

PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Arini Putri Fitriya^{*1}, Noviana Dini Rahmawati¹, Kalimatus Saadah², Joko Siswanto¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

²SDN Pedurungan Tengah 01

*Corresponding author email : ariniputri@gmail.com

Article History

Received: 27 July 2024

Revised: 15 August 2024

Published: 20 August 2024

ABSTRACT

In this era of rapid development, there is significant influence on the growth of science and technology. The rapid advancement of science and technology also affects the field of education. Therefore, educators must be prepared to face changes in the world of education. Educators are required to utilize technology to create various innovations in learning. One of them is using interactive multimedia. This research aims to provide insights into the effectiveness of integrating interactive multimedia technology into primary education, specifically explaining the facts, conditions, and phenomena that arise from the use of interactive multimedia in the Pancasila Education subject in fourth-grade classrooms. The research method used is qualitative research with a descriptive qualitative approach. The data collection techniques used in this study include direct survey, observation, and documentation. This research was conducted at SD Negeri Pedurungan Tengah 01 with fourth-grade students as the research subjects. This study examines the utilization of interactive multimedia as a technological innovation in teaching Pancasila Education for fourth-grade elementary school students. Based on the research findings, it is known that teachers have utilized interactive multimedia as a technological-based learning innovation effectively.

Keywords: Innovation, Learning Media, Interactive Multimedia

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>



LATAR BELAKANG

Pendidikan sangat penting bagi manusia, karena memungkinkan berkembangnya keterampilan dan kepribadian. Pendidikan Nasional di Indonesia berakar pada kebudayaan bangsa dan berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Menurut Siswoyo (2008), pendidikan adalah proses menyeluruh yang melaluinya seorang individu dapat mengembangkan kemampuan, sikap, dan perilaku positif lainnya yang dihargai oleh masyarakat. Pendidikan mencakup semua pengetahuan dan pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup dalam berbagai situasi dan kondisi, serta memiliki dampak positif pada kesejahteraan semua orang. Pendidikan bagi anak-anak sangat penting karena memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan fisik, mental, dan sosial yang berkelanjutan. Saat ini, pendidikan adalah kebutuhan utama bagi manusia. Pendidikan memiliki peran penting dalam menentukan kemajuan kehidupan suatu bangsa. Oleh karena itu, sistem pendidikan terus dikembangkan untuk menghasilkan generasi yang berkualitas sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi (Qurrotaini, Lativa dkk, 2020). Pendidikan memainkan peran yang sangat vital dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam kehidupan sosial masyarakat yang terus berkembang. Pendidikan sekarang terus mengikuti perkembangan zaman untuk menghadirkan berbagai edukasi dalam proses belajar mengajar.

Seiring dengan perubahan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Sehingga para pendidik harus siap menghadapi perubahan dalam dunia pendidikan. Pendidik diharuskan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan berbagai inovasi dalam

pembelajaran. Di era pembelajaran abad ke-21 ini, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang umum digunakan harus memastikan bahwa peserta didik memahami teknologi tersebut, karena hal ini akan membantu mereka mengembangkan keterampilan dalam penggunaannya. Hal ini sesuai dengan Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa salah satu prinsip pembelajaran di sekolah adalah pemanfaatan TIK untuk membuat pembelajaran lebih bervariasi dan efisien. Selain itu, penggunaan teknologi dan informasi juga diintegrasikan dalam kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka, di mana teknologi harus berpusat pada peserta didik. Ini memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. (Rochma et al, 2019). Pembelajaran berbasis teknologi dan informasi menawarkan keunggulan dengan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Pembelajaran yang menarik akan memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan. Dalam pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk bersikap aktif di kelas.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media

pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Sumiharsono & Hasanah (2017) menyebutkan enam fungsi utama media pembelajaran. Fungsi tersebut meliputi: (1) berfungsi sebagai alat bantu pengajaran yang efektif, (2) merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, (3) berfungsi sebagai perantara antara materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran, (4) bukan sekadar alat pelengkap pembelajaran, (5) berfungsi untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dan (6) berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran tidak bisa dilakukan sembarangan. Ada syarat-syarat tertentu yang harus dipenuhi. Simamora (2009) menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus: (1) mampu memberikan motivasi kepada peserta didik, (2) dapat memberikan stimulus dan memori kepada peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, dan (3) mendorong peserta didik untuk memberikan tanggapan, umpan balik, dan praktik pembelajaran yang baik. Inovasi dalam media pembelajaran juga harus memperhatikan kebutuhan pembelajaran dan syarat-syarat media pembelajaran yang baik agar dapat diimplementasikan dengan tepat dan mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis. Menurut Ramli (2012), media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis: (1) media visual yang hanya dapat dilihat, (2) media audio yang hanya dapat didengar, dan (3) media audio visual yang dapat dilihat dan didengar. Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai perangkat atau alat pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan

membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Hal ini dilakukan dengan meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, seperti penggunaan multimedia interaktif yang sangat menarik. (Kustandi dalam Lestari, 2020:1)

Munir (2015) berpendapat bahwa istilah multimedia berasal dari kata latin “multi” yang berarti “banyak” dan kata “media”. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara, visual, dan teks, serta memungkinkan interaksi dengan penggunanya. Visual atau gambar bisa berupa foto benda asli, film, atau video. Visual juga dapat berupa animasi, grafik, chart, dan ilustrasi lainnya. Sementara itu, audio adalah suara, termasuk suara manusia, binatang, angin, air, petir, dan suara-suara alam lainnya. Suara juga bisa berupa musik, lagu, dan efek suara lainnya. Baik visual maupun audio berfungsi untuk memperjelas dan mempertegas penjelasan materi, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, diingat, dan menarik bagi peserta didik. Sedangkan teks adalah tulisan yang berfungsi memperjelas dan mempertegas penjelasan materi yang disajikan melalui visual dan audio. Selain itu, teks juga membantu daya ingat peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari. Namun perlu diingat bahwa penggunaan multimedia interaktif harus disesuaikan dengan kebutuhan, keefektifan, dan materi yang akan disampaikan, serta bertujuan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dengan multimedia interaktif dapat merangsang keinginan, memotivasi minat belajar, bahkan mempengaruhi psikologi siswa

selama proses belajar mengajar. Multimedia interaktif memiliki ciri-ciri atau karakteristik yang memungkinkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, serta keterlibatan langsung dalam pengoperasiannya selama proses pembelajaran, sehingga dapat mendorong keaktifan belajar mereka. Agar hal ini dapat terwujud, perlu diterapkan penggunaan multimedia interaktif yang berisi berbagai bahan ajar dan kegiatan peserta didik yang dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Kehadiran multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan komunikasi antara guru dan peserta didik. Selain itu, pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik menerima dan memahami materi pelajaran secara optimal.

Dalam dunia pendidikan, terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui, salah satunya adalah sekolah dasar. Di sekolah dasar, terdapat berbagai macam mata pelajaran, salah satunya adalah pendidikan Pancasila. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terdapat beberapa materi yang bisa menggunakan multimedia interaktif untuk membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan kondisi ini, guru perlu memanfaatkan multimedia interaktif sebagai sumber belajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menarik. Multimedia interaktif berfungsi sebagai alat bantu sekaligus strategi yang digunakan oleh guru bersama peserta didik untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan agar perhatian peserta didik

dapat terfokus dan peserta didik menjadi lebih paham terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang bertujuan mendeskripsikan/ menjabarkan fenomena yang terjadi pada subjek penelitian secara mendalam (Annur & Hermansyah, 2020). Penelitian deskriptif dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai media pembelajaran, karakteristik peserta didik, metode, strategi dan materi matematika yang dipelajari. Teknik mengumpulkan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik survey langsung, observasi, dan dokumentasi. Data yang dihasilkan berupa deskripsi dalam bentuk teks naratif, yaitu deskripsi secara garis besar dari data yang telah terkumpul.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pedurungan Tengah 01 dan dilaksanakan mulai bulan Maret 2024 - bulan April 2024. Subjek penelitian adalah kelas IV SD Negeri Pedurungan Tengah 01. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fakta-fakta, keadaan, dan gejala yang muncul sebagai hasil dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PPKn kelas IV. Survey langsung dilakukan pada bulan Maret 2024 untuk mengetahui keadaan sekolah, kelas, dan kegiatan belajar mengajarnya, 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

Hasil penelitian mencakup pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN Pedurungan Tengah 01 terkait dengan kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, karakteristik peserta didik, gaya belajar peserta didik, kondisi lingkungan dan fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN Pedurungan Tengah 01 sudah berhasil dilakukan. Selama waktu efektif dalam proses pembelajaran, observasi yang dilakukan menunjukkan hasil yang positif. Peserta didik sangat bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran berkat penggunaan media multimedia interaktif. Media ini bertujuan menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih terarah dan relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Media tersebut menjadi menarik karena video dan contoh-contoh soal yang disajikan, penggunaan warna yang jelas dari berbagai sudut, dan kemudahan operasional. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, SDN Pedurungan tengah 01 telah memanfaatkan teknologi melalui media pembelajaran

multimedia interaktif. Penggunaan media multimedia interaktif di SDN Pedurungan tengah 01 sangat memudahkan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Tampilan animasi dalam media membuatnya lebih hidup dibandingkan media lain yang belum menggunakan teknologi. Media ini cocok untuk sekolah dasar, relevan dengan kemajuan teknologi saat ini. Hasil penelitian dari observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa antusias belajar peserta didik meningkat berkat desain multimedia interaktif yang digunakan. Media tersebut sesuai dengan karakter peserta didik, mampu memotivasi mereka dalam proses pembelajaran, dan berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan.

Dengan menggunakan multimedia interaktif, akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat bosan peserta didik. Sebagaimana menurut Sutisna (2020) tujuan penggunaan multimedia interaktif adalah agar peserta didik dapat menemukan materi pembelajaran yang sebelumnya tidak diketahui peserta didik. Dengan menggunakan multimedia interaktif diharapkan minat dan motivasi peserta didik akan berkembang sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik lebih aktif dan kreatif. Pemanfaatan multimedia interaktif berupa video contoh-contoh norma di masyarakat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma di kelas IV. Dengan melihat video tersebut, peserta didik bisa fokus dan tertarik karena adegan dalam video dapat dihubungkan langsung dengan kehidupan nyata. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa guru telah memanfaatkan multimedia interaktif sebagai inovasi

pembelajaran berbasis teknologi sebagaimana mestinya.

Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Ini mencakup berbagai alat dan platform digital yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, membuatnya lebih interaktif, dan mudah diakses oleh semua pihak. Pembelajaran berbasis teknologi adalah metode yang memanfaatkan teknologi digital seperti komputer, internet, perangkat lunak pendidikan, dan perangkat mobile untuk meningkatkan pengalaman belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi adalah alat, platform, dan metode digital yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Berikut ini adalah berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini digunakan di berbagai institusi pendidikan:

1. *Learning Management Systems* (LMS)
Platform seperti Moodle, Google Classroom, dan Canvas yang membantu dalam mengelola, mendistribusikan, dan melacak materi pembelajaran.
2. Aplikasi Pembelajaran
Aplikasi seperti Duolingo untuk belajar bahasa, Khan Academy untuk pelajaran umum, dan Coursera untuk kursus online dari berbagai universitas.
3. Teknologi Interaktif
 - *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR): Memberikan pengalaman belajar yang imersif.
 - Gamifikasi: Menggunakan elemen permainan dalam pembelajaran

untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Contoh: Quizizz, Kahoot!

4. Multimedia Pembelajaran:
 - Video Pembelajaran: Menggunakan video untuk menjelaskan konsep yang kompleks atau memberikan tutorial. Platform seperti YouTube.
5. Podcast dan Webinar
Konten audio dan webinar yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja.
6. Perangkat Mobile
 - Aplikasi Mobile
Aplikasi yang dirancang untuk perangkat mobile, memungkinkan siswa belajar di mana saja dan kapan saja. Contoh: Google Classroom, Edmodo.
 - *E-books* dan *Digital Libraries*
Akses ke buku elektronik dan perpustakaan digital untuk memperluas sumber belajar. Contoh: *Project Gutenberg*, *Google Books*.
7. Media Sosial
 - Platform Media Sosial
Menggunakan platform seperti Facebook, Twitter, dan Instagram untuk mendukung pembelajaran kolaboratif dan berbagi informasi.
 - Grup Belajar Online
Membentuk komunitas belajar di platform seperti WhatsApp, Telegram, atau Slack untuk diskusi dan berbagi sumber belajar.

Media pembelajaran berbasis teknologi menawarkan beragam alat dan platform yang dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif,

personal, dan dapat diakses oleh lebih banyak siswa. Tantangan utama dalam penerapan media ini meliputi ketersediaan infrastruktur teknologi, pelatihan untuk guru, dan kesenjangan digital di antara siswa. Namun, dengan perencanaan yang tepat dan dukungan yang memadai, media pembelajaran berbasis teknologi dapat membawa dampak positif yang signifikan dalam dunia pendidikan. Inovasi media pembelajaran memudahkan akses pemerolehan bahan pembelajaran baik bagi pendidik maupun peserta didik, selain itu akan memudahkan proses pembelajaran dengan semakin tidak terbatasnya ruang dan waktu. Dari sebuah inovasi pembelajaran akan membantu pemerataan pendidikan yang ada. Beberapa perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran di antaranya multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dirancang untuk berinteraksi dengan pengguna. Ini memungkinkan pengguna untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran atau hiburan, menjadikannya lebih menarik dan efektif. Komponen multimedia interaktif:

1. Teks: Informasi yang disampaikan dalam bentuk tulisan.
2. Gambar: Visualisasi yang membantu memperjelas atau memperindah konten.
3. Audio: Suara atau musik yang memberikan penjelasan atau menciptakan suasana.
4. Video: Rekaman bergerak yang menyajikan informasi secara dinamis.
5. Animasi: Gambar bergerak yang digunakan untuk menggambarkan konsep atau proses.
6. Interaktivitas: Kemampuan pengguna untuk berinteraksi dengan konten melalui berbagai cara, seperti klik, drag, atau input teks.

Dalam proses pembelajaran interaktif, terdapat beberapa jenis komunikasi: komunikasi satu arah (one way communication), komunikasi dua arah (two ways communication), dan komunikasi banyak arah (multi ways communication) yang terjadi antara pengajar dan siswa. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran, sementara siswa memberikan tanggapan terhadap materi tersebut. Pembelajaran interaktif adalah metode yang efektif untuk memotivasi siswa agar selalu ingin belajar. Dalam proses ini, siswa dituntut untuk aktif dan memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Media yang digunakan juga dapat memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi. Contoh penggunaan multimedia interaktif yaitu:

1. *E-learning Modules*: Modul pembelajaran online yang mencakup video, kuis, dan simulasi.
2. *Educational Games*: Permainan yang dirancang untuk mengajarkan konsep tertentu melalui interaksi dan tantangan.
3. *Interactive Websites*: Situs web yang memungkinkan pengguna untuk mengklik, menggeser, dan berinteraksi dengan berbagai elemen untuk mendapatkan informasi.
4. *Virtual Labs*: Laboratorium virtual yang memungkinkan siswa melakukan eksperimen secara online.
5. *Simulations*: Program yang mensimulasikan situasi dunia nyata

untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.

Pemanfaatan multimedia interaktif yang digunakan oleh guru bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif. Manfaat multimedia interaktif antara lain meningkatkan keterlibatan pengguna dengan konten, membantu pengguna mengingat informasi lebih baik melalui pengalaman belajar yang aktif, memungkinkan penyesuaian konten sesuai dengan kebutuhan individu, dapat diakses oleh berbagai kalangan, dan bisa memberikan umpan balik langsung kepada pengguna, membantu proses belajar menjadi lebih efektif. Dengan memanfaatkan multimedia interaktif akan terjadi efisiensi dalam kegiatan belajar peserta didik. Sebagai contoh seseorang yang sedang belajar bahasa asing misalnya, dengan adanya fasilitas visual, suara dan teks yang terintegrasi secara serasi, maka seseorang yang mempelajari reading (cara membaca sebuah wacana), bukan hanya sekedar bisa melihat tulisannya; tetapi sekaligus dapat mendengarkan suaranya yakni bagaimana cara membaca wacana. Untuk belajar pronunciation (cara pelafalan kata) melalui program multimedia peserta didik tidak hanya dapat membaca teks dan mendengarkan suaranya, tetapi juga bisa memperhatikan gerakan bibir/mulut dari native speaker atau guru yang mengajarkannya. Contoh lainnya yaitu pelajaran IPA tentang proses terjadinya hujan, tsunami, minyak bumi dan lain-lain. Melalui visual gerak yang berupa animasi (salah satu kemampuan yang menjadi kelebihan program multimedia) memungkinkan pelajaran IPA dapat dipelajari dengan mudah dan efisien. Kemudian contoh yang sudah diterapkan yaitu pada pembelajaran Pendidikan

Pancasila materi Norma, dengan melihat video contoh-contoh norma yang ada di masyarakat, peserta didik dapat memahami secara konkrit dan bisa diterapkan dalam kehidupan nyata.

Dalam penggunaan multimedia interaktif juga terdapat tantangan yang biasanya menjadi kendala penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Tantangan tersebut bisa berupa terkendala biaya alat penunjang, pembuatan multimedia interaktif yang memerlukan keterampilan khusus, terkendala dalam akses ke perangkat dan koneksi internet yang kurang memadai, dan perlunya konten yang diperbarui secara berkala agar tetap relevan dan efektif. Terlepas dari tantangan yang bisa menjadi kendala tersebut, multimedia interaktif tetap diperlukan untuk inovasi pembelajaran masa kini. Setiap pendidik berhak mendapat dan mengikuti pelatihan-pelatihan khusus dalam penggunaan multimedia interaktif dan menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran tersebut dalam mewujudkan pembelajaran yang merdeka. Adapun langkah-langkah membuat multimedia interaktif sebagai berikut:

1. Perencanaan: Tentukan tujuan, audiens, dan konten yang akan disampaikan.
2. Desain: Buat sketsa dan desain awal dari konten interaktif.
3. Produksi: Kembangkan konten menggunakan alat dan platform yang sesuai.
4. Pengujian: Uji konten untuk memastikan berfungsi dengan baik dan mudah digunakan.
5. Implementasi: Luncurkan konten kepada pengguna dan pantau hasilnya.

6. Evaluasi dan Pembaharuan:
Kumpulkan umpan balik dari pengguna dan perbarui konten sesuai kebutuhan.

Multimedia interaktif menawarkan banyak manfaat dalam berbagai bidang, terutama pendidikan dan pelatihan. Dengan menggabungkan berbagai jenis media dan fitur interaktif, konten menjadi lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi. Contohnya untuk guru bisa mengembangkan *Powerpoint* menggunakan *Canva*, dan sebagainya. Meski demikian, tantangan seperti biaya dan keterampilan teknis perlu diatasi untuk memaksimalkan potensi multimedia interaktif. Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, multimedia interaktif dapat menjadi alat yang sangat kuat dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang pesat di era saat ini menyebabkan media pembelajaran turut berkembang dengan cepat. Salah satu contohnya adalah multimedia interaktif, yang merupakan kombinasi dari berbagai jenis media yang disimpan dalam format digital. Penggunaan multimedia interaktif ini dapat menjadi inovasi dalam media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik, serta memudahkan mereka dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Penyajian konten media interaktif secara dinamis memberikan keunikan tersendiri bagi peserta didik dibandingkan dengan buku cetak atau format PDF. Multimedia interaktif juga memungkinkan peserta didik berimajinasi melalui visualisasi animasi yang disajikan. Dengan tambahan animasi atau audio, situasi pembelajaran di kelas

menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif di kelas IV SDN Pedurungan Tengah 01 memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif, peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat belajar mereka terlihat tinggi. Penggunaan media ini membuat peserta didik lebih antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, S., Mailani, E., Lubis, W., Afriadi, P., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2024). Pengembangan E-Module Interaktif Berbasis Website 2 Apk Builder Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Pembagian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *JGK (Jurnal Guru Kita)*. 8(3), 514–526. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.57842>
- Aripin, S. S., Imlakiyah, I., & Suharyat, Y. (2024). Transformasi Organisasi Di Era Society 5.0: Inovasi, Adaptasi, Dan Keterlibatan Manusia Dalam Revolusi Teknologi. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 37–44. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i1.1841>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal*

- Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Darman, Asrul, & Hendra Nelva Saputra. (2021). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Ditinjau Dari Ketersediaan Peralatan Pendukung dan Aplikasi yang Digunakan. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 64–68. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i2.21>
- Dasar, P. G. S., & Pesona Dasar, J. (2019a). Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Universitas Syiah Kuala*, 7(2), 18–25.
- Dasar, P. G. S., & Pesona Dasar, J. (2019b). Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Universitas Syiah Kuala*, 7(2), 18–25.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (n.d.). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21*.
- Firmadani, F. (n.d.). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1).
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Indahul Islami, & Febrina Dafit. (2023). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI KELAS V SDN 83 PEKANBARU . *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1049 – 1059. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1338>
- Jurnal, N. :, Guru, P., Dasar, S., Aziz, I., Damariswara, R., & Sahari, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi SAC (Smart Apps Creator) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Menjadi Kata Yang Bermakna Pada Siswa Kelas I SDN 3 Ngrencak. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8 (1).
- Kelas, D., Karundang, S., Adya Pribadi, R., Veronika Siahaan, A., Afrizal, M., Ekka Fajaryna, G., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (2024). Analisis Penerapan Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 584–590. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11181095>
- Lestari, I., & Pratama, M. (2020). Pemanfaatan TIK Sebagai Media Pembelajaran dan Sumber Belajar oleh Guru TIK. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 95–102. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2634>
- Nur Hikmatul Auliya, Ms., Helmina Andriani, G., Roushandy Asri Fardani, Ms., Jumari Ustiawaty, Mp., Evi Fatmi Utami, Ms., Dhika Juliana Sukmana, A., Rahmatul Istiqomah,

- R., Oleh, D., Pustaka Ilmu Editor, C., & Abadi, H. (n.d.). *METODE PENELITIAN KUALITATIF & KUANTITATIF*. CV. Pustaka Ilmu Group. Yogyakarta
- Nur Isnaini, S. (n.d.). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. In *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* 7(1). 42-51
- Waldopo, W. (2011). Analisis Kebutuhan Terhadap Program Multi Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(2), 244-253. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i2.21>
- Putra, L. D., Denanda, F., Pradana, H. W., Azahwa, M. N., & Cynthia, D. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SD Bakalan. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 342-348. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i1.2237>
- Rahayu Nugraha, Y., Sukmana, E., & Akbar Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Sebelas April Sumedang, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V UPTD SD Negeri Sukawening Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021). In *Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA)*, 6(1). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa>
- Rahmat, S. T. (2015). PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196-208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>
- Aji Silmi, T. and Hamid, A. (2023) "URGENSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI", *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), pp. 69-77. doi: 10.24252/ip.v12i1.37347.
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., Nazwa, Z. (2023). Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan, F. *Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN*. In *Desember* 5(2).
- Singaperbangsa Karawang, U., J., Wahyu Stiawan, R., Karisma Fahriani, D., Rahmita Putri, A., Mulyaningtyas, R., & Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, U. (n.d.). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MEWUJUDKAN MERDEKA BELAJAR DI ERA SOCIETY 5.0. *Kolase: Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra dan Budaya*.
- Supit, P. H., Mandolang, E., Walewangko, S. A., & Tuwaidan, V. (2023a). Pengaruh Kemampuan Guru Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 01 Paniki Bawah. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 923-931. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1716>