



Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V MI

Wahid Hasyim Bakung

Moh. Farhan Hadi^{1*}, Hamam Syamsuri², Ahmad Fauzi³

^{1,2,3} Prodi PGMI, Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, Indonesia

Email: farhanmohhadi12@gmail.com¹, hamsya.2016@gmail.com², ahmadfauzi007@gmail.com³

*Penulis Korespondensi: farhanmohhadi12@gmail.com

Abstract. The impact of suboptimal learning contributes to low student learning outcomes. An additional factor influencing these low scores is students' difficulty in understanding material that is purely descriptive or conceptual. The application of interactive multimedia in learning has significant potential to improve the desired thinking skills. This study aims to describe and analyze the effect of the implementation of interactive multimedia-based learning on student learning motivation and learning outcomes. This study uses an experimental quantitative method. Data collection techniques include interviews, observations, and documentation. Data analysis is carried out through testing the validity and reliability of the instrument for each question item using the SPSS program, as well as descriptive analysis techniques. The calculation results from SPSS IBM 21 show that based on the hypothesis test through the summary model and ANOVA, the correlation value is 0.930, while the R square value of 0.865 indicates that the interactive multimedia variable has an influence of 86.5% on the learning motivation and learning outcomes variables. The results of the ANOVA test show a significance value of 0.000, which is smaller than 0.05, so the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_A) is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of interactive multimedia variables on learning motivation and learning outcomes.

Keywords: Experimental Quantitative Methods; Interactive Multimedia; Learning Outcomes; Motivation; Multimedia Based Learning.

Abstrak. Dampak pembelajaran yang kurang optimal berkontribusi terhadap rendahnya nilai hasil belajar peserta didik. Faktor tambahan yang memengaruhi rendahnya nilai tersebut adalah kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang bersifat deskriptif atau konseptual semata. Penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diinginkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh implementasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimental. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui pengujian validitas dan reliabilitas instrumen untuk setiap item pertanyaan menggunakan program SPSS, serta teknik analisis deskriptif. Hasil perhitungan dari SPSS IBM 21 menunjukkan bahwa berdasarkan uji hipotesis melalui model summary dan ANOVA, nilai korelasi adalah 0,930, sedangkan nilai R square sebesar 0,865 menunjukkan bahwa variabel multimedia interaktif memberikan pengaruh sebesar 86,5% terhadap variabel motivasi belajar dan hasil belajar. Hasil uji ANOVA menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_A) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari variabel multimedia interaktif terhadap variabel motivasi belajar dan hasil belajar.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Metode Kuantitatif Eksperimental; Motivasi; Multimedia Interaktif; Pembelajaran Berbasis Multimedia.

1. LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran yang berkualitas mampu menghasilkan capaian pembelajaran yang optimal. Pembelajaran dapat dikategorikan sebagai berkualitas apabila pendidik mampu menciptakan lingkungan yang mendukung, sehingga peserta didik menjadi termotivasi dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks ini, sebagian besar peserta didik akan terdorong dan antusias untuk belajar, baik melalui tugas yang diberikan langsung oleh pendidik maupun melalui interaksi antar kelompok peserta didik.

Pembelajaran dianggap efektif apabila ditandai oleh terjadinya proses pembelajaran internal pada peserta didik. Seseorang dapat dikatakan telah mengalami pembelajaran apabila terjadi perubahan perilaku, seperti transisi dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidakmampuan menjadi kemampuan, dari sikap negatif menjadi positif, serta dari karakter lemah atau negatif menjadi kuat dan positif. Untuk memastikan pengembangan kemampuan peserta didik secara maksimal dan terukur, pendidik harus mampu merancang program pembelajaran dengan mempertimbangkan berbagai prinsip pembelajaran yang telah terbukti keunggulannya (Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, 2018).

Salah satu tantangan umum dalam proses pembelajaran adalah rendahnya motivasi atau antusiasme peserta didik, yang berujung pada kurangnya partisipasi aktif. Pembelajaran masih sering mengadopsi metode ceramah yang terbatas, di mana pendidik hanya mengimplementasikan kegiatan seperti membaca, mencatat, menghafal, dan bergantung pada buku sebagai sumber materi ajar. Metode pembelajaran yang monoton seperti ini cenderung menimbulkan dampak negatif, seperti membuat peserta didik mudah merasa jemu, kurang fokus, dan lebih sering terlibat dalam percakapan dengan teman sebangku.

Pembelajaran yang tidak optimal dapat menurunkan nilai hasil belajar siswa. Faktor tambahan yang berkontribusi terhadap rendahnya nilai tersebut meliputi kesulitan siswa dalam memahami materi yang bersifat deskriptif atau konseptual semata. Tingkat minat siswa sangat memengaruhi capaian belajar mereka; jika pembelajaran tidak selaras dengan minat siswa, mereka tidak akan belajar secara efektif dan tidak merasakan kepuasan dalam proses tersebut. Oleh karena itu, diperlukan alternatif pembelajaran yang berorientasi pada siswa, memungkinkan mereka untuk mengembangkan dan mencari informasi secara mandiri terkait materi, sehingga mempercepat pemahaman terhadap maksud materi yang disampaikan guru. Salah satu alternatif tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti multimedia yang mengintegrasikan gambar, suara, animasi, dan video secara simultan, sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran (Rizki Mutia Khairina et al., 2017).

Penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Secara umum, manfaat yang diperoleh dari penggunaan multimedia interaktif meliputi pembelajaran yang lebih menarik, interaksi yang lebih intensif antara pendidik dan siswa, pengurangan waktu pengajaran, peningkatan kualitas belajar siswa, fleksibilitas dalam waktu dan tempat pembelajaran, serta pengembangan kemampuan penalaran siswa (Sadam Husein et al., 2015).

Pengembangan media interaktif didasarkan pada asumsi bahwa aktivitas belajar akan berjalan optimal, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media yang mampu menarik

minat dan perhatian siswa, terutama jika dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa. Metode pembelajaran menggunakan perangkat komputer atau android cenderung lebih disukai siswa. Jika dikaitkan dengan konsep kecerdasan, perkembangan siswa sangat terkait dengan teori kecerdasan majemuk atau multiple intelligence, yang mencakup kemampuan memecahkan masalah atau menciptakan produk yang bernilai tinggi (Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, 2018).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti bersama Kepala Madrasah dan guru kelas V MI Wahid Hasyim Bakung, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPA di kelas V. Proses pembelajaran IPA saat ini cenderung berpusat pada penjelasan materi oleh guru semata. Meskipun guru telah menggunakan media seperti PowerPoint, siswa masih kurang responsif dan aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, suasana kelas menjadi kurang menarik, menyebabkan siswa bosan, kurang fokus, dan cenderung bergurau dengan teman sebangku. Hal ini berdampak pada penguasaan materi yang kurang maksimal dan memengaruhi hasil belajar siswa. Seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk menerapkan media pembelajaran, tetapi juga harus menciptakan situasi belajar yang menarik agar siswa lebih mudah menguasai materi.

Mengacu pada kondisi tersebut, diperlukan alternatif pembelajaran yang disajikan secara menarik agar siswa dapat memahami materi IPA dengan mudah. Salah satu alternatif tersebut adalah media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, yang mengintegrasikan gambar, suara, animasi, dan video secara simultan sesuai kebutuhan pembelajaran (Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, 2018). Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA di MI Wahid Hasyim Bakung.”

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran didefinisikan sebagai setiap upaya yang disengaja oleh pendidik untuk mendorong peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar (Rifqi Festiawan, 2020). Nasution mengartikan pembelajaran sebagai aktivitas pengorganisasian atau pengaturan lingkungan secara optimal yang dihubungkan dengan peserta didik, sehingga proses belajar dapat terjadi. Sementara itu, Yusuf Hadi Miarso dan Miarso mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali untuk memfasilitasi orang lain dalam belajar atau mencapai perubahan yang relatif permanen pada dirinya (Miarso dan Yusuf Hadi, 2004).

Implementasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan fasilitas yang difokuskan pada proses pembelajaran peserta didik. Multimedia yang digunakan tidak terbatas

pada teks dan grafik sederhana, melainkan juga mencakup suara, animasi, dan elemen interaktif. Pemanfaatan komputer memungkinkan penggabungan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak melalui alat atau tautan yang mendukung navigasi, interaksi, kreativitas, dan komunikasi. Selama mendengarkan penjelasan, peserta didik juga dapat melihat gambar, animasi, atau membaca teks penjelasan (Inung Diah Kurniawati, 2018).

Multimedia interaktif adalah alat yang dilengkapi dengan kontrol yang dapat dioperasikan pengguna untuk memilih elemen yang diinginkan. Model pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep, memberikan manfaat bagi proses pembelajaran, dan memungkinkan pembelajaran mandiri terhadap materi tertentu melalui komputer yang dilengkapi program berbasis multimedia. Format sajian pembelajaran berbasis multimedia interaktif mencakup beberapa model.

Menurut Nandi, format sajian tersebut meliputi: 1) Model tutorial, yang merupakan model pembelajaran interaktif menggunakan perangkat lunak komputer berisi materi mata kuliah, bertujuan sebagai pengganti instruktur manusia dalam konteks nyata; 2) Model drills, yang merupakan bentuk pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) yang memberikan pengalaman belajar konkret melalui latihan soal untuk menguji performa siswa berdasarkan kecepatan penyelesaian; 3) Model simulasi, yang pada dasarnya merupakan strategi pembelajaran untuk memberikan pengalaman nyata melalui tiruan situasi yang mendekati realitas tanpa risiko; dan 4) Model instructional games, yang merupakan model pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer.

Motivasi merupakan kekuatan internal seseorang yang mendorongnya untuk mencapai tujuan. Motivasi berperan sebagai fondasi bagi peserta didik untuk meraih hasil belajar maksimal, yang kemudian menjadi dasar penilaian pencapaian kompetensi yang diharapkan (Sunarti Rahman, 2022). Rendahnya minat dan semangat peserta didik dalam pembelajaran sering menjadi tantangan bagi guru atau pendidik. Banyak siswa merasa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru membosankan dan kurang menarik, sehingga diperlukan pendekatan yang dapat meningkatkan semangat dan minat belajar. Umumnya, peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu strategi untuk meningkatkan minat belajar adalah melalui pendekatan kontekstual dengan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung mencapai prestasi tinggi, sedangkan motivasi rendah akan menghasilkan prestasi rendah. Tingkat motivasi memengaruhi intensitas usaha atau semangat

seseorang dalam beraktivitas, yang pada gilirannya menentukan hasil yang diperoleh (Sunarti Rahman, 2022).

Menurut McDonald dalam Kompri, motivasi adalah perubahan energi internal seseorang yang ditandai oleh munculnya afeksi (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, motivasi ditandai oleh perubahan energi dalam diri yang dapat disadari atau tidak (Sunarti Rahman, 2022). Motivasi sering digunakan untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan, dan para ahli sepakat bahwa teori motivasi berkaitan dengan faktor-faktor yang mendorong perilaku dan memberikan arah padanya. Belajar merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada kualitas kegiatan belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik.

Prestasi belajar adalah hasil dari upaya peserta didik untuk mencapai keunggulan dalam belajar. Prestasi dianggap berkualitas tinggi jika menunjukkan pencapaian tinggi dalam aspek kognitif, seperti nilai ujian atau karya ilmiah, serta aspek afektif dan psikomotorik, seperti olahraga dan kesenian. Prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh berbagai faktor saling terkait (Mohamad Badrus, 2018). Hasil yang dicapai oleh peserta didik dapat berupa kemampuan-kemampuan, baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, yang diperoleh setelah mengalami pembelajaran. Selanjutnya, Winkel menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan internal yang menjadi milik pribadi seseorang, yang memungkinkan individu tersebut melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuannya (Teni Nurrita, 2018).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif eksperimen, yang ditandai oleh penggunaan analisis statistik, data berbentuk numerik, serta penerapan perlakuan terhadap subjek penelitian melalui pemisahan kelompok kontrol dan eksperimen guna mengidentifikasi dampak variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam lingkungan yang terkendali (Sugiyono, 2021). Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik cluster sampling pada satu kelas dalam rombongan belajar kelas V, yakni kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Secara khusus, analisis ini mencakup penentuan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen untuk setiap butir pertanyaan dengan menggunakan program SPSS serta teknik analisis deskriptif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Di era globalisasi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong munculnya berbagai produk berbasis teknologi canggih yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia di berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi, hiburan, dan lainnya. Pada dasarnya, proses pembelajaran diarahkan untuk memungkinkan peserta didik menangkap, memproses, menyimpan, serta mengeluarkan informasi yang telah diolah. Komputer merupakan media yang efektif untuk memenuhi persyaratan tersebut, karena mampu menyajikan informasi dalam berbagai bentuk, seperti video, audio, teks, grafik, dan animasi (simulasi). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ferawati, model pembelajaran multimedia interaktif terbukti dapat meningkatkan penguasaan konsep di kalangan guru-guru (Inung Diah Kurniawat et al., 2018). Multimedia ini berperan sebagai fasilitas bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (I. Kadek Wisnu Nata and DB Kt Ngr Semara Putra, 2021).

Dalam mengevaluasi aspek isi atau materi multimedia pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan kesesuaian antara isi materi dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik, sehingga tercipta bahan ajar yang berkualitas. Multimedia interaktif dalam pembelajaran menawarkan sejumlah keunggulan, antara lain sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, mendorong pendidik untuk terus kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran, kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar, atau video dalam suatu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran, peningkatan motivasi peserta didik selama proses belajar-mengajar hingga tercapainya tujuan yang diinginkan, kemampuan memvisualisasikan materi yang sebelumnya sulit dijelaskan melalui penjelasan verbal atau alat peraga konvensional, serta melatih peserta didik untuk lebih mandiri dalam memperoleh pengetahuan.

Peneliti sering kali dihadapkan pada kendala berupa kurangnya inisiatif dari para guru pengajar dalam mengembangkan dan menyampaikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yang pada gilirannya memfasilitasi peserta didik untuk lebih mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan. Selain itu, keterbatasan pengetahuan peserta didik dalam mengoperasikan komputer turut menjadi hambatan selama proses pembelajaran, terutama dalam konteks multimedia interaktif di mana siswa secara aktif terlibat dalam pengoperasian media tersebut. Meskipun guru berperan sebagai fasilitator yang memandu cara mengoperasikan media, implementasi materi melalui multimedia interaktif cenderung memerlukan waktu yang lebih lama. Temuan penelitian ini diperkuat oleh hasil studi

sebelumnya, yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu (Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W., 2020). Lebih lanjut, multimedia interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran serta hasil belajar siswa (Havizul, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di Mi Wahid Hasyim Bakung menjelaskan bahwa tingkat pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar sebesar 86,5 %. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan *pre-test* dan *pos-test* pada tabel hasil uji model summary, dan pada tabel hasil uji model ANOVA nilai sig adalah 0,000 yang mana lebih kecil dari 0,05 yang diartikan terdapat pengaruh pada variabel multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Motivasi Belajar

Keberhasilan akademik siswa sering kali ditentukan oleh tingkat motivasi belajar yang mereka miliki. Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung mencapai prestasi yang tinggi pula, sedangkan motivasi yang rendah biasanya berujung pada prestasi yang rendah. Tingkat motivasi ini memengaruhi intensitas usaha dan semangat seseorang dalam beraktivitas, yang pada gilirannya menentukan hasil yang dicapai.

Motivasi belajar dapat muncul dari faktor intrinsik, seperti hasrat pribadi, keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan belajar, serta harapan dan cita-cita. Selain itu, faktor ekstrinsik seperti penghargaan, lingkungan yang mendukung, serta kegiatan yang menarik dan menyenangkan juga berperan sebagai pendorong motivasi bagi peserta didik. Sering kali, siswa yang kurang berprestasi bukan karena keterbatasan kemampuan, melainkan akibat kurangnya motivasi untuk belajar, sehingga mereka tidak berusaha memanfaatkan potensi yang ada. Dalam proses pembelajaran, unsur motivasi sering kali terabaikan oleh guru, yang cenderung memaksakan penyampaian materi tanpa mempertimbangkan kesiapan peserta didik. Kondisi ini merugikan peserta didik karena pembelajaran tidak berjalan optimal, sehingga pencapaian hasil belajar pun tidak maksimal.

Motivasi memiliki peran strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada individu yang dapat belajar tanpa adanya motivasi. Permasalahan di rumah tangga, seperti keluarga *broken home* atau kurangnya perhatian dari orang tua, juga dapat berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, sebagai guru, penting untuk memberikan motivasi melalui berbagai cara, seperti ucapan semangat, pemberian nilai, reward, acungan jempol, atau bahkan insentif finansial, guna meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Motivasi belajar pada peserta didik MI Wahid Hasyim Bakung pada mulanya dapat dikatakan sangat kurang, karena proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik hanya membaca dan mendengarkan. Hal ini kurang diminati peserta didik dikarenakan psikologi anak usia 10-12 tahun gaya belajarnya lebih suka dengan melakukan aktivitas. Ketika peneliti menerapkan pembelajaran dengan multimedia interaktif, mereka sangat antusias dengan kegiatan tersebut. Yang mana pembelajaran yang melibatkan digitalisasi sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka pada saat ini. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran yang sudah dilakukan di MI Wahid Hasyim Bakung motivasi peserta didik menjadi meningkat.

Hasil Belajar

Belajar merupakan aktivitas fundamental dalam seluruh proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada kualitas pengalaman belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dapat berupa seperangkat kemampuan, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang diperoleh setelah melalui proses pembelajaran.

Keberhasilan proses belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari internal individu maupun eksternal. Faktor internal yang bersumber dari diri peserta didik meliputi: (1) karakter siswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan ajar, (6) kemampuan mengali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, dan (8) kebiasaan belajar. Sementara itu, faktor eksternal mencakup: (a) guru, (b) lingkungan sosial, (c) peraturan madrasah, serta (d) sarana dan prasarana.

Motivasi berperan sebagai faktor utama dalam belajar, yang berfungsi untuk menimbulkan, mendasari, dan mendorong perilaku belajar. Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi langsung, diketahui bahwa sebagian besar siswa dengan motivasi tinggi cenderung berusaha secara aktif, tampil percaya diri, tidak mudah menyerah, serta rajin membaca untuk meningkatkan hasil belajar dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dalam konteks ini, proses pembelajaran berjalan sesuai dengan ekspektasi dan menghasilkan capaian yang memuaskan.

Hasil belajar pada Peserta didik Kelas V A MI Wahid Hasyim Bakung setelah diteliti pada awalnya kurang bagus, hal ini dibuktikan dengan hasil *pre test* yang sudah dilakukan pada peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran. Kegiatan yang kurang melibatkan peserta didik membuat peserta didik lebih melakukan aktivitas lain seperti mengobrol dengan teman sebangku, bermain, atau hanya membolak balik buku tanpa membacanya. Ketika pembelajaran menggunakan multimedia interaktif peserta didik lebih memperhatikan ketika

pembelajaran, hal ini dikaitkan dengan gaya belajar peserta didik yang mana ada 3 (tiga) gaya belajar yaitu: Visual, Kinestetik dan Auditiori. Dengan peserta didik lebih terfokuskan pada pembelajaran dan peserta didik lebih mudah memahami, hasil belajar yang didapatkan menjadi lebih meningkat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya, pembelajaran diselenggarakan dengan harapan agar peserta didik mampu menangkap/menerima, memproses, menyimpan, serta mengeluarkan informasi yang telah didapatnya. Keberhasilan dalam pemberian materi melalui multimedia interaktif dibuktikan dengan hasil angket dan Model Summary dapat diartikan bahwa nilai korelasi/hubungan adalah 0,930. Dan pada kolom (R Square) diketahui nilainya 0,865. dapat diartikan bahwa pengaruh Variabel multimedia interaktif terhadap Variabel motivasi belajar dan hasil Belajar adalah 86,5%.

Motivasi memegang peran penting dalam proses pembelajaran, di mana tingkat motivasi siswa secara signifikan memengaruhi optimalisasi pencapaian hasil belajar. Kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berfungsi sebagai salah satu faktor utama yang mendorong motivasi peserta didik. Fenomena siswa yang kurang berprestasi sering kali tidak disebabkan oleh keterbatasan kemampuan intelektual, melainkan oleh kurangnya motivasi untuk belajar, sehingga mereka tidak berupaya mengembangkan potensi diri. Oleh karena itu, peneliti menerapkan strategi seperti pemberian kata-kata motivasi, penghargaan (reward), serta apresiasi kepada peserta didik untuk merangsang motivasi belajar mereka, yang kemudian didukung oleh media pembelajaran yang menarik, seperti multimedia interaktif. Hal ini terbukti dari antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran, di mana mereka menunjukkan fokus yang lebih tinggi, minat yang besar terhadap media yang disediakan, dan preferensi untuk mengoperasikan media tersebut secara mandiri.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang sudah dilakukan oleh peneliti yaitu model summary dan ANOVA. Berikut adalah data yang sudah diperoleh dan dihitung melalui aplikasi SPSS IBM 21. diketahui Model Summary dapat diartikan bahwa nilai korelasi/hubungan adalah 0,930. Dan pada tabel hasil uji model Summary pada kolom (R Square) diketahui nilainya 0,865 dapat diartikan bahwa pengaruh Variabel multimedia interaktif terhadap Variabel motivasi belajar dan hasil Belajar adalah 86,5 %. Sedangkan hasil uji ANOVA yang diiketahui bahwa nilai sig adalah 0,000 yang mana lebih kecil dari 0,05 yang berarti H₀ ditolak dan H_a

diterima, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh Variabel multimedia interaktif terhadap Variabel motivasi dan hasil belajar.

DAFTAR REFERENSI

- Abdurrahman, A., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Journal of Education Technology*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24091>
- Badrus, M. (2018). Pengaruh motivasi mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 8(2), 143–152. <https://doi.org/10.33367/ji.v8i2.706>
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Fikri, F., Hasnul, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Samudra Biru.
- Havizul. (2019). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar menggunakan model DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Khairina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Elementary Education Research*, 2(1). <https://jim.usk.ac.id/pgsd/article/view/4396>
- 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), 68–75. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. B. K. N. S. (2021). Media pembelajaran multimedia interaktif pada muatan IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 227–237. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, (0). <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.