



Analisis Respon Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Berbantuan Multimedia Interaktif di Sekolah Dasar

Rieke Alyusfitri

Universitas Bung Hatta, Kota Padang, Indonesia

Email: riekealyusfitri@bunghatta.ac.id

Yulia Nora

Universitas Bung Hatta, Kota Padang, Indonesia

Email: yulfianora@bunghatta.ac.id

Habib Ibnu Fadhillah

Universitas Bung Hatta, Kota Padang, Indonesia

Email: habibbnufadhillah29@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 20-07-2023

Revised : 19-11-2023

Accepted : 13-11-2023

Published : 13-12-2023

ABSTRACT

Along with the challenges of an increasingly complex era of development, the demand for quality teaching continues to rise, which affects the meaning and purpose of teaching and education. Good teaching is based on the teacher's ability to teach as well as the environment that supports the teacher to teach, including the pupils and the learning media used. Teachers are required to innovate in learning by providing innovative, inspiring, entertaining and technology-based learning media. Interactive multimedia is an alternative medium that supports active student learning and increases participation in the learning process. This study analyzes how students respond to learning in elementary schools by using interactive multimedia. The sample of this study consisted of 64 elementary school students from three elementary schools in Padang City. The instrument of this study used data from student response questionnaires. Data were analyzed using descriptive analysis techniques to find answers to the questions identified in the study. Research results show that 86.80% of students have a very positive attitude towards using interactive multimedia for learning because learning activities conducted through interactive multimedia are more active and students enjoy it. From this, it can be concluded that student reactions to learning supported by interactive multimedia in elementary schools are very positive..

Keywords: *Interactive Multimedia; Student Response; Learning Process; Elementary School*

How to cite:

Alyusfitri, R., Nora, Y., Fadhillah, H.I. (2023). Analisis Respon Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Berbantuan Multimedia Interaktif di Sekolah Dasar. *Pembelajaran. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 113-126. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.124394>

Corresponding E-mail: riekealyusfitri@bunghatta.ac.id

1. PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21, teknologi dan informasi semakin berkembang di segala aspek kehidupan. Pada 1760-an, revolusi industri pertama dicetuskan dan menandakan berkembangnya alat-alat yang digunakan untuk kegiatan industri. Pada tahun 2000-an, itu mencapai revolusi industri keempat atau dikenal dengan revolusi industri 4.0 (Ramadani, Darmansyah, and Desyandri 2022). Perkembangan teknologi yang canggih telah membawa dampak besar bagi dunia pendidikan. Dalam pendidikan,

teknologi berperan penting dalam sains untuk mendidik siswa tentang fenomena dan fakta alam (Rahadian 2017). Teknologi terus berkembang dan membantu memperbaiki pembelajaran bagi siswa dan guru. Namun, penting untuk menggunakan teknologi dengan bijak dan memastikan bahwa teknologi tersebut digunakan untuk membantu, bukan menggantikan interaksi sosial dan pengalaman belajar yang penting. *The industrial revolution 4.0 and 21st-century skills leave fundamental problems in the implementation of 2013 curriculum teaching materials with an integrated thematic approach. It is very important for teachers to integrate technology into learning* (Desyandri et al. 2021).

Sejarah peradaban umat manusia menunjukkan bahwa bangsa yang maju tidak dibangun hanya dengan mengandalkan kekayaan alam yang melimpah dan jumlah penduduk yang banyak. Bangsa yang besar ditandai dengan masyarakatnya yang literat, yang memiliki peradaban tinggi, dan aktif memajukan masyarakat dunia. Keberliterasian dalam konteks ini bukan lagi sekadar urusan bagaimana suatu bangsa bebas dari buta aksara melainkan juga, dan yang lebih penting, bagaimana warga bangsa tersebut memiliki kecakapan hidup agar mampu bersaing dan bersanding dengan negara lain untuk menciptakan kesejahteraan dunia. Dengan kata lain, bangsa dengan budaya literasi tinggi berbanding lurus dengan kemampuan bangsa tersebut berkolaborasi dan memenangi persaingan global. Sebagai bangsa yang besar, Indonesia harus mampu mengembangkan budaya literasi sebagai prasyarat kecakapan hidup abad ke-21 melalui pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah, sampai masyarakat. Penguasaan enam literasi dasar yang ditetapkan oleh *World Economic Forum* pada tahun 2015 menjadi sangat penting tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi orang tua dan seluruh warga masyarakat. Enam literasi dasar tersebut mencakup literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan (Kemendikbud 2017).

Abad 21 ditandai dengan gerakan literasi digital yang memperkuat pentingnya literasi teknologi dalam pendidikan (Sri Wahyuningsih 2021). Bangsa yang besar ditandai dengan masyarakatnya yang literat, yang memiliki peradaban tinggi, dan aktif memajukan masyarakat dunia (Desyandri 2018). Penguatan teknologi dalam pembelajaran harus didukung oleh keahlian guru dalam bidang teknologi pembelajaran. Dengan kata lain, guru harus tahu dan mampu mengajar siswa untuk memenuhi potensi mereka untuk meningkatkan kesejahteraan hidup mereka sendiri dan menanggapi tuntutan zaman. Maka, peran guru pada pelaksanaan proses pembelajaran sangat penting, menjadikan bahan ajar itu sendiri lebih menarik, sehingga kegiatan belajar lebih aktif dan mengasikkan bagi anak. (rahmadayanti dewi 2021; Rahmayanti, Wati, and Mastuang 2016). Pelaksanaan proses belajar yang dialami oleh siswa memengaruhi keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan pendidikan (Emda 2018). Selain pembelajaran, penggunaan teknologi ini memudahkan evaluasi pembelajaran guru (Kurniati and Wiyani 2022; Nyoman Adi Putra et al. 2018; Sukarini and Manuaba 2021). (Astuti 2017) mengungkapkan bahwa suasana pembelajaran yang pasif dari siswa, guru cenderung mendominasi akan

membuat partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi tidak maksimal. Salah satu keberhasilannya adalah penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

Kompetensi literasi dasar (menyimak-berbicara, membaca-menulis, berhitung-memperhitungkan, dan mengamati-menggambar) sudah selayaknya ditanamkan sejak pendidikan dasar, lalu dilanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan untuk mengakses informasi dan pengetahuan. Selain itu, peserta didik mampu membedakan informasi yang bermanfaat dan tidak bermanfaat. Hal itu karena literasi mengarahkan seseorang pada kemampuan memahami pesan yang diwujudkan dalam berbagai bentuk teks (lisan, tulis, visual). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, salah satunya, mengenai kegiatan membaca buku nonpelajaran selama lima belas menit sebelum waktu belajar dimulai. Kegiatan tersebut adalah upaya menumbuhkan kecintaan membaca kepada peserta didik dan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus merangsang imajinasi. Sebagai salah satu desain induk penumbuhan budi pekerti, Gerakan Literasi Sekolah perlu melibatkan para pemangku kepentingan secara terprogram dengan satu tujuan agar peserta didik, terutama ditingkat pendidikan dasar, menjadi insan berbudaya literasi (Kemendikbud 2016).

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai file media yang yang diberikan dengan gambar, video, grafik, suara dan animasi dalam file digital yang diberikan penyampaian pesan ke siswa dan masyarakat umum melalui controller yang digunakan oleh seseorang, untuk menimbulkan kesan yang menarik dan memotivasi peserta didik pada saat kegiatan belajar terjadi (Dwiqi, Sudatha, and Sukmana 2020; Manurung 2021; Yasa, Agung, and Simamora 2021). Oleh karena itu, konten multimedia interaktif juga merupakan lingkungan yang kompleks dan kuat, yaitu kontrol berupa tombol navigasi yang memungkinkan interaksi antara aplikasi dan pengguna. (Erwin, Vini Ariani. 2019; Nazalin and Muhtadi 2016).

(Kumalasan 2018), Multimedia interaktif mempunyai fitur sehingga memungkinkan siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajarnya, membuat siswa lebih aktif dalam pembelajarannya. Multimedia interaktif dalam pembelajaran bisa membantu siswa dalam pemahaman konsep (Sari et al. 2021; Wahyuni and Ananda 2022). Multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan membantu guru mengatasi keterbatasan dalam pembelajaran (Daryanto, 2010). Selain itu, multimedia berfungsi sebagai penghubung, fasilitator, dan pemancar. Multimedia dalam pembelajaran memudahkan proses komunikasi untuk mencapai tujuan, yaitu mengubah perilaku siswa (Komalasan 2017).Keuntungan dari penggunaan multimedia interaktif adalah mempermudah visualisasi dan memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan membantu siswa menyimpan informasi dengan lebih baik. Namun, penting dalam menyakinkan bahwa media yang dipakai relevan dan sesuai dengan tingkat kognitif siswa dan tujuan

pembelajaran serta dapat memberikan respon yang positif kepada siswa dalam penggunaan multimedia interaktif.

Respon adalah perilaku yang dipengaruhi oleh respon dan rangsangan lingkungan (Khairiyah 2018). Respon dapat diartikan sebagai respon penerimaan, penolakan dan ketidakpedulian terhadap apa yang dipelajari media untuk disampaikan.. Menurut (Arlianti, Rizkia Pangestika, and Ngazizah 2021), Respon adalah respon seseorang terhadap stimulus. Reaksi siswa adalah reaksi sosial yang ditunjukkan siswa sebagai tanggapan terhadap pengaruh atau rangsangan orang lain (Maharani and Widhiasih 2016). Kegiatan sekolah memerlukan umpan balik antara guru dan siswa. Interaksi yang efektif selama pembelajaran dapat mengatur rangsangan belajar dan mengaktifkan reaksi belajar (Saputra 2019). Dengan bantuan angket perantara (kuesioner) jawaban guru dan siswa dapat ditentukan. Jawaban itu sendiri bisa berupa jawaban afirmatif, artinya sikap yang setara, menerima dan memenuhi, dan jawaban negatif, artinya penolakan atau ketidaksetujuan.

Permasalahan umum terkait dengan pemanfaatan multimedia interaktif terlihat dari segi siswa maupun guru. Permasalahan terlihat dari pengetahuan pengajar dalam memakai teknologi masih rendah. Hal ini terlihat di materi ajar yang dipergunakan pengajar masih berupa materi ajar cetak (buku guru dan buku siswa) menjadi materi ajar primer yang dipergunakan pada pembelajaran di kelas. Buku paket yang dipergunakan pengajar memakai bahasa yang tinggi sebagai akibatnya siswa kurang mengerti dengan isi materinya. Selain itu, materi ajar yang dipergunakan belum dikembangkan sesuai pembelajaran yang kontekstual serta kurangnya penggunaan IT di pengembangan materi ajar. Materi ajar yang disediakan kurang menarik serta bervariasi sebagai akibatnya perlu dikembangkan serta dikreasikan oleh pengajar. Dampak dari konflik tadi berdampak di siswa selama proses pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh pengajar. Oleh karena itu, sesudah diamati kurangnya perhatian siswa pada pembelajaran merupakan materi ajar, sebab materi ajar merupakan faktor pendukung pada aplikasi pembelajaran di kelas (Syupriyanti and Desyandri 2021).

Berdasarkan observasi pada tiga sekolah yang berbeda yakni SD N 48 Ganting, SD N 32 Bungo Pasang dan SD N 02 Lubuk Buaya menunjukkan bahwa, dalam proses pembelajaran ada beberapa guru yang sudah menerapkan media interaktif baik dengan menggunakan video pembelajaran, animasi dengan bantuan power point. Beberapa siswa antusias dalam memperhatikan media yang terdapat di depan kelas. Dikarenakan dalam menyampaikan materi pembelajaran guru membuat bahan ajar dengan bantuan multimedia interaktif dengan sangat menarik. Karena keterbatasan dari pendidik tentang teknologi, menjadikan penggunaan multimedia interaktif hanya sebagian kecil dilakukan oleh pedidik dalam proses pembelajaran. Sehingga pada umumnya guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan lebih cenderung menggunakan konvensional/manual dalam membelajarkan siswa (Oktavia and Desyandri 2021).

Pada penelitian ini, peneliti mencari beberapa sekolah yang telah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, penggunaan multimedia interaktif sangat bermanfaat bagi mereka dalam menjelaskan materi kepada siswa, dengan memberikan video, animasi dan kuis interaktif yang menjadikan ketertarikan siswa dalam belajar. Media interaktif layak digunakan di sekolah karena respon guru dan siswa sangat positif dalam menerapkan multimedia interaktif (Alyusfitri et al. 2023). Respon siswa terhadap multimedia tersebut sangat positif dalam melakukan pembelajaran matematika. Selanjutnya pada penelitian Wawan Priyanto (2016), penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran IPS, mendapatkan respon yang sangat positif oleh siswa. Selain itu, dari hasil penelitian (Kependidikan, Susanti, and Damayanti 2024) menyatakan bahwa video edukasi berbasis animasi efektif. Begitu juga, penelitian dari Ermintasari dan Kuswari (2016) mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif diterima dengan baik oleh siswa dengan nilai 4,7 dan respon guru dengan nilai 4,5 sangat baik (Rahmastuti Nurjanah and Teguh Rahardjo 2014). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran berbantuan multimedia interaktif di sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan suatu variabel mandiri baik hanya satu variabel atau lebih. Jadi peneliti tidak membuat perbandingan variabel tersebut pada sampel yang lain, atau mencari hubungan antar variabel. Menurut (Utami 2019) metode penelitian deskriptif tidak membuat perbandingan variabel itu pada sampel yang lain, dan mencari hubungan variabel itu dengan variabel yang lain. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis respon siswa terhadap proses pembelajaran yang berbantuan multimedia interaktif di Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan di kelas yang menggunakan multimedia interaktif dengan sampel penelitian sebanyak 64 siswa, diantaranya SD N 32 Bungo Padang sebanyak 16 siswa, SD N 48 Ganting sebanyak 23 siswa dan SD N 02 Lubuk Buaya sebanyak 25 siswa pada Tahun Ajaran 2022/2023. Data yang dianalisis adalah angket respon siswa. Setelah data terkumpul, dilakukan pengolahan data. Kemudian dilakukan analisis data secara deskriptif analitis untuk menjawab pertanyaan penelitian, Pengolahan data angket dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Penentuan bobot dilakukan dengan cara untuk pernyataan positif ialah 4 untuk sangat setuju, 3 untuk setuju, 2 untuk tidak setuju dan 1 untuk sangat tidak setuju. Untuk pernyataan negatif ialah 4 untuk sangat tidak setuju, 3 untuk tidak setuju, 2 untuk setuju dan 1 untuk sangat setuju. Skor-skor tersebut dijumlahkan, dan kemudian dibagi dengan jumlah butir atau item pernyataan (Setyosari, 2016).

Selanjutnya, aspek yang akan dinilai dari angket respon siswa ini yaitu berupa tampilan yang sederhana dan menarik, pemahaman materi, dan motivasi dan minat siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar yang berbantuan multimedia interaktif. Analisis data angket respon siswa mencakup

beberapa aspek penilaian yang dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Kriteria\ Nilai = \frac{jumlah\ skor}{jumlah\ skor\ maksimal} \times 100$$

Selanjutnya untuk mendapatkan katagori persentase respon adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Persentase Respon Guru dan Siswa

Persentase Respon Guru dan Siswa	Kategori
85% ≤ NR	Sangat Positif
70% ≤ NR ≤ 85%	Positif
50% ≤ NR ≤ 70%	Kurang Positif
NR < 50%	Tidak Positif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

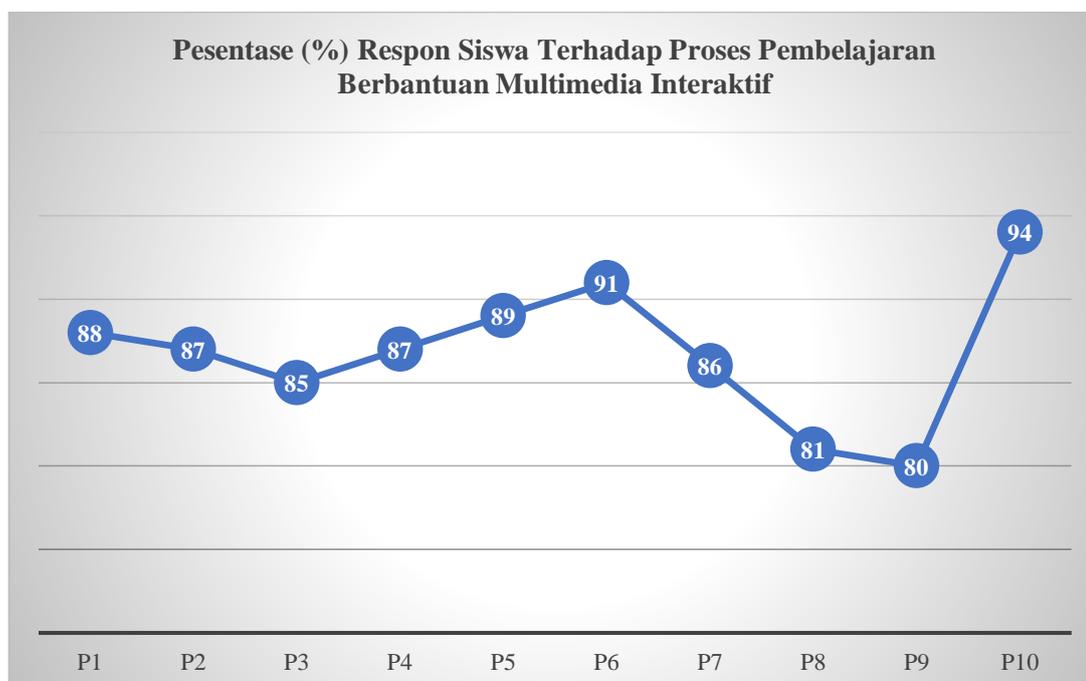
Berkembangnya IPTEK dapat mewujudkan kesempatan oleh para pendidik untuk mengembangkan pembelajaran lebih lanjut dan juga memberi guru banyak pilihan dalam penggunaan media pengajaran. (Rahayu, Prasetyo, and Utomo 2023). Penggunaan lingkungan belajar berbasis teknologi secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan dan keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Utami, Sulhadi, and Sugianto 2018). Penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan proses kognitif dan partisipasi siswa dalam menyimpan, mengaktifkan dan menghubungkan materi pembelajaran dengan teknologi.(Chi and Wylie 2014). Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran, memberikan respon yang sangat positif dari peserta didik. Hasil analisis angket respon siswa terhadap proses pembelajaran berbantuan multimedia interaktif diberikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Persentase Angket Respon Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Berbantuan Multimedia Interaktif

No	Aspek Yang dinilai	Skor	Skor Maks	Persentase (%)	Kategori
1.	Bahasa yang digunakan dalam konten multimedia interaktif mengikuti kaidah bahasa Indonesia, sehingga saya dapat dengan mudah memahaminya	224	256	88	Sangat Positif
2.	Bentuk dan ukuran huruf serta gambar yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.	223	256	87	Sangat Positif
3.	Multimedia interaktif seperti video, animasi, dll membantu saya untuk memahami materi pembelajaran	217	256	85	Sangat Positif

4.	Penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa.	223	256	87	Sangat Positif
5.	Mempelajari materi dapat dimotivasi dengan bantuan multimedia interaktif	228	256	89	Sangat Positif
6	Materi yang diberikan pada kegiatan belajar berbantuan multimedia interaktif mudah saya pahami	233	256	91	Sangat Positif
7	Multimedia interaktif berisi soal-soal latihan yang dapat saya gunakan untuk menguji pemahaman saya terhadap materi yang saya pelajari	221	256	86	Sangat Positif
8	Saya dapat mengingat pelajaran yang disajikan pada multimedia interaktif dalam waktu yang lebih lama	207	256	81	Sangat Positif
9	Saya merasa lebih tertarik belajar dengan multimedia interaktif ini daripada buku	205	256	80	Sangat Positif
10	Belajar menggunakan media pembelajaran matematika berbantuan multimedia interaktif lebih menyenangkan	241	256	94	Sangat Positif
Rata-rata				86.80	Sangat Positif

Persentase Respon siswa terhadap proses pembelajaran yang berbantuan multimedia interaktif di sekolah dasar dapat dilihat pada diagram garis dibawah ini :



Gambar 1. Hasil Persentase Respon Siswa

Berdasarkan temuan, diperoleh bahwa tampilan dalam multimedia interaktif memberikan kesan menarik bagi siswa. Ini terlihat pada bentuk, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan sederhana (88%) serta Bahasa yang digunakan mengikuti kaidah bahasa Indonesia (87%) sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan dan memahami isi dari materi yang sedang dipelajari. Begitu juga dengan pemberian warna-warna yang cerah pada tampilan multimedia interaktif akan lebih menarik bagi siswa karena anak-anak sangat menyukai warna-warna yang cerah (Damara, Junaidi, and Rachmawati 2021).

Temuan berikutnya, dengan Multimedia interaktif seperti video, animasi, dan lain-lain membantu dalam memahami materi pembelajaran (85%) memberikan respon yang sangat positif bagi siswa. Menurut (Dony Novalindry 2013) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi, dimana hasil penggabungan unsur-unsur tersebut akan menampilkan informasi yang lebih interaktif. Disamping itu, materi yang ada pada multimedia interaktif memudahkan siswa untuk bisa memahaminya dengan baik (91%). Oleh karena itu, dengan multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik sehingga bisa mengurangi rasa bosan yang dialami siswa karena pembelajaran yang monoton akan dapat berkurang, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan serta merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa (Santoso, Pramesti, and Romadon 2022).

Selanjutnya multimedia interaktif sangat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan minat belajar siswa (87%) dan motivasi belajar siswa (89%). Minat belajar yang dimaksud disini adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh. Berbeda dengan motivasi yang sebagai faktor pendorong pengetahuan, karena minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap. Dari temuan tersebut diperoleh 80% siswa lebih tertarik belajar dengan multimedia interaktif. Siswa yang berminat dalam proses pembelajaran maka ia akan mempunyai ketertarikan terhadap pembelajaran (Nurhasanah, 2016). Maka, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya. Penggunaan media yang tepat dan efektif akan menciptakan suasana belajar yang tenang dan menyenangkan sehingga adanya dorongan siswa untuk belajar aktif, kreatif, afektif, dan bermakna (Ikasari and Satriyani 2022).

Pada multimedia interaktif terdapat fitur-fitur yang mendukung guru dalam menyediakan soal-soal yang dapat dikerjakan langsung oleh siswa. Dengan tersedianya alat control atau tombol navigasi maka pendidik akan dapat melihat umpan balik atas jawaban yang diberikan siswa (Maghfiroh, Tri Murdiyanto, and Wijayanti 2022). Terdapat 86% siswa dengan kategori sangat positif terhadap soal-soal Latihan yang ada pada multimedia interaktif karena dapat menguji pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran interaktif lebih ditekankan pada proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajarnya. Interaktif yang dimaksud mengacu pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulus yang ditampilkan oleh layar komputer / laptop / handphone (Mustika, Sugara, and Pratiwi 2018). Artinya, dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, mahasiswa akan lebih banyak melakukan kegiatan berupa interaksi dengan media pembelajaran dan dapat menentukan proses belajarnya sendiri.

Oleh karena itu, dengan multimedia interaktif yang menyediakan fitur-fitur untuk dapat memberikan suatu tampilan yang menarik, serta menyajikan materi dan soal-soal akan dapat memudahkan siswa untuk mengingat materi dalam waktu yang lebih lama. Sekitar 81% menyatakan bahwa dengan penyajian materi dan soal-soal yang diberikan pada multimedia interaktif dapat membantu siswa untuk mengingatnya dalam waktu yang lebih lama.

Berdasarkan uraian diatas dan dari hasil angket yang dibagikan, maka 94% siswa lebih menyenangkan terhadap pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif disekolah dasar. Adapun format untuk multimedia interaktif interaktif yang dibutuhkan guru dan siswa yaitu berupa media pembelajaran interaktif yang menggunakan audio, visual, teks maupun animasi, serta terdapat materi dan latihan soal pada kegiatan pembelajaran. Format – format atau fitur-fitur yang disajikan pada multimedia interaktif harus dapat disesuaikan atau didasarkan pada karakteristik siswa. Sehingga kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat menimbulkan ketertarikan, perhatian dan perasaan menyenangkan bagi siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan dapat melaksanakannya sesuai dengan tujuan yang direncanakan serta dapat memberikan respon yang sangat positif bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil yang menunjukkan respon siswa yang positif terhadap proses pembelajaran berbantuan multimedia interaktif didukung oleh penelitian relevan. Penelitian tersebut antara lainnya dilakukan oleh (Aeni, 2023; Candrawaty et al., 2022; Efendi et al., 2018; Kumalayani, 2018; Matematika et al., 2022; Santoso et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam setiap mata pelajaran di sekolah, karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui multimedia interaktif lebih aktif, menarik dan menyenangkan bagi siswa dan guru. Dianggap menarik ketika pengembangan memperhatikan warna, gambar, animasi dan transisi di setiap user interface sehingga rasa ingin tahu siswa dalam menggunakan media dan mengeksplorasi fungsi yang disajikan dapat terstimulasi. (Nadzif and Irhasyurna 2022). Multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang efektif yang memungkinkan pengembangan keterampilan individu. siswa. (Bintas & Gelibolu, 2010; Kustandi & Sutjipto, 2011). Sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Nyoman Adi Putra et al. 2018; Pratiwi, Pudjawan, and Sukmana 2018) serta hasil belajar siswa lebih baik (Sofiasyari, Kurniawati, and Guntur 2022). Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif layak digunakan dalam proses

4. SIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa siswa sekolah dasar secara umum memiliki sikap yang sangat positif terhadap pembelajaran multimedia interaktif di sekolah dasar. Didapatkan rata-rata persentase respon siswa sebesar 86,80 dengan kriteria sangat positif. Dengan demikian, proses pembelajaran baik matematika, IPS, IPA dan Bahasa yang berbantuan multimedia interaktif dapat memudahkan siswa dalam pemahaman pelajaran dan peserta didik dapat bekerja dengan mandiri. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa. Untuk itu, guru dapat merancang dan menyajikan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran pada mata Pelajaran matematika atau mata Pelajaran yang lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada LPPM Universitas Bung Hatta yang telah memberikan biaya penelitian melalui Surat Perjanjian Nomor 13-03/LPPM-Penelitian/Hatta/I-2023.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, Ani Nur. 2023. "Penggunaan Aplikasi CERAH DENTAL (Cerdas Beribadah Dengan Digital) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar." 7:222–36.
- Alyusfitri, Rieke, Syafni Gustina Sari, Ira Rahmayuni Jusar, and Nindya Pratiwi. 2023. "Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Ruang." 07(1):302–11.
- Arlianti, Rintis Rizkia Pangestika, and Nur Ngazizah. 2021. "Analisis Respon Dan Keaktifan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Daring Menggunakan Zoom." *Jurnal Dharma PGSD* 1(2):2021.
- Astuti, Lin Suciani. 2017. "Penguasaan Konsep IPA Ditinjau Dari Konsep Diri Dan Minat Belajar Siswa." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7(1):40–48. doi: 10.30998/formatif.v7i1.1293.
- Candrawaty, Dyah Ajeng, Rian Damariswara, and Kukuh Andri Aka. 2022. "Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya." *Jurnal Basicedu* 6(4):7456–65. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3459.
- Chi, Michelene T. H., and Ruth Wylie. 2014. "The ICAP Framework: Linking Cognitive Engagement to Active Learning Outcomes." *Educational Psychologist* 49(4):219–43. doi: 10.1080/00461520.2014.965823.

Damara, Argi Dias, Ilham Arvan Junaidi, and Puji Ayu Rachmawati. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Plant Flash Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5(2):160. doi: 10.24036/jippsd.v5i2.114585.

Desyandri. 2018. "Nilai-Nilai Kearifan Lokal Untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya Di Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 27(1):1–9. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um009v27i12018p001>.

Desyandri, D., Yeni, I., Mansurdin, M., Dilfa, A.H. (2021). "Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 5(2):342–50. doi: 10.23887/jisd.v5i2.36952.

Dony Novaliendry. 2013. "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)." *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan* 6(2):106–18.

Dwiqi, Gede Cris Smaramanik, I. Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I. Wayan Ilia Yuda Sukmana. 2020. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V." *Jurnal Edutech Undiksha* 8(2):33. doi: 10.23887/jeu.v8i2.28934.

Efendi, Devi Nanda, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini. 2018. "Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint." 49–53.

Emda, Amna. 2018. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 5(2):172. doi: 10.22373/lj.v5i2.2838.

Erwin, Vini Ariani., & Yarmis. 2019. "Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Kelas V Sekolah Dasar." *Journal of Elementary Education* 3(2580–1147):9.

Ikasari, Yuli Pindy, and Febrianti Yuli Satriyani. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Tata Surya Pada Muatan IPA Di Kelas VI Sekolah Dasar Muhammadiyah 06 Tebet Jakarta." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5(2):195. doi: 10.24036/jippsd.v5i2.114878.

Kemendikbud. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbud. 2017. *Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan; Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Khairiyah, U. (2018). "Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK Dan FPB Pada Siswa Kelas IV Di SD/MI Lamongan." *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 5(2):197–204. doi: 10.53627/jam.v5i2.3476.

Komalasari, Kokom. 2017. "Value-Based Interactive Multimedia Development through Integrated Practice for the Formation of Students ' Character." 16(4):179–86.

Kumalasan, Maharani Putri. 2018. "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2(1A):1–11. doi: 10.21067/jbpd.v2i1a.2345.

Kurniati, Titi, and Novan Ardy Wiyani. 2022. "Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology Pada Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 6(1):182. doi: 10.23887/jipp.v6i1.41411.

Maghfiroh, Laelatul, Tri Murdiyanto, and Dwi Antari Wijayanti. 2022. "Pengembangan Multimedia Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel." *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 6(2):61–68. doi: 10.21009/jrpms.062.08.

Maharani, and Sri Widhiasih. 2016. "Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru Saat Pelajaran Bahasa Inggris Di SD Saraswati 5 Denpasar." *Jurnal Bakti Saraswati* 5(02):88–92.

Manurung, Purbatua. 2021. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14(1):1–12. doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.

Matematika, Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Asiah Hanifatul Huda, and Dori Lukman Hakim. 2022. "Respons Siswa Terhadap Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Aritmetika Sosial Escape From Home." 11(2):79–86. doi: 10.33506/jq.v11i2.2038.

Mustika, Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle." *Jurnal Online Informatika* 2(2):121. doi: 10.15575/join.v2i2.139.

Nadzif, Muhammad, and Yudha Irhasyuarna. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP." 1(3).

Nazalin, Nazalin, and Ali Muhtadi. 2016. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas Xi Sma." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 3(2):221. doi: 10.21831/jitp.v3i2.7359.

Nyoman Adi Putra, I., I. Nyoman Jampel, I. Gde Wawan Sudatha, and Program Studi Teknologi Pendidikan. 2018. "Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Di Tk Negeri Pembina Singaraja." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6(1):30–39.

Oktavia, Nadia, and Desyandri Desyandri. 2021. "Validitas Dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV Sekolah Dasar Kota Padang." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 4(2):58. doi: 10.24036/jippsd.v4i2.112704.

Pratiwi, Ni Putu Erna Yunita, Ketut Pudjawan, and Adrianus I. Wayan Ilia Yuda Sukmana. 2018. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V." *Jurnal EDUTECH* 6(1):123–33.

Rahadian, Dian. 2017. "Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2(1):234–54.

Rahayu, Ade, Agung Tri Prasetyo, and Cahyo Budi Utomo. 2023. "Pengembangan Komik Digital Berbasis CTL Untuk Pemahaman Konsep IPA Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7(1):89. doi: 10.24036/jippsd.v7i1.122234.

rahmadayanti dewi, hartoyo agung. 2021. "Jurnal Basicedu." *Jurnal Basicedu* 6(4):7174–87.

Rahmastuti Nurjanah, Jalilah, and Dwi Teguh Rahardjo. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Garis Dan Sudut Untuk Siswa SMP Dengan Pendekatan Kontekstual." *Jurnal Pedagogi Matematika* 4:18–25.

Rahmayanti, Putri Riski, Mustika Wati, and Mastuang Mastuang. 2016. "Pengembangan Modul Suhu Dan Kalor Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Somatic, Auditory, Visual, and Intellegent Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Banjarmasin." *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika* 4(3):192. doi: 10.20527/bipf.v4i3.1301.

Ramadani, Fitra, Darmansyah Darmansyah, and Desyandri Desyandri. 2022. "Studi Literatur: Peran Teknologi Bagi Pendidikan Dalam Revolusi 4.0." *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS* 12(2):247–58.

Saimona, Yuwirda, Feniareny Feniareny, Bambang Hermansah, and Mega Prasrihamni. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Cerita Dongeng Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 6(2):196–207.

Santoso, Denis, Diana Pramesti, and Romadon Romadon. 2022. "Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbantuan Levideo Pada Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 6(2):153. doi: 10.24036/jippsd.v6i2.118006.

Saputra, Hendra Nelva. 2019. "Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penerapan Model Siklus Belajar Hipotesis Deduktif." *Jurnal Pedagogik* 6(2):278–99.

Sari, Syafni Gustina, Ahmad Fauzan, Armianti Armianti, and Yerizon Yerizon. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Problem Based Learning Di Kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(2):2123–32. doi: 10.31004/cendekia.v5i2.771.

Sofiasyari, Irma, Ike Kurniawati, and Mochamad Guntur. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 6(2):174–83. doi: 10.24036/jippsd.v6i2.119820.

Sri Wahyuningsih. 2021. "Modul Literasi Digital Di Sekolah Dasar." *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi* 1–22.

Sukarini, Komang, and Ida Bagus Surya Manuaba. 2021. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 9(1):48–56. doi: 10.23887/jeu.v9i1.32347.

Susanti, V.D., Damayanti, A. (2024). "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis Dan Sudut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smpn 1 Geger di Masa Pandemi Covid-19." *Kependidikan, Jurnal Ilmiah*, 3(85):331–41.

Syupriyanti, Lisa, and Desyandri. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5(2):149–59. doi: 10.24036/jippsd.v5i2.114568.

Utami, Friska Dhian, Sulhadi, and Sugianto. 2018. "Pembelajaran Fisika Menggunakan Pendekatan CTL Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *UPEJ Unnes Physics Education Journal* 7(2):94–103.

Utami, Rini. 2019. "Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Penggunaan Google Classroom Pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 2:498–502.

Wahyuni, Dinda Qori, and Rusydi Ananda. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6(1):859–72. doi: 10.31004/cendekia.v6i1.1294.

Yasa, I. Kadek Dwi Candra Ardana, Anak Agung Gede Agung, and Alexander Hamonangan Simamora. 2021. "Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA." *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 8(1):104–12.