



Analisis Penerapan Multimedia Interaktif Di Kelas 5 SDN Karundang 1

Reksa Adya Pribadi¹, Hosi'ah², Anggel Veronika Siahaan³, Muhamad Afrizal⁴, Gusty Ekka Fajaryna⁵

^{1,3,4,5}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, ²SDN Karundang 1

Abstract

Received: 26 April 2024
Revised: 03 Mei 2024
Accepted: 10 Mei 2024

This research was purposed to analyze the application of interactive multimedia in grade 5 at SDN Karundang 1. This research uses a qualitative approach with naturalistic research methods. The subject in this study are students in the fifth grade. The technique used to conduct this research is observation and documentation. The results of this study show that the use of interactive multimedia in learning activities can improve the activity of students because the media contains interesting appearances such as animations and games. So it can be concluded that the application of interactive multimedia in class 5 at SDN Karundang 1 can increase the activity during learning activities.

Keywords: *Multimedia, Interactive, Elementary School*

(*) Corresponding Author: angelveronika09@gmail.com

How to Cite: Pribadi, R. A., Hosi'ah, Siahaan, A. V., Afrizal, M., & Fajaryna, G. E. (2024). Analisis Penerapan Multimedia Interaktif Di Kelas 5 SDN Karundang 1. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11181095>

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini telah berkembang pesat dengan adanya dampak terhadap kesenjangan hidup manusia dalam lingkup pendidikan. Pada pembelajaran era 21 ini proses dari pemakaian teknologi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang biasa digunakan menjadi suatu hal harus dapat menjadikan peserta didik faham akan media yang menggunakan teknologi karena nantinya dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan aspek keterampilan dalam pemaian atau penggunaan teknologi. Hal ini telah disesuaikan dengan adanya Peraturan Kementerian dan Kemudayaan No. 22 Tahun 2016 yang menjelaskan bahwa salah satu dari prinsip dalam pembelajaran yang biasa digunakan pada sekolah yaitu dengan adanya pemanfaatan TIK yang memiliki tujuan agar pembelajaran berlangsung agar menjadi lebih bervariasi dan efisien. Kemudian penggunaan teknologi dan informasi juga memiliki berbagai tuntutan terkait pengaplikasiannya pada kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka, yang dimana penggunaan teknologi ini harus berpusat kepada peserta didik agar dapat memungkinkan peserta didik berperan aktif ketika pembelajaran berlangsung dengan memiliki cara yaitu menggunakan media pembelajaran yang telah berbasis pada multimedia interaktif. (Rochma *et al*, 2019: 312).

Media pembelajaran adalah salah satu jenis perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai alat dalam penyampaian materi ajar kepada peserta didik sehingga memiliki tujuan untuk dapat memberikan stimulus dalam keterlibatannya pada saat proses pembelajaran didalam kelas (Rusman *et al*, 2012: 60). Kemudian pada umumnya media pembelajaran memiliki suatu fungsi sebagai perangkat atau alat pembelajaran yang memiliki tujuan agar mempermudah ketika pembelajaran berlangsung dan dapat membantu peserta didik untuk memahami suatu konsep

yang telah diajarkan oleh guru dengan cara menaikkan suatu motivasi yang ada pada diri peserta didik menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yaitu dengan penggunaan multimedia interaktif yang sangat menarik. (Kustandi dalam Lestari, 2020: 1).

Multimedia interaktif memiliki suatu karakteristik yang ada didalamnya untuk dapat melibatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dan ikut serta secara langsung dalam proses pengoprasiaannya pada saat proses pembelajaran agar menumbuhkan keaktifan peserta didik pada saat belajar. Untuk dapat menajadikan hal tersebut menjadi nyata maka dibutuhkanlah pengembangan serta penggunaan multimedia interaktif yang di dalamnya telah berisikan sejumlah materi ajar dan kegiatan peserta didik dapat dikemas dengan baik dalam proses kegiatan pembelajarannya. Kemudian menurut (Daryoto dalam Kumalasani, 2018: 3) mengemukakan bahwa apabila dalam multimedia ini dipilih, dikembangkan dan juga digunakan secara tepat maka akan memberikan manfaat yang lumayan besar bagi peserta didik yaitu dalam prosesnya menjadi lebih menarik pada saat pembelajaran berlangsung, Menjadi lebih terlibat, mengurangi jumlah jam mengajar, meningkatkan kualitas siswa di beberapa daerah, dan memungkinkan penjadwalan proses pembelajaran yang fleksibel.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi pendekatan kualitatif. Saat melakukan penelitian, para ilmuwan berusaha untuk mengkarakterisasi peristiwa atau fenomena yang muncul. Menurut Erickson (1968) yang dikutip oleh Albi Agito dalam bukunya berpendapat bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk mengemukakan serta menggambarkan seluruh kegiatan yang dilakukan beserta dengan dampaknya pada kehidupan nyata secara naratif. Menurut Sugiono (2009) penelitian kualitatif disebut juga sebagai penelitian naturalistik. Karena hasil dari penelitian ini berupa data alami tanpa adanya manipulasi dari perlakuan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fakta-fakta, keadaan, dan gejala yang muncul sebagai hasil dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPAS kelas 5 di Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilakukan di SDN Karundang 1 Kota Serang dengan kelas 5 sebagai subjek penelitian. Data yang diperoleh berasal dari observasi serta dokumentasi. Observasi yang dilakukan hanya berfokus pada peserta didik. Teknik pengumpulan data secara observasi membantu peneliti melihat objek penelitian secara langsung. Dengan adanya observasi memungkinkan peneliti untuk mengungkap penelitian dengan cara melakukan pencatatan serta pengumpulan data. Sedangkan teknik pengumpulan data secara dokumentasi berfungsi sebagai penyempurnaan data yang diperoleh melalui observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis penggunaan multimedia interaktif di kelas V, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), akan dibahas dalam penelitian ini bersama dengan materi kegiatan ekonomi. Sebelum kepada penggunaan multimedia interaktif kami merancang terlebih dahulu multimedia interaktif yang berbentuk Aplikasi dan diberi nama “Yuk kita belajar kegiatan ekonomi”.

Dalam merancang multimedia interaktif perlu adanya persiapan-persiapan yang dilakukan. Persiapan tersebut yakni pengumpulan bahan-bahan seperti materi yang akan diajarkan, gambar, Video, animasi bergerak, suara, music pengiring/background, pembuatan tombol navigasi. Untuk merancang media pembelajaran interaktif ini dirancang menggunakan Smart Apps Creator yang dibuat dan dilengkapi dengan multimedia yang sejalan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran ini menggunakan materi yang digarap dan dikembangkan berdasarkan Buku IPAS Kelas 5 Sekolah Dasar ciptaan Amalia Fitri Ghniem, dkk. Dalam penerapan media pembelajaran ini di SD Negeri Karundang 1 khususnya di kelas VB itu dilakukan secara Luring di kelas menggunakan proyektor.

Rancangan Multimedia Interaktif ini dirancang dengan materi berbentuk video, adanya gambar, animasi serta audio yang nyaman, games yang seru, hingga evaluasi. Multimedia ini juga dirancang dengan semudah mungkin, sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam mengoprasikannya. Dalam penggunaan multimedia interaktif ini peneliti memilih materi di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas VB SDN Karundang 1, yakni materi mengenai kegiatan ekonomi. Berikut adalah tampilan rancangan multimedia interaktif yang digunakan.



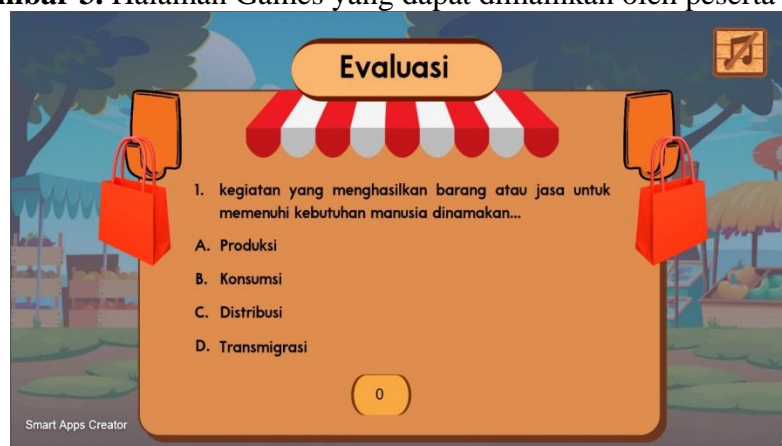
Gambar 1. Halaman Sambutan Media Interaktif



Gambar 2. Halaman Penampilan Isi dari Multimedia Interaktif



Gambar 3. Halaman Games yang dapat dimainkan oleh peserta didik



Gambar 4. Halaman Evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik

Penerapan media interaktif ini membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan tampilan dalam multimedia ini dirancang menggunakan animasi-animasi. Sehingga dibandingkan dengan media yang dalam penggunaannya belum memanfaatkan teknologi, multimedia ini menjadi lebih hidup. Saat penyampaian materi berlangsung, peserta didik sangat semangat dan fokus dalam mengamati dan menyimak materi yang disajikan. Setelah penyampaian materi, peserta didik diminta untuk mengikuti games yang terdapat di media interaktif. Games ini dilakukan oleh beberapa orang, namun seluruh peserta didik antusias berebut ingin mengikuti games. Setelah penyampaian materi dan games, peneliti menampilkan evaluasi. Evaluasi ditampilkan secara menarik sehingga peserta didik mengerjakan dengan senang. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemilihan dan penggunaan teknologi yang tepat dalam pembelajaran dapat menjadikan peserta didik menjadi seorang yang aktif dan mampu berkonsentrasi dengan baik. Timbulnya rasa ingin tahu yang tinggi serta pembelajaran yang berjalan secara aktif menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini dapat membangun motivasi belajar peserta didik.

Menurut peneliti, multimedia interaktif yang diaplikasikan sudah berdasarkan dengan karakter yang dimiliki peserta didik, sehingga dapat membangun motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Arsyad (2015) bahwa minat atau keinginan siswa untuk belajar dapat terganggu oleh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar.

Pelaksanaan implementasi multimedia interaktif dilakukan dengan menayangkannya secara langsung di dalam kelas dengan menggunakan bantuan proyektor. Implementasi Multimedia interaktif dilaksanakan menggunakan model problem based learning. Dengan *kegiatan pertama* yaitu persiapan pembelajaran meliputi : (1) Guru menyiapkan laptop, proyektor dan speaker sebelum pembelajaran dimulai; (2) Guru membuka multimedia Interaktif yang berbentuk Aplikasi; (3) Guru menjelaskan cara penggunaan multimedia Interaktif kepada peserta didik. *Kegiatan kedua* yaitu pembelajaran meliputi : (1) Guru membuka pembelajaran dan memberitahukan tujuan pembelajaran pada kegiatan kali ini; (2) Peserta didik memperhatikan guru; (3) Guru menjelaskan materi melalui multimedia interaktif berbentuk Aplikasi kepada peserta didik; (4) Bertanya jawab terkait materi yang disampaikan; (5) Selanjutnya guru meminta perwakilan 3 peserta didik untuk memainkan Games yang terdapat di dalam multimedia interaktif tersebut; (6) Peserta didik secara bergantian bermain games dengan tertib sesuai petunjuk guru; (7) Selanjutnya evaluasi yaitu diberikan 10 pertanyaan dan dijawab oleh 1 perwakilan kelas. *Kegiatan akhir*, yaitu penutup, terdiri dari: (1) Siswa menggunakan aplikasi multimedia interaktif dengan materi kegiatan ekonomi untuk menyampaikan perasaan mereka saat mereka belajar.

Faktor pendukung dan Faktor Penghambat

Media pembelajaran interaktif ini dapat di artikan juga sebagai salah satu softwear yang tertata dari perkumpulan bergbagai macam satuan multimedia seperti teks, gambar, video dan juga animasi yang bertujuan untuk pembelajaran. Penerapan media interaktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia pada saat ini.

Berdasarkan hasil pembahasan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif terdapat faktor pendukung dan penghambat :

Faktor Pendukung

Faktor pendukung pada penerapan media interaktif yaitu adanya media yang sederhana yang mudah digunakan bagi peserta didik dan dengan menggunakan metode ini peserta didik dalam mengikuti pembelajaran lebih bersemangat dikarenakan menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik itu sendiri. Peserta didik dapat mengakses dimana saja hanya dengan menggunakan koneksi internet. Maka dari itu, media interaktif dapat digunakan dengan mudah, dan waktu yang dibutuhkan dalam menggunakan media ini pun sangat optimal.

Berdasarkan hasil penelitian juga faktor pendukung yang dialami oleh peneliti dalam perancangan serta penerapan media interaktif di sdn karundang yaitu sarana dan prasarana mendukung seperti ruang penyimpanan laptop dalam proses perancangan sangat mendukung dan tidak perlu menggunakan koneksi internet dalam membuat aplikasinya.

Faktor Penghambat

Dari hasil penelitian terdapat faktor penghambat dalam penerapan media interaktif yaitu terdapat beberapa peserta didik yang belum paham dalam menggunakan media dengan berbasis teknologi pada saat ini. Biasanya hal ini terjadi karena kurangnya sarana dan prasarana peserta didik dalam mengikuti pembelajaran media interaktif

Berdasarkan hasil penelitian juga factor penghambat yang dialami oleh peneliti dalam perancangan serta penerapan media interaktif di sdn karundang 1 yaitu diperlukannya waktu yang cukup lama dalam proses perancangan media interaktif ini dikarenakan harus dibuat dengan maksimal dari segi warna, kesesuaian tema, dan dibuat dengan semenarik mungkin.

Sebenarnya semua pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan akan tetapi dengan seiring berjalannya waktu serta berkembangnya zaman Pendidikan akan dituntut supaya mengikuti pembelajaran di era modern, hal ini juga mempengaruhi peserta didik agar mudah dalam memahami konsep pembelajaran secara menarik.

KESIMPULAN

Penggunaan multimedia interaktif pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini dikarenakan Penggunaan media interaktif memuat tampilan yang menarik seperti adanya animasi dan games yang membuat media tersebut terlihat lebih hidup jika dibandingkan dengan media pembelajaran lain yang belum memanfaatkan teknologi. Kelebihan dari media pembelajaran interaktif yang kami buat adalah tidak memerlukan jaringan internet saat penerapannya. Sehingga bisa dikatakan media ini sangat terjangkau. Namun dalam penerapannya ada beberapa faktor yang menghambat penggunaan media interaktif ini, faktor tersebut ada yang bersifat internal dan eksternal. Faktor internal adalah butuh waktu yang cukup lama untuk membuat media pembelajaran interaktif ini. Sedangkan faktor eksternalnya adalah terdapat beberapa peserta didik yang belum paham dalam menggunakan media dengan berbasis teknologi. Sehingga ada beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam mengopasikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, dkk. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kresnadi, Heri & Pranata, R. (2020). Analisis Penggunaan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Dengan Model Daring Pada Pembelajaran Tematik Di SD Islam Al-Azhar 21 Pontianak. *Jurnal BELAINDIKA*, 02(03), 1-6.
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1-11.
- Lestari, N. A. (2020). Analisis penggunaan multimedia interaktif ispring suite 8 dan macromedia flash pada pembelajaran biologi di SMA (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1).
- Permadi, A., & Muhajir. (2015). Faktor Pendukung Dan Penghambat Media Pembelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Tegalsari Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(2), 203-210.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016
- Saepuloh., & Ni'mah. (2018). Analisis Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal pendidikan matematika*, 1(1), 47-54.

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10).