

Peran Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PAI di SDN 018 Balikpapan Barat

Hesti Yuningsih¹, Hendra Haeruddin²

^{1,2}Sekolah Tinggi Agama Islam Balikpapan, Hestiyuningsh864@gmail.com¹,
hendrahaeruddin2003@gmail.com².

ABSTRACT

Education is a conscious and planned effort to develop students' personalities through a learning environment and the process of learning. In the digital era, the use of interactive multimedia in education is relevant and important. This research aims to develop and evaluate the validity of interactive multimedia in enhancing interest and learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) at SDN 018 Balikpapan Barat. The research methods used are observation, interviews, and documentation. The results of the research show that the use of interactive multimedia in education has significant benefits, such as increasing students' interest and learning outcomes, enriching the learning experience, saving time and space, improving the quality of student learning, and encouraging active student engagement in the learning process. Although there are still challenges in the use of interactive multimedia at SD 018 Balikpapan Barat, with proper development and implementation, interactive multimedia has great potential to enhance learning in the school.

Keywords: *roleplaying, multimedia, interactive.*

PENDAHULUAN

Pendidikan penting karena dapat menciptakan manusia yang berkualitas dan berkarakter, serta memiliki wawasan yang luas untuk mencapai cita-cita yang diharapkan¹. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kepribadian siswa. Tujuannya adalah agar siswa menjadi individu yang beriman dan taqwa kepada Tuhan, memiliki budi pekerti yang luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis, memiliki pandangan yang luas, serta berpartisipasi dalam kerjasama antar umat beragama.² Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni untuk kepentingan manusia dan bangsa.³ Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan kesadaran untuk memperoleh pengetahuan secara efektif dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan.

Multimedia secara etimologis berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata "multi" yang berarti banyak, bermacam-macam, dan "medium" yang berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau membawa sesuatu⁴. Istilah "interaktif" mengacu pada kemampuan untuk memberikan perintah balik kepada pengguna agar dapat melakukan aktivitas, sehingga terjadi interaksi dua arah dengan bahan ajar yang dipelajari. Pada era digital ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi menjadi sarana utama bagi siswa, guru, dan masyarakat dalam upaya mencapai kesejahteraan. Dalam bidang pendidikan, penggunaan teknologi pembelajaran dapat membantu mengatasi berbagai permasalahan belajar yang dialami oleh siswa. Dengan teknologi pembelajaran, materi pembelajaran dapat disederhanakan sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, teknologi juga memungkinkan adanya variasi dalam penyampaian materi pembelajaran, seperti penggunaan multimedia interaktif, yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, video, suara, dan tulisan dalam satu tampilan. Dengan menggunakan multimedia interaktif, pembelajaran dapat dilakukan secara inovatif dan efektif.⁵

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti penting. Karena dalam kegiatan belajar mengajar, media dapat menjadi sarana pendukung yang membuat suasana pembelajaran semakin menyenangkan. Kerumitan bahan yang disampaikan dapat

¹ Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 85–90.

² M Rizal Fuadiy, "Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur," *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (December 1, 2021): 173–97, <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>.

³ Putra, I. K. D. A. S., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Terbimbing Berbantuan Peta Pikiran Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, h, 1–10

⁴ Rachmat, A & Alphone, R. 2005/2006. Pengantar multimedia.Bahan ajar. Uniersitas Kristen Duta Wacana.

⁵ Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2) h. 68

disederhanakan dengan bantuan media. Keabstrakkan bahan dapat dikongkretkan dengan kehadiran media. Sehingga peserta didik lebih mudah mencerna materi dengan bantuan media.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperangkat teknologi berupa Laptop dan LCD proyektor. Dengan menggunakan aplikasi powerpoint dan pemutar video, penulis membuat media yang menarik sesuai dengan materi ajar. Dengan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat menumbuhkan minat peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dalam pembelajaran, guru perlu menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif di dalam kelas. Tujuan keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari upaya guru dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran menjadi relevan karena tujuannya adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan dipelajari.

SDN 018 Balikpapan Barat menghadapi tantangan dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Saat ini, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku dan papan tulis. Hal ini disebabkan oleh kenyamanan guru dalam menggunakan buku dan keenggannya dalam menghadapi pembuatan multimedia pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif. Dengan multimedia interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi secara inovatif, efisien, efektif, dan kreatif. Multimedia interaktif menggunakan berbagai jenis inovasi seperti gambar, tulisan, suara, dan video.⁶

Multimedia interaktif membantu memperjelas materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta mengatasi sikap pasif siswa dalam belajar.⁷ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif dan mengevaluasi validitasnya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar PAI siswa. Fokus penelitian ini adalah menganalisis penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, termasuk ketersediaan peralatan pendukung dan jenis multimedia yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode observasi digunakan untuk mengamati dan mencatat keadaan atau perilaku objek yang diteliti. Metode wawancara dilakukan dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru agama di SD 018 Balikpapan Barat. Metode dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan mendokumentasikan kegiatan wawancara serta objek penelitian sebelum, selama, dan setelah wawancara. Rancangan penelitian ini melibatkan pencarian informasi tertulis, gambar, dan pengamatan langsung terhadap objek dan aktivitas di sekolah. Peneliti

⁶ Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68\

⁷ Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194

juga melakukan wawancara dengan pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Setelah itu, peneliti menganalisis jawaban yang diberikan untuk mencapai kesimpulan yang tepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti penting. Karena dalam kegiatan belajar mengajar, media dapat menjadi sarana pendukung yang membuat suasana pembelajaran semakin menyenangkan. Kerumitan bahan yang disampaikan dapat disederhanakan dengan bantuan media. Keabstrakan bahan dapat dikongkretkan dengan kehadiran media. Sehingga peserta didik lebih mudah mencerna materi dengan bantuan media. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperangkat teknologi berupa Laptop, LCD proyektor, speaker aktif dan layar proyeksi. Dengan menggunakan aplikasi powerpoint dan pemutar video, penulis membuat media yang menarik sesuai dengan materi ajar.

Analisis kebutuhan adalah langkah pertama yang dilakukan. Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Ini melibatkan analisis fasilitas pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi atau bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sejumlah siswa tidak memiliki pengetahuan minimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, kurangnya pemahaman tentang bagaimana menggunakan media untuk mendukung penyampaian pelajaran, dan terus menerus menggunakan media pembelajaran yang tidak memvisualisasikan informasi dengan baik. Selain itu, SD 018 Balikpapan Barat menggunakan metode pengajaran ceramah, yang dapat membuat siswa bosan dan pasif.

Siswa sangat mengharapkan penggunaan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi dengan jelas, seperti proyektor LCD, menurut analisis karakteristik mereka. Siswa akan lebih mudah memahami dan memahami pelajaran jika ada media interaktif. Sebagai contoh, jika guru menceritakan tentang gunung berapi yang meletus, siswa hanya dapat berimajinasi tanpa gambar atau video yang mendukung. Media interaktif memungkinkan guru menyampaikan pelajaran dengan lebih baik dan menarik perhatian siswa. Ini akan membantu siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, dan membantu mereka memahami dan mengingat apa yang diajarkan. Oleh karena itu, diharapkan bahwa pembelajaran interaktif di SD 018 Balikpapan Barat akan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Tahap kedua dalam proses pengembangan pembelajaran multimedia interaktif adalah tahap desain. Pada tahap ini, guru melakukan pemilihan software yang akan digunakan dan menyiapkan fasilitas yang diperlukan, seperti LCD Proyektor, komputer, dan perangkat lunak yang relevan. Selama tahap desain, guru melakukan penilaian terhadap berbagai opsi software yang tersedia, mempertimbangkan fitur-fitur yang diperlukan, ketersediaan sumber daya, serta kemudahan penggunaan dan keandalan software tersebut. Kompatibilitas dengan perangkat keras yang ada di sekolah juga menjadi pertimbangan.

Setelah pemilihan software, guru merancang tata letak dan struktur pembelajaran multimedia interaktif. Ini melibatkan penentuan urutan materi, pengaturan navigasi, dan penyesuaian tampilan visual agar siswa dapat mengalami pengalaman belajar yang optimal. Selain itu, pada tahap desain juga dilakukan penilaian terhadap fasilitas yang diperlukan, seperti LCD Proyektor, komputer, dan perangkat lunak. Guru memastikan ketersediaan dan kelayakan penggunaan fasilitas tersebut. Setelah tahap desain selesai, guru dapat melanjutkan ke tahap pengembangan dan implementasi. Mereka akan mulai membuat konten multimedia interaktif dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Pada tahap pengembangan dan implementasi dalam proses pengembangan pembelajaran multimedia interaktif, guru akan membuat konten multimedia interaktif menggunakan software yang telah dipilih. Konten tersebut dapat berupa teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktifitas lainnya. Setelah konten selesai dikembangkan, guru akan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran di kelas menggunakan LCD Proyektor dan komputer. Guru juga akan menguji kelayakan konten multimedia interaktif tersebut dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan dan diimplementasikan akan memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam lingkup pembelajaran di sekolah. Dengan adanya media, menciptakan suasana belajar yang sesuai dan memungkinkan penentuan metode dan iklim yang sesuai dengan emosi siswa. Kata "multimedia" berasal dari bahasa Latin yang terdiri dari "multi" yang berarti banyak atau beragam, dan "medium" yang berarti alat atau sarana untuk menyampaikan sesuatu. Istilah "interaktif" mengacu pada kemampuan suatu sistem atau media untuk merespons tindakan pengguna dan memungkinkan adanya interaksi dua arah dengan materi yang dipelajari. Secara umum, "interaktif" berarti terdapat komunikasi aktif antara pengirim pesan dan penerima pesan, di mana tidak ada satu pihak yang pasif. Media interaktif merujuk pada produk multimedia dan layanan digital yang merespons tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, visual, atau audiovisual.

Multimedia interaktif merupakan bentuk media yang menggabungkan berbagai unsur, seperti teks, grafik (gambar), audio, dan interaktivitas, yang dilengkapi dengan alat pengontrol. Dengan adanya interaktivitas, pengguna dapat secara aktif memilih proses selanjutnya dalam program multimedia. Contoh penggunaan multimedia interaktif yang umum adalah pada game yang menyediakan alat pengontrol sehingga pemain dapat mengambil keputusan dalam permainan.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut penelitian, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menarik minat dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, terutama dalam pelajaran agama Islam. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan tanpa merasa jenuh atau bosan hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Selama ini ada kesan bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Model-model pembelajaran dan metode belajar tidak digunakan secara mandiri. Model ceramah yang sudah divariasikan dengan tanya jawab dan pemberian tugas sudah tergabung menjadi satu, namun model ceramah masih dominan dibanding dengan model lainnya. Komunikasi yang terjadi hanya satu arah dari guru kepada peserta didik, interaksi antar sesama peserta didik hampir tidak ada. Guru menjadi pusat perhatian peserta didik dan seolah-olah menjadi sumber informasi tunggal. Kenyataan ini bertambah parah bila buku referensi yang tersedia tidak sebanding dengan jumlah peserta didik. Sehingga proses pembelajaran didominasi dengan kegiatan mencatat. Pada akhirnya gagal menciptakan suasana dialogis dalam pembelajaran di kelas.

Dalam proses pembelajaran semacam ini siswa tidak dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Informasi materi pelajaran yang diperoleh dari guru lebih banyak mengandalkan indera pendengaran. Dalam situasi ini indera lain yang dimiliki oleh siswa tidak dapat difungsikan dengan optimal. Siswa akan memahami pelajaran hanya sebagai materi hafalan, siswa akan merasakan materi pelajaran khususnya Pendidikan Agama Islam sebagai beban belajar yang menjenuhkan bukan sebagai tantangan. Kejenuhan siswa terhadap suatu mata pelajaran akan diikuti dengan turunnya prestasi belajar yang pada akhirnya dapat diketahui dari hasil ulangan harian atau hasil belajar peserta didik.

Rasulullah SAW sebagai pendidik ulung pun telah menggunakan berbagai bentuk media dalam menyampaikan pendidikan Islam kepada para sahabat, agar para sahabat mampu memahami ajaran Islam secara baik dan benar. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran telah terbukti efektif dan bermanfaat sebagai sumber belajar. Hal ini didukung oleh para ahli dan hasil dari uji coba di SD 018 Balikpapan Barat. Pengembangan multimedia interaktif dilakukan dengan model wawancara, yang membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dari tahap analisis kebutuhan, desain, hingga implementasi.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa multimedia interaktif mendapatkan penilaian sangat baik dari ahli isi mata pelajaran. Keberhasilan ini dapat dicapai karena materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, cakupan materi, dan tujuan pembelajaran. Selain itu, penyajian materi yang jelas, penggunaan contoh yang relevan, gambar yang sesuai untuk memperjelas materi, kelengkapan penyajian materi, pemberian umpan balik, kejelasan kalimat, penggunaan bahasa yang tepat, petunjuk pengerjaan soal, dan pemberian soal yang relevan juga berkontribusi pada penilaian yang baik.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa guru agama memberikan penilaian sangat baik terhadap multimedia interaktif. Penilaian tersebut dapat dicapai karena adanya kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan cakupan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, kejelasan penyajian materi, penggunaan contoh yang relevan, dan penggunaan gambar yang sesuai juga berkontribusi

pada penilaian yang baik. Kelengkapan penyajian materi juga menjadi faktor penting dalam penilaian tersebut.⁸

Temuan kedua dalam penelitian ini menunjukkan bahwa beberapa faktor mempengaruhi kemenarikan tampilan media, kejelasan petunjuk penggunaan media, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian tujuan pembelajaran agama, kesesuaian urutan penyajian materi, motivasi belajar siswa, adanya umpan balik, kejelasan penyajian informasi, penggunaan bahasa yang efektif dan efisien, kejelasan petunjuk pengerjaan evaluasi, dan kesesuaian evaluasi dengan materi. Desain pembelajaran melibatkan proses menentukan tujuan pembelajaran, strategi, dan teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Multimedia interaktif memiliki kualifikasi yang baik dalam media pembelajaran. Hal ini dapat dicapai melalui pemilihan font yang tepat, penggunaan gambar yang mendukung materi, dan penggunaan audio yang sesuai. Sebagai sumber belajar, multimedia interaktif dapat menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan relevan melalui huruf, gambar, dan audio. Hal ini membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat informasi dan memudahkan mereka dalam menyimpannya. Penggunaan huruf, gambar, dan audio juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan minat belajar mereka.¹⁰

Tahapan dan cara Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran di sekolah

Untuk mendapatkan hasil dari penggunaan multimedia interaktif di sekolah guru menggunakan beberapa tahapan yang akan dapat membantu dalam penyampaian lebih sesuai dengan tujuan dari pembelajaran, ada tahapan yang harus dilakukan selama proses pembelajaran. Tahapan dalam pembelajaran multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

Program tutorial terdiri dari empat tahap utama. Tahap pertama adalah pengenalan (*Introduction*), di mana halaman judul atau bentuk lain yang menarik perhatian siswa ditampilkan. Judul program ini memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang akan dipelajari dan tujuan dari materi yang akan disajikan. Tahap kedua adalah penyajian informasi (*Presentation of information*), di mana materi pembelajaran disajikan. Biasanya, informasi disajikan dalam bentuk visual seperti gambar, grafik, foto, dan animasi.

Tahap ketiga adalah pertanyaan dan respon (*Question of responses*). Pertanyaan diajukan untuk memastikan siswa memperhatikan materi yang dipelajari dan untuk menguji pemahaman mereka. Pertanyaan dapat berbentuk benar atau salah, menjodohkan, pilihan ganda, atau jawaban singkat. Respon diberikan untuk menganalisis jawaban siswa. Tahap terakhir adalah penilaian respon (*Judging of responses*). Penilaian dilakukan untuk mengevaluasi respon siswa dan memberikan umpan balik. Penilaian ini penting untuk

⁸ Haddock, L., Cannon, K., & Grey, E. (2020). A Comparative Analysis of Traditional and Online Counselor Training Program Delivery and Instruction. *The Professional Counselor*, h 92–105.

⁹ Febrita, I., & Harni. (2020). Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu terhadap Berfikir Kritis Siswa di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, h 1619–1633.

¹⁰ Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* h.194

mengevaluasi hasil belajar siswa dan membuat keputusan apakah proses pembelajaran dapat dilanjutkan atau perlu diulang. Dengan tahapan-tahapan ini, program tutorial dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan interaktif bagi siswa.

Manfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran guru di kelas

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Meningkatkan daya tarik dan minat siswa: Multimedia interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menarik perhatian siswa. Hal ini dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Memperkaya pengalaman belajar: Multimedia dapat memperbesar benda yang sangat kecil atau memperkecil benda yang sangat besar yang sulit dihadirkan langsung di kelas. Misalnya, melalui gambar, foto, atau video, siswa dapat melihat kuman, bakteri, elektron, gajah, rumah, gunung, dan lain sebagainya. Hal ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.
3. Efisiensi waktu dan ruang: Dengan menggunakan multimedia interaktif, jumlah waktu yang dibutuhkan dalam proses mengajar dapat dikurangi. Selain itu, multimedia juga memungkinkan proses belajar mengajar dilakukan di mana saja dan kapan saja, tidak terbatas pada ruang kelas tradisional.
4. Meningkatkan kualitas belajar siswa: Dengan adanya multimedia interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Multimedia dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan.
5. Mendorong keterlibatan aktif siswa: Multimedia interaktif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, bertanya, dan berinteraksi dengan konten multimedia. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena multimedia interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, memperkaya

pengalaman belajar siswa, efisien dalam penggunaan waktu dan ruang, meningkatkan kualitas belajar siswa, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa multimedia interaktif mendapatkan penilaian yang baik dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Multimedia interaktif dapat menyajikan informasi dengan jelas dan menarik, sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif juga membantu memperjelas materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Dalam konteks SDN 018 Balikpapan Barat, masih terdapat kendala dalam penggunaan multimedia interaktif. Kurangnya sarana dan prasarana yang memadai serta keterbatasan pemahaman guru dalam menggunakan multimedia menjadi faktor utama. Namun, dengan pengembangan dan implementasi yang tepat, multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah tersebut. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Dalam era digital ini, penggunaan multimedia interaktif menjadi relevan dan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*,
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*
- Febrita, ling, & Harni. (2020). Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu terhadap Berfikir Kritis Siswa di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Fuadiy, M Rizal. "Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur." *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (December 1, 2021): 173–97. <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>.
- Haddock, L., Cannon, K., & Grey, E. (2020). A Comparative Analysis of Traditional and Online Counselor Training Program Delivery and Instruction. *The Professional Counselor*
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model project base learning terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*
- Putra, I. K. D. A. S., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2017). Pengaruh Model

Pembelajaran Terbimbing Berbantuan Peta Pikiran Kelas V SD. Mimbar PGSD Undiksha
Rachmat, A & Alphone, R. 2005/2006. Pengantar multimedia. Bahan ajar. Universitas Kristen
Duta Wacana