Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (3) 2025, Page: 109-122

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SDN Kedungsumur 1 Sidoarjo

Ahmat Sofyannuddin[1], Muhammad Yusron Maulana El - Yunusi[2]
[1]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka,
[2]Fakultas Pendidikan Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya
Corresponding Author: Ahmat Sofyannuddin, e-mail: 858165598@ecampus.ut.ac.id

Published: May, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di SDN Kedungsumur I Sidoarjo dan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menerapkan media pembelajaran yang variatif seperti audio, video, animasi, dan sebagainya. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan menerapkan metode wawancara dan observasi dalam pengumpulan datanya. Hasil dari penelitian ini adalah metode pembelajaran berbasis multimedia terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Kedungsumur I Sidoarjo. Multimedia membuat materi lebih menarik dan interaktif, membantu pemahaman konsep abstrak, serta meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa. Hasil belajar siswa meningkat, tercermin dari nilai rata-rata yang meningkat, kemampuan analisis yang baik, serta sikap positif terhadap pelajaran. Meski ada kendala seperti fasilitas terbatas dan keterampilan guru, penggunaan multimedia secara bertahap menunjukkan hasil signifikan dalam pembelajaran yang lebih efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia, Hasil Belajar, Siswa

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Penurunan hasil belajar siswa merupakan fenomena yang menghawatirkan dan patut menjadi perhatian khusus dalam dunia pendidikan. Penurunan hasil belajar siswa khususnya pada tingkat sekolah dasar salah satunya disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa pada suatu materi pembelajaran karena kurangnya variasi pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tercipta ketika komponen-komponen pendukungnya memfasilitasi peserta didik secara kompeten dan berkualitas (Laili et al., 2024). Metode pembelajaran yang monoton dapat menumbuhkan rasa jenuh pada siswa yang akan berdampak pada penurunan hasil belajar (Handayani et al., 2022). Pemilihan suatu media pembelajaran guna menunjang proses belajar siswa dirasa sangat perlu (Putu et al., 2021). Guru, siswa, sarana prasarana yang terdapat di dalam sebuah instansi pendidikan merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan dari hasil belajar siswa, karena Sarana dan prasaran yang layak akan memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

SDN Kedungsumur I adalah sekolah dasar yang salah satu tujuannya yaitu siswa memiliki landasan pengetahuan dan teknologi yang mendasar serta keterampilan dan kreatifitas guna dapat

mengembangkan diri secara terus menerus sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Salah satu dari beberapa program inovasi SDN Kedungsumur I adalah SALIN (Sabtu Literasi dan Numerasi) kegiatan ini dapat berupa membaca, menulis, permainan edukasi, menonton dan mengevaluasi film pendidikan, dan kegiatan serupa lainnya. Maka dari itu peran dan penggunaan teknologi multimedia dirasa sangat penting guna menunjang proses belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa adalah kemajuan dalam capaian pembelajaran siswa, dapat diamati melalui perubahan positif yang ditunjukkan oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada diri siswa, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sebagai konsekuensi dari kegiatan pembelajaran (Budianti et al., 2023). Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mereka terlibat dalam proses pembelajaran, meliputi berbagai dimensi perubahan. Maka dari itu guru sudah seharusnya dapat mencari solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih berhasil dan bermakna.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia adalah pemanfaatan alat atau sumber belajar yang mengintegrasikan berbagai bentuk media seperti teks, suara, gambar, animasi, dan video untuk menyampaikan materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran yang meliputi beberapa hal tersebut dapat diimplementasikan bermacam – macam bentuk multimedia pembelajaran seperti presentasi power point, video edukatif dan lain sebagainya. Multimedia disebut juga sebagai suatu perpaduan data atau media yang dapat menyampaikan suatu informasi yang akan tersaji lebih menarik (Damopolii et al., 2020). Saat ini, teknologi berkembang dengan sangat pesat sehingga para pengajar wajib memanfaatkannya, meski penguasaan teknis mereka masih belum merata atau maksimal (El - Yunusi et al., 2023).

Perkembangan teknologi yang cepat menuntut dunia untuk terus beradaptasi. Integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar penting untuk menciptakan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Ulfa & El - Yunusi, 2025). Peran media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga mampu mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap (Karomah et al., 2024).

Pemanfaatan media digital oleh guru seperti, hand phone, komputer, laptop dan yang lainnya dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan inovatif sesuai dengan tahap perkembangan serta kondisi siswa (Heryani et al., 2022). Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan giat siswa pada proses pembelajaran, memotivasi siswa untuk mengekspresikan diri melalui tulisan dan lisan serta mengembangkan daya imajinasi mereka. Maka, melalui pemanfaatan media pembelajaran, guru mampu menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efisien dan efektif serta membangun hubungan yang harmonis dengan siswa (Rahmanda & Maharani, 2022).

Adapun indikator penggunaan media pembelajar berbasis multimedia adalah: Penyajian pembelajaran lebih bervariasi dalam berbagai format, media bersifat interaktif sehingga siswa akan aktif berpartisipasi, media multimedia membantu siswa memahami konsep abstrak, penggunaan multimedia mampu menarik perhatian siswa. Sementara itu indikator peningkatan hasil belajar siswa adalah: Rata – rata nilai siswa kelas pada ulangan harian maupun ujian ada peningkatan, kemampuan siswa untuk menjawab soal – soal yang membutuhkan analisa, sikap positif dan minat siswa terhadap mata pelajaran, serta siswa semakin jarang melakukan kesalahan yang mendasar.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang variatif dengan menerapkan metode teknologi multimedia seperti audio, video, animasi dan sebagainya diharapkan akan menjadikan siswa menjadi lebih antusias dan terdorong untuk belajar hal ini dapat memperbaiki hasil pembelajaran siswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang diterapkan dalam metode ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah aktivitas ilmiah dengan tujuan mengumpulkan data secara teratur dan mengaturnya berdasarkan kategori tertentu, kemudian menyajikan dan menganalisis data yang didapat melalui wawancara, dialog, observasi atau dokumementasi (Muhammad et al., 2023).

Berdasarkan pengertian tersebut, penelitian dengan pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dan pada konteks alami. Penelitian kualitatif dilakukan pada situasi alamiah, peneliti melakukan pengamatan pada suatu fenomena bagaimana aslinya, tanpa ada manipulasi.

Proses data penelitian dikumpulkan melalui metode observasi dan wawancara. Tentunya pada metode ini ada beberapa subjek yang akan menjadi sasaran sebagai sarana penunjang informasi dan hasil dari sebuah penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di sebuah lembaga pendidikan sekolah dasar yaitu SDN Kedungsumur I yang berada di Desa Kedungsumur kecamatan Krembung kabupaten Sidoarjo Jawa Timur. Penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah data tertulis yang telah diamati. Data dari penelitian ini didapat dari observasi melakukan pengamatan pada kegiatan pembelajaran maupun wawancara langsung dengan beberapa guru yang ada pada lembaga pendidikan itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inti utama pendidikan bukanlah sekadar memindahkan ilmu, melainkan memastikan bahwa ilmu tersebut diserap, dimengerti, dan termanifestasi sebagai kemajuan nyata pada diri siswa. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar merupakan usaha untuk mengembangkan dan memperbaiki capaian siswa pada seluruh ranah belajar: pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sistem edukasi perlu

berevolusi dan terus ditingkatkan setiap tahunnya agar dapat menjawab tuntutan era modern dalam arus globalisasi (El - Yunusi et al., 2023). Adapun indikator peningkatan hasil belajar siswa adalah:

Peningkatan Hasil Belajar siswa

1. Peningkatan rata-rata nilai siswa kelas pada ulangan harian maupun ujian ada

Rata-rata adalah nilai pembagian jumlah total data dengan jumlah data dalam pendidikan, istilah ini merujuk pada nilai tengah yang mencerminkan pencapaian siswa secara keseluruhan dan menjadi indikator umum keberhasilan pembelajaran dalam suatu kelas atau mata pelajaran. Standar keberhasilan hasil belajar merujuk pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif meningkatkan perhatian, motivasi, keaktifan siswa, serta membuat mereka lebih antusias dan cepat memahami materi dibandingkan metode ceramah. Sedangkan berdasarkan hasil observasi di SDN Kedungsumur I Sidoarjo, terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai siswa pada ulangan harian dan ujian setelah penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Sebelumnya, sebagian besar siswa belum mencapai KKM, namun setelah penggunaan media tersebut, nilai rata-rata kelas menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan temuan, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai kelas yang membantu siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta laporan tentang meningkatnya perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa.

Kesimpulan dari data diatas adalah bahwa berdasarkan temuan, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai kelas yang membantu siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Menurut Permendikbud RI No.23 Tahun 2016 menerangkan bahwa "KKM memiliki makna sebagai patokan minimal keberhasilan belajar yang diputuskan oleh satuan pendidikan (sekolah). Dalam menentukannya, sekolah mengacu pada standar nasional kelulusan, sambil tetap memperhitungkan faktor-faktor spesifik seperti kondisi dan kemampuan siswa, sifat unik mata pelajaran, serta kondisi internal sekolah." Satuan pendidikan memiliki kewenangan untuk menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (Muchlison, 2022). Sistem pembelajaran konvensional kerap menimbulkan suasana yang kurang kondusif, sehingga pembelajaran perlu dirancang secara lebih efektif melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, guna mendorong pencapaian nilai di atas rata-rata (Anggraeni et al., 2021). Dari pengertian kedua teori diatas, dapat disimpulkan bahwasanya, meskipun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) telah ditetapkan sebagai standar

minimal keberhasilan belajar oleh sekolah dengan mempertimbangkan berbagai faktor spesifik. Sistem pembelajaran konvensional seringkali kurang kondusif, oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif, dengan tujuan mendorong pencapaian hasil belajar siswa di atas rata-rata.

2. Kemampuan siswa untuk menjawab soal-soal

Analisa atau analisis merupakan suatu bentuk penyelidikan terhadap suatu peristiwa, tindakan, atau karya, yang bertujuan untuk memahami keadaan yang sebenarnya, menurut KBBI. Analisa juga dapat diartikan sebagai proses penguraian suatu objek atau pokok persoalan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan akurat. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan analisa yaitu pelajaran matematika. Dalam praktiknya, siswa sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika karena belum memahami konsep dasar yang diajarkan. mereka cenderung mengandalkan contoh soal, sehingga kesulitan ketika dihadapkan pada soal yang berbeda. Dari hasil wawancara dengan beberapa guru, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan media yang masih sederhana. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih tertarik saat materi disampaikan menggunakan media visual seperti gambar atau video. Sementara hasil observasi di SDN Kedungsumur I Sidoarjo menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan menjawab soal matematika yang memerlukan analisis. Mereka cenderung meniru contoh soal tanpa memahami konsep dasarnya, sehingga bingung saat menghadapi soal dengan bentuk berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan analisis siswa. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa analisa atau analisis adalah proses penyelidikan mendalam atau penguraian suatu objek menjadi bagian-bagiannya, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang sebenarnya, mendalam, dan akurat, khususnya dalam matematika. Siswa sering kesulitan di matematika karena kurang memahami konsep dasar dan hanya bergantung pada contoh, bukan menguasai analisanya.

Kesimpulan dari data diatas adalah analisa atau analisis adalah proses penyelidikan mendalam atau penguraian suatu objek menjadi bagian-bagiannya, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang sebenarnya, mendalam, dan akurat, khususnya dalam matematika. Siswa sering kesulitan di matematika karena kurang memahami konsep dasar. Kemampuan ini menuntut tidak hanya kesiapan, pengetahuan, dan keterampilan matematika yang sudah dimiliki, tetapi juga kreativitas, serta kemampuan untuk mengaplikasikan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (La'ia et al, 2021). penting untuk melatih pemahaman konsep matematika dengan media pembelajaran yang berbasis multimedia, agar siswa dapat menyelesaikan berbagai bentuk soal secara mandiri (Tahir et al., 2022). Dari pengertian kedua

teori diatas, dapat disimpulkan bahwasanya, Siswa sering kesulitan dalam matematika akibat kurang memahami konsep dasar. Untuk mengatasi ini, penting untuk melatih pemahaman konsep tersebut, misalnya melalui media pembelajaran berbasis multimedia, agar siswa dapat menyelesaikan berbagai bentuk soal secara mandiri.

3. Sikap positif dan minat siswa terhadap mata pelajaran

Sikap positif merupakan perilaki atau tindakan yang dilandasi oleh keyakinan atau pandangan yang optimis, yaitu merespons suatu hal dengan cara yang baik dan berfokus pada aspek-aspek yang bernilai positif. Sedangkan minat merupakan ketertarikan atau dorongan kuat dari dalam diri terhadap sesuatu, yang disertai dengan perhatian dan keinginan untuk terlibat atau mengetahui lebih jauh tentang hal, benda, atau individu. Minat dan sikap positif sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena keduanya menjadi indikator keterlibatan dan kesiapan siswa dalam menerima materi. Hasil wawancara terhadap guru, guru merasa terbantu dalam penyampaian materi dengan menggunakan multimedia serta minat siswa untuk menerima pelajaran semakin terlihat. Sedangkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dan cenderung pasif saat penggunaan metode ceramah. Sebaliknya, di kelas yang menggunakan multimedia interaktif, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa Sikap positif dan minat adalah dua faktor yang berbeda namun sama-sama sangat penting dalam proses pembelajaran, karena keduanya menjadi indikator kunci keterlibatan dan kesiapan siswa dalam menerima materi.

Kesimpulan dari data diatas adalah sikap positif dan minat adalah dua faktor yang berbeda namun sama-sama sangat penting dalam proses pembelajaran, karena keduanya menjadi indikator kunci keterlibatan dan kesiapan siswa dalam menerima materi. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui respon atau sikap positif mereka terhadap implementasi media tersebut (Anggraeni et al., 2021). Media multimedia adalah model pembelajaran yang dirancang untuk merangsang pemikiran, dan minat siswa, sehingga mendorong proses belajar mengajar (Muhammad & Yolanda, 2022). Dari pengertian kedua teori diatas, dapat disimpulkan bahwasanya, pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa**.** Hal ini terjadi karena multimedia dirancang untuk merangsang pemikiran dan minat siswa, yang pada akhirnya mendorong proses belajar mengajar menjadi lebih baik dan menghasilkan sikap positif dari siswa.

4. Siswa semakin jarang melakukan kesalahan yang mendasar

Kesalahan-kesalahan esensial yang sebelumnya sering mereka lakukan, kini frekuensinya menurun secara signifikan. Salah satu kesalahan mendasar dalam penulisan yang masih sering ditemukan adalah kesalahan penggunaan huruf kapital. Secara umum, huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama dalam sebuah kalimat. Dengan memanfaatkan media multimedia, siswa memiliki akses untuk menggali dan memahami materi secara mandiri, termasuk dalam penggunaan bahasa yang benar. Hal ini sangat membantu dalam mengurangi kesalahan mendasar seperti ketidaktepatan dalam menggunakan huruf kapital, serta kekeliruan dalam menjawab pertanyaan. Hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis multimedia yang menampilkan contoh-contoh penulisan huruf kapital secara visual dan interktif, siswa menjadi lebih mudah memahami materi tersebut. Guru juga menyatakan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dan mulai menunjukkan peningkatan dalam penerapan kaidah penulisan huruf kapital dalam tugas-tugas menulis mereka. Penggunaan media ini dinilai membantu mengurangi kesalahan mendasar yang sebelumnya sering muncul dalam hasil tulisan siswa. Sedangkan berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa masih terdapat siswa yang melakukan kesalahan dalam penggunaan huruf kapital, terutama saat menulis nama diri sendiri, nama tempat, serta di awal kalimat. Guru menyampaikan bahwa kesalahan ini sebagian besar disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap aturan penulisan huruf kapital dan terbatasnya sumber belajar yang menarik. Dari data tersebut dapat disimpulkana bahwa pemanfaatan media multimedia dalam pembelajaran efektif dalam menurunkan frekuensi kesalahan-kesalahan mendasar yang dilakukan siswa, seperti kesalahan penggunaan huruf kapital. Media ini membantu siswa belajar mandiri dan memahami materi, termasuk kaidah penggunaan bahasa yang benar, sehingga kesalahan esensial dapat berkurang.

Kesimpulan dari data diatas adalah pemanfaatan media multimedia dalam pembelajaran efektif dalam menurunkan frekuensi kesalahan-kesalahan mendasar yang dilakukan siswa, seperti kesalahan penggunaan huruf kapital. Media ini membantu siswa belajar mandiri dan memahami materi, termasuk kaidah penggunaan bahasa yang benar, sehingga kesalahan esensial dapat berkurang. Huruf kapital ternyata juga digunakan pada penulisan orang, agama, istilah akademik dan keagamaan, suku bangsa, bahasa, negara, dan lain-lain (Hulwah & Ahmad, 2022). Dalam konteks pembelajaran, penerapan media pembelajaran berbasis multimedia yang tepat dan optimal dapat meminimalisasi kesalahan. Media pembelajaran juga menjadi sarana penyampai informasi bagi siswa (Sidik & Gerhana, 2023). Dari pengertian kedua teori tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya, Penggunaan huruf kapital memiliki banyak aturan selain di awal kalimat (seperti untuk nama orang, agama, dsb.).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia yang tepat efektif dalam meminimalisasi kesalahan penerapan aturan-aturan tersebut, karena media berfungsi sebagai sarana penyampai informasi yang baik bagi siswa. Seiring laju perkembangan era digital, tantangan dalam pendidikan juga turut berubah. Generasi siswa saat ini tumbuh di tengah paparan kuat visual, suara, dan interaksi digital. Akibatnya, metode pembelajaran konvensional, meski tetap relevan, terkadang terasa kurang menarik bagi mereka yang terbiasa dengan tingkat stimulasi indrawi yang tinggi. Seiring dengan kemajuan teknologi dunia, pendidikan wajib melakukan adaptasi secara berkelanjutan (Ulfa & El - Yunusi, 2025). Menjawab kebutuhan ini, media pembelajaran berbasis multimedia hadir bukan lagi sebagai pelengkap, melainkan sebagai solusi penting.

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Multimedia memiliki potensi besar untuk membuat materi ajar lebih hidup, menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan realitas siswa. Perpaduan teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaksi di dalamnya memungkinkan konsep abstrak menjadi lebih nyata, proses kompleks disederhanakan, dan semangat belajar yang menurun bisa kembali bangkit. Ini efektif menjadi jembatan yang menghubungkan materi di kelas dengan dunia dinamis siswa. Adapun indikator penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia adalah:

1. Penyajian Pembelajaran Lebih Bervariasi dalam Berbagai Format

   Keragaman format media dalam pembelajaran berbasis multimedia memungkinkan materi ditampilkan dari sudut pandang yang berbeda-beda, membuat siswa menggunakan lebih banyak indra (seperti penglihatan dan pendengaran) saat belajar. Dampaknya, proses belajar menjadi lebih menarik dan terasa lebih hidup bagi siswa, serta dapat disesuaikan dengan cara belajar favorit setiap siswa (misalnya, ada yang lebih suka melihat, ada yang mendengar, ada yang melakukan). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SDN Kedungsumur I Sidoarjo menunjukkan bahwa sekolah tersebut mulai menerapkan salah satu program inovasi yaitu SALIN (Sabtu Literasi dan Numerasi). Kegiatan ini mencakup membaca, menulis, permainan edukasi, menonton film edukasi, dan lain-lain. Menurut pernyataan guru tersebut, kegiatan ini sangat berperan penting dalam menunjang proses belajar siswa dikarenakan mulai mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Selain itu, kegiatan ini juga terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa keragaman format dalam media pembelajaran berbasis multimedia sangat bermanfaat karena memungkinkan penyampaian materi dari berbagai sudut pandang dan melibatkan lebih banyak indra siswa. Hal ini membuat proses belajar menjadi

lebih menarik, terasa lebih hidup, dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar favorit setiap siswa.

Kesimpulan dari data diatas adalah keragaman format dalam media pembelajaran berbasis multimedia sangat bermanfaat karena memungkinkan penyampaian materi dari berbagai sudut pandang dan melibatkan lebih banyak indra siswa. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik, terasa lebih hidup, dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar favorit setiap siswa. Terdapat teori yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dan hanya menggunakan metode ceramah, menyebabkan siswa kurang maksimal dan mengantuk saat menerima materi yang diajarkan (Rimahdani et al., 2023). Ketidaktertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas seringkali muncul akibat metode penyampaian yang kurang menarik, salah satunya karena penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang bervariasi (Dwipayana et al., 2020). Dari pengertian kedua teori tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya, metode pembelajaran yang terbatas, seperti hanya mengandalkan ceramah tanpa media audio visual, cenderung membuat siswa kurang optimal, mengantuk, dan kehilangan minat dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh penyampaian materi yang kurang menarik akibat penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan tidak bervariasi.

2. Media bersifat interaktif sehingga siswa akan aktif berpartisipasi

Siswa yang aktif di sekolah dasar adalah siswa yang terlibat secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran, baik secara fisik, seperti mengikuti kegiatan kelas dan praktik langsung; secara psikis dan emosional, seperti menunjukkan rasa senang, ingin tahu, dan kepedulian terhadap teman serta lingkungan; maupun secara intelektual, seperti mampu memahami, membandingkan, dan memberikan pendapat sederhana terhadap materi yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi di kelas dan wawancara dengan beberapa guru serta siswa, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif belum sepenuhnya diterapkan secara optimal. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tugas tertulis, sementara media interaktif hanya digunakan secara terbatas karena keterbatasan fasilitas dan pengetahuan teknis. Namun, pada kelas-kelas yang telah menerapkan multimedia interaktif, terlihat adanya pengingkatan partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media yang menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara sangan membantu dalam menjelaskan materi secara lebih konkret dan menarik. Siswa juga mengungkapkan bahwa media interaktif membuat mereka lebih fokus dan mudah memahami materi karena melibatkan lebih dari satu indra. Guru yang menggunakan media ini juga mengungkapkan bahwa peran mereka sebagai fasilitator, sesuai

dengan kurikulum yang menekankan pembelajaran aktif. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa aktif di sekolah dasar didefinisikan sebagai siswa yang terlibat secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan ini mencakup partisipasi fisik, keterlibatan psikis dan emosional (seperti rasa senang dan ingin tahu), serta keterlibatan intelektual (kemampuan memahami dan berpendapat).

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa siswa aktif di sekolah dasar didefinisikan sebagai siswa yang terlibat secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan ini mencakup partisipasi fisik, keterlibatan psikis dan emosional (seperti rasa senang dan ingin tahu), serta keterlibatan intelektual (kemampuan memahami dan berpendapat). Keterlibatan siswa juga mencerminkan perkembangan kasih sayang, empati, dan sikap positif terhadap proses belajar (Murni, 2021). Lingkungan belajar yang variatif akan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran karena menggunakan media (Anggraeni et al., 2021). Dari pengertian kedua teori tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak hanya penting untuk perkembangan aspek afektif seperti kasih sayang dan empati, tetapi juga mencerminkan sikap positif terhadap belajar. Keterlibatan aktif siswa ini secara efektif didorong oleh lingkungan belajar yang variatif, terutama yang memanfaatkan media pembelajaran.

3. Media Multimedia Membantu Siswa Memahami konsep yang Abstrak

Konsep atau materi yang bersifat abstrak umumnya hanya dapat dibayangkan oleh siswa karena tidak dapat diamati secara langsung oleh indra penglihatan. Multimedia mengubah konsep yang tadinya hanya berupa ide atau simbol menjadi sesuatu yang bisa dilihat, didengar, atau bahkan diinteraksikan oleh siswa, sehingga mereka bisa membentuk gambaran mental yang lebih jelas dan mendalam mengenai konsep abstrak tersebut. Hasil awancara dengan guru menunjukkan bahwa keterbatasan media dan kurangnya pelatihan membuat penggunaan multimedia interaktif masih minim. Namun, di kelas yang sudah menggunakan media interaktif, pemahaman siswa meningkat karena materi disajikan secara visual dan menarik. Siswa mengaku lebih mudah memahami, lebih tertarik, dan lebih aktif dalam pembelajaran. Sementara hasil observasi di kelas, terlihat bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak, terutama saat guru hanya menjelaskan secara verbal. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia inetraktif efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang abstrak. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa konsep abstrak sulit dipahami siswa karena tidak dapat diamati secara langsung oleh indra. Multimedia menjadi solusi efektif karena mampu mengubah konsep abstrak menjadi sesuatu yang dapat dilihat, didengar, atau

diinteraksikan, sehingga membantu siswa membentuk gambaran mental yang lebih jelas dan mendalam.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa konsep abstrak sulit dipahami siswa karena tidak dapat diamati secara langsung oleh indra. Multimedia menjadi solusi efektif karena mampu mengubah konsep abstrak menjadi sesuatu yang dapat dilihat, didengar, atau diinteraksikan, sehingga membantu siswa membentuk gambaran mental yang lebih jelas dan mendalam. Kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak seringkali menyebabkan miskonsepsi yang berkelanjutan, sehingga guru perlu mempertimbangkan strategi yang tepat dalam penyampaiannya (Habib et al., 2020). Sementara menurut Dwipayana et al., (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dapat memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui penyajian yang lebih kontekstual dan menarik. Dari pengertian kedua teori tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya, kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak seringkali menyebabkan miskonsepsi yang berkelanjutan. Oleh karena itu, guru perlu strategi penyampaian yang tepat. Pemanfaatan multimedia interaktif dinilai efektif dalam memfasilitasi siswa memahami konsep abstrak karena mampu menyajikannya secara lebih kontekstual dan menarik.

4. Penggunaan Multimedia Mampu Menarik Perhatian Siswa

Menarik perhatian berarti membuat seseorang atau kelompok tertarik untuk memperhatikan sesuatu atau seseorang. Dengan kata lain, sesuatu yang menarik perhatian adalah hal yang mampu menarik minat orang dan membuat mereka memberi perhatian lebih. Penggunaan multimedia efektif dalam memecah kebosanan dan menjaga konsentrasi siswa, membuat mereka lebih aktif secara mental dalam mengikuti proses pembelajaran karena penyajiannya terasa lebih menarik dan tidak monoton. Hasil observasi dan wawancara kepada guru menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keaktifan mereka di kelas. Guru menyatakan bahwa media seperti video dan animasi membuat siswa lebih fokus dan mudah memahami materi. Siswa juga mengaku lebih tertarik dan tidak cepat bosan saat pembelajaran menggunakan multimedia. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia sangat efektif dalam menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Dengan penyajian yang menarik dan tidak monoton, multimedia mampu memecah kebosanan, menjaga konsentrasi, dan membuat siswa lebih aktif secara mental dalam mengikuti proses belajar.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia sangat efektif dalam menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Dengan penyajian yang menarik dan tidak monoton, multimedia mampu memecah kebosanan, menjaga konsentrasi, dan

membuat siswa lebih aktif secara mental dalam mengikuti proses belajar. Penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa, serta membantu mereka fokus dan lebih memahami pelajaran karena media tersebut disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Agus et al., 2022). Menggunakan media yang berbasis multimedia, guru dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajarnya sekaligus. Sehingga mereka akan lebih semangar dan fokus terhadap materi yang diajarkan oleh guru (Anggraeni et al., 2021). Dari pengertian kedua teori tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa, khususnya yang berbasis multimedia, sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan, fokus, dan pemahaman siswa terhadap materi. Media ini mampu menarik perhatian dan minat siswa, sehingga membuat mereka lebih semangat dan terfokus dalam mengikuti pelajaran.

KESIMPULAN

Penerapan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya multimedia, sangat penting dan efektif sebagai solusi. Multimedia mampu membuat pembelajaran lebih menarik, bervariasi, interaktif, membantu pemahaman konsep abstrak, serta meningkatkan minat, fokus, antusiasme, dan aktivitas siswa, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Kedungsumur I Sidoarjo. Peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa yang didorong oleh multimedia ini berdampak positif pada peningkatan hasil belajar mereka (meliputi nilai, kemampuan analisa, sikap, minat, dan berkurangnya kesalahan). Penggunaan multimedia memberikan variasi penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif, membantu siswa memahami konsep abstrak, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan fasilitas dan kemampuan teknis guru, penerapan multimedia secara bertahap menunjukkan hasil yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Agus, P., Dwipayana, P., Redhana, W., & Prima Juniartina, P. (n.d.). *analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis konteks budaya lokal untuk pembelajaran ipa smp*.

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5313–5327.

Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, *7*(1), 127–136.

Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2020). efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi segiempat. *algoritma: Journal of Mathematics Education*, *1*(2), 74–85.

Firman Sidik, D., & Aditia Gerhana, Y. (2023). Rancangan Bangun Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Augmented Reality pada Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Sekolah SMA-IT Maroko. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 4, Issue 1).

Handayani, W. R., Widiada, I. K., & Nisa, K. (2022). Keterampilan Guru dalam Menggunakan Variasi Pembelajaran di SDN 1 Sakra Selatan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(4), 2152–2164.

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran ips di sd kelas tinggi. *jurnal pendidikan*, *31*(1), 17.

Hulwah, B., & Ahmad, M. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Menulis Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7360–7367.

Laili, N., Darmawan, D., & El Yunusi, M. Y. M. (2024). pengaruh media pembelajaran, metode pembelajaran, dan dukungan orang tua terhadap minat belajar siswa smp buana waru sidoarjo. *Khazanah Pendidikan*, *18*(2), 260.

Muchlison (2022).

Muhammad, I., & Yolanda, F. (2022). Minat Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Software Adobe Flash Cs6 Profesional Sebagai Media Pembelajaran. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, *11*(1), 1.

Muhammad, P., Penerbit, Z., Zaini, M., Saputra, N., Penerbit, Y., Lawang, K. A., & Susilo, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

Murni, N. F. (2021). upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, *5*(1).

Nailatil Karomah, F., Januarga Ramli, Z., & Mas, odi. (2024). *peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. *15*(2).

Penulis, K., Pakpahan, H., & Luh Ayu Mondrisa Dwipayana, N. (2020). | 63 | cyberbullying di media sosial. In *Bhirawa Law Journal* (Vol. 1, Issue 2).

Permendikbud RI No.23 Tahun 2016. (2016). *Standar penilaian pendidikan*.

Putu, N., Octavyanti, L., Agung, G., & Wulandari, A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(1), 66–74.

Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *jurnal pendidikan dasar perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *8*(1), 40–49.

Rimahdani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(1), 372.

Riset, J., Dan, T., Pendidikan, I., Habib, A., Made Astra, I., & Utomo, E. (2020). *Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar*. *3*(1), 25–35.

Tahir, N. N., Ismail, S., Oroh, F. A., Zakaria, P., & Usman, K. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Penggunaan Multimedia Game Petualangan Dalam Limas Berbasis Mobile Learning di SMP Negeri 1 Tilango. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, *10*(1), 15–25.

Ulfa, M., Yusron, M., & El-Yunusi, M. (2025). implementasi media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sdn ganting sidoarjo. *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, *13*(1), 161–169.

Yusron, M., El-Yunusi, M., Jannah, R., Muzayyin, M. K., Khan, A. L., Sunan, U., & Surabaya, G. (n.d.). *pemanfaatan media power point dalam meningkatkan motivasi belajar pai peserta didik di upt sd negeri 224 gresik*.

Yusron, M., El-Yunusi, M., Sunan, U., Surabaya, G., Irawan, A. I., Giri, U. S., Shinta, S., Safitri, M., Derisma, S., & Noviyanti, V. (2023). PEnerapan bahan ajar pai berbasis model cooperative learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sma al-azhar menganti gresik. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, *3*(2).