Calon Guru SD Tentang Integrated Sains Learning. *Pedagogi*, XIV(2), 82–87.
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Media Kartu Permainan IPA untuk Perkuliahan IPA Biologi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1336>
- Miaz, Y, dkk. (2018). Cartography in Designing Digital Map Using Adobe Flash CS6. In *Journal of Physics*, 1088(1). <https://doi.org/p. 012069>. IOP Publishing
- Rachmadtullah, R. dkk. (2018). Development Of Computer Based Interactive Multimedia: Study on Learning In Elementary Education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Safitri, A. K. D., & Nuhgraha, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash CS5 pada Kompetensi Dasar Menganalisis Jabatan , Tugas , dan Uraian Pekerjaan Kelas X OTKP 5 di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*.
- Solfema dan Wahyuni, S. S. (2020). Pengembangan dan Pemamfaatan Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model ASSURE di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 221–226. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.143>
- Sugiyono. (2015). *Meode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Alfabeta.
- Suryaningsih, Y., Gaffar, A. A., & Sugandi, M. K. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIKUM VIRTUAL BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA. *BIO EDUCATIO: (The Journal of Science and Biology Education)*. <https://doi.org/10.31949/be.v5i1.2243>
- Tüzün, H. dk. (2009). The Effects of Computer Games on Primary School Students' Achievement and Motivation in Geography Learning. *Computers and Education*, 52(1), 68–77. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.008>
- Wicaksono, S. (2016). The Development of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 in Accounting Course. *Journal of Accounting and Business Education*, 7(1), 122. <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i1.6734>
- Yulia Sari, L., Fachri Adnan, M., & Hadiyanto, H. (2019). Enhancing Students' Active Involvement, Motivation and Learning Outcomes on Mathematical Problem Using Problem-Based Learning. *International Journal of Educational Dynamics*, 1(1), 83–89. <https://doi.org/10.32698/25262>