

Pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi teks eksplanasi

May Syarah^{1*}, Lina Indriani², and Senny Widia Oktari³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universita Samudra, Jl. Prof. Dr. Syarief Thayeb, Meurandeh, Langsa Lama, Kota Langsa, Aceh 24416, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universita Samudra, Jl. Prof. Dr. Syarief Thayeb, Meurandeh, Langsa Lama, Kota Langsa, Aceh 24416, Indonesia

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universita Samudra, Jl. Prof. Dr. Syarief Thayeb, Meurandeh, Langsa Lama, Kota Langsa, Aceh 24416, Indonesia

*maysyarah0109@unsam.ac.id

Abstract. The use of instructional media is a fundamental aspect of the teaching and learning process, as it facilitates students' comprehension of lesson content. This study aims to examine the effect of interactive multimedia learning media on the academic achievement of fifth-grade students, specifically in Bahasa Indonesia, focusing on explanatory texts. The research employed a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design to investigate the causal relationship between the use of interactive multimedia and student learning outcomes. The instruments used were pretests and posttests administered to fifth-grade students at SDS Al-Washliyah 15 Medan Timur. Normality testing using the Shapiro-Wilk test yielded a significance value of 0.734 for the pretest and 0.023 for the posttest, indicating that the data were not normally distributed. Consequently, the Wilcoxon Signed Ranks Test was employed and produced a significance value of 0.000 (< 0.05), confirming a significant difference in learning outcomes before and after the intervention. The effectiveness analysis using the N-Gain Score revealed an average gain of 0.65, categorized as "moderate," and a learning mastery level of 88%, classified as "very good." These results indicate that the use of interactive multimedia learning media has a significant positive impact on students' performance in understanding explanatory texts.

Kata kunci: interactive multimedia, learning media, learning outcomes, explanation text, elementary school.

1. Pendahuluan

Era digital telah mengubah banyak aspek dalam kehidupan kita, khususnya pada dunia pendidikan. Penerapan teknologi dalam pelaksanaan pendidikan secara signifikan merubah perilaku manusia dalam berinteraksi dan belajar di ruang kelas. Dengan adanya teknologi, memberikan peluang baru untuk membantu meningkatkan efisiensi pelaksanaan pembelajaran, memudahkan mengakses ke berbagai sumber pendidikan dan memiliki peran dalam membangun keterampilan yang sesuai dengan zaman yang serba digital. Selain itu, pendidikan era digital memberikan peluang baik untuk guru maupun peserta didik untuk melaksanakan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran [1].

Dalam dunia pendidikan, keberadaan teknologi tidak hanya sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, namun juga memberi karakteristik kemajuan dalam bidang pendidikan pada suatu negara. Tuntutan dalam pendidikan di Indonesia mengikuti kemajuan dan perubahan zaman, dimana tuntutan

terhadap sistem pendidikan untuk menyiapkan peserta didik yang mampu menghadapi tantangan yang akan lebih sulit pada masa ini dan masa depan. Hal tersebut menjadi tanggungjawab guru untuk berinovasi akan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada masa kini yang penggunaan bahan ajar berbentuk digital seperti buku teks digital, media pembelajaran interaktif, dan simulasi virtual kini merupakan bagian dari pendidikan [2].

Implementasi kegiatan pembelajaran yang inovatif akan menciptakan atmosfer kelas yang tidak hanya terfokus pada suasana yang kaku dan monoton. Dengan pembelajaran yang inovatif akan menciptakan kelas yang kondusif, berdiskusi, adanya interaksi, dan meningkatkan kemampuan peserta didik. Peserta didik juga harus diberikan pembiasaan dalam menerima perbedaan pendapat sehingga akan menciptakan anak yang cerdas dan kritis. Penggunaan berbagai metode, teknik, bahan ajar, media dalam pembelajaran akan sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik ikut terlibat langsung dalam penyerapan informasi dan menyampaikan kembali informasi yang diperoleh sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Pembelajaran yang menerapkan teknologi akan memberikan peserta didik kesempatan untuk aktif dan mandiri sehingga memungkinkan mengembangkan semua potensi yang dimiliki peserta didik.

Pembelajaran digital meliputi aspek perangkat keras seperti seperangkat komputer yang memiliki hubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan dalam mengirikan data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio. Dengan pembelajaran digital, materi yang diberikan tidak hanya bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi. Pembelajaran menggunakan teknologi digital dapat membantu guru dalam memenuhi kebutuhan gaya belajar peserta didik. Media pembelajaran digital dapat memuat audio, video, gambar, teks, animasi, dll. Konten pembelajaran dan metode pembelajaran berbentuk digital bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Media dipandang sebagai alat bantu untuk memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mampu mengatasi hambatan-hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran berbasis digital. Pada era ini penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran sesuai dengan kebiasaan, pengalaman dan lingkungan dari peserta didik. Peserta didik pada masa ini adalah generasi yang telah terbiasa menggunakan teknologi digital, merupakan hal yang wajar karena setiap generasi memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan zamannya.

Media pembelajaran digital yang dapat memenuhi gaya belajar siswa salah satunya adalah multimedia interaktif [3]. Multimedia interaktif merupakan program berbasis digital yang digunakan dalam mengkomunikasikan pesan melalui tayangan berbentuk teks, suara, video, animasi dan *hyperlink* yang telah terintegrasi. Multi berarti beberapa atau banyak sedangkan media merupakan alat, sarana atau tempat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau tools yang digunakan sebagai perantara dalam berkomunikasi [4]. Disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat memuat gambar, grafik, video, suara serta animasi yang memenuhi kebutuhan penggunaannya untuk menyampaikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunaannya.

Kelebihan multimedia interaktif adalah membantu mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Multimedia interaktif juga mudah digunakan, *immersive experience*, mengurangi biaya, interaksi self-paced dan lebih menyenangkan. Multimedia juga mampu meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam belajar serta dapat memvisualisasikan materi yang sulit untuk dijelaskan [5]. Multimedia interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi atau informasi secara nyata dan menarik. Dalam mendesain multimedia interaktif harus memilih karakter yang sesuai dengan minat peserta didik seperti menggunakan karakter kartun yang berbentuk manusia [6]. Untuk mendukung pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dibutuhkan dukungan dan upaya yang kuat untuk keberhasilannya dalam pembelajaran [7].

Teori yang mendukung penggunaan multimedia interaktif sebagai media dalam pembelajaran adalah teori kognitif oleh Piaget. Piaget memaparkan bahwa terdapat 4 tahapan perolehan kognitif oleh anak yaitu usia 1,5 - 2 tahun disebut sebagai tahap sensorimotorik, usia 2 - 8 tahun disebut tahapan pra-operasional konkrit, usia 8-12 tahun disebut tahapan operasional konkrit, dan usia 12 – 18 tahun disebut sebagai tahapan operasional formal [3]. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar yang memiliki usia rata-rata 11-12 tahun dan termasuk pada perkembangan kognitif tahapan operasional konkrit. Tahapan operasional konkrit anak mulai mampu berpikir secara logis dan konkret, serta mampu memahami konsep. Tahap operasional konkret merupakan periode penting dalam perkembangan kognitif anak karena sebagai dasar dalam berpikir logis dan abstrak. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif diyakini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

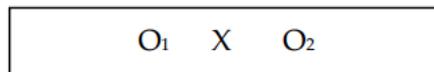
Salah satu materi yang mempermudah siswa dalam memahaminya dengan menggunakan multimedia interaktif adalah pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks eksplanasi. Teks eksplanasi merupakan jenis teks yang menerangkan hubungan antara logika dan peristiwa, berisi laporan hasil peristiwa yang disampaikan kepada khalayak [8]. Teks eksplanasi digunakan untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa sederhana yang terjadi di lingkungan sekitar. Teks eksplanasi menjelaskan peristiwa tentang bagaimana dan mengapa sesuatu terjadi. Pemahaman tentang teks eksplanasi dapat membantu peserta didik dalam menceritakan kembali tentang suatu proses kepada orang lain. Teks eksplanasi memiliki tiga unsur yaitu pernyataan umum yang memuat topik masalah yang akan dibahas, deretan penjelas yang berisi inti dari teks, dan interpretasi/penutup yang memuat kesimpulan penulis. Materi teks eksplanasi ini sangat sesuai dikombinasikan dengan multimedia pembelajaran karena mampu menyajikan gambar, teks, audio maupun animasi yang membantu menjelaskan secara menyeluruh teks eksplanasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas V ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran seperti kurang variatifnya penggunaan media dalam pembelajaran terutama pembelajaran berbahasa Indonesia, jarang menggunakan media digital dalam pembelajaran karena keterbatasan kemampuan guru dan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia terutama teks eksplanasi karena hanya membaca teks dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku siswa. Pemahaman yang tepat tentang teks eksplanasi sebagai jembatan siswa dalam memahami materi lainnya ataupun kejadian-kejadian yang terdapat pada lingkungan sekitar siswa.

Pemahaman siswa terhadap materi teks eksplanasi dapat dilihat dari efektivitas penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif. Penilaian hasil belajar bertujuan sebagai evaluasi proses pembelajaran, kemajuan belajar serta hasil belajar yang berkesinambungan. Hasil belajar juga digunakan untuk mengetahui kompetensi peserta didik selama pembelajaran serta membantu memperbaiki dan menyusun laporan kemajuan belajar siswa. Penerapan media teknologi dalam kegiatan belajar mengajar berdampak positif bagi guru maupun peserta didik khususnya pada motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan [9]. Oleh karena itu penting untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi teks eksplanasi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi. Subjek penelitian merupakan siswa kelas 5 SDS Al-Washliyah 15 Medan Timur. *Quasi experiment* adalah salah satu jenis penelitian eksperimen yang menempatkan unit terkecil eksperimen ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol tidak dilakukan secara acak (*nonrandom assignment*) [10]. Jenis kuasi eksperimen yang dilaksanakan adalah rancangan satu kelompok praperlakuan dan pasca perlakuan (*One-group pretest-posttest design*) dapat dilihat pada Gambar 1. [11]



Gambar 1. One-group pretetst-posttest design

Pada O₁ merupakan penilaian sebelum perlakuan (pretest) dan X merupakan perlakuan serta O₂ menunjukkan adanya penilaian setelah perlakuan (posttest). Teknis analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk pada SPSS 26 dan uji hipotesis dilakukan menggunakan uji non-parametrik dengan uji Wilcoxon. Tujuan dari uji ini adalah untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan. Selanjutnya, untuk mengetahui besar pengaruh atau efektivitas penggunaan media maka dilakukan analisis lebih lanjut dengan N-Gain Score.

Media pembelajaran terlebih dahulu sudah dilakukan uji validitas sebelum dilaksanakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Produk dikatakan layak atau valid jika mencapai < 80% dan praktis dalam penggunaannya berdasarkan kuisisioner yang diberikan kepada validator. Pada validasi ahli materi diperoleh nilai sebesar 92% dengan klasifikasi sangat layak, validasi ahli produk diperoleh skor dengan presentasi 93% dengan klasifikasi sangat layak sehingga multimedia interaktif dengan materi eksplanasi ini layak untuk diujicobakan.

3. Hasil dan Pembahasan

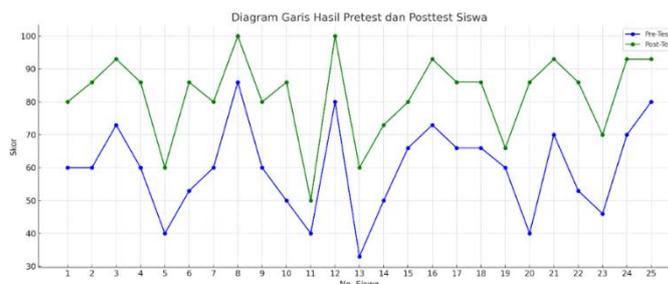
Hasil validasi menunjukkan bahwa materi ajar teks eksplanasi berbasis multimedia interaktif layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan dari segi materi teks eksplanasi, media pembelajaran multimedia interaktif dan bahasa yang digunakan. materi teks ekplanasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa dalam menyusun informasi yang diperoleh dengan sistematis. Pengembangan materi ajar teks eksplanasi dengan multimedia interaktif perlu dilakukan karena pada buku ajar, teks eksplanasi digunakan sebagai pengantar untuk materi pelajaran lain seperti IPA, IPS, PPKn, dll.

Teks eksplanasi akan lebih mudah untuk dipahami jika kejadian atau peristiwa yang ditulis berasal dari lingkungan sekitar siswa. Perlunya pengembangan materi ajar teks eksplanasi yang kontekstual menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dapat membantu hasil belajar siswa baik pada mata pelajaran bahasa indonesia maupun mata pelajaran lainnya. Implementasi multimedia interaktif pada materi teks eksplanasi memperoleh respon positif dari peserta didik. Peserta didik lebih antusias dan bersemangat karena tampilan dan bentuk dari multimedia interaktif sendiri sangat diminati oleh peserta didik. Berikut tampilan dari multimedia interaktif pada materi teks eksplanasi yang telah divalidasi:



Gambar 2. Tampilan Multimedia Interaktif pada Materi Teks Eksplanasi

Sebelum media diimplementasikan, terlebih dahulu siswa melakukan pretest selanjutnya diberikan perlakuan dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada materi teks eksplanasi dan setelah selesai pembelajaran dilaksanakan posttest untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berikut disajikan data hasil pretest dan posttest yang dilaksanakan di kelas 5 SD.



Gambar 3. Hasil Pretest dan Posttest

Selanjutnya, dilakukan uji normalitas terhadap data hasil dari prestes dan posttest siswa menggunakan Shapiro Wilk karna data <100.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,146	25	0,734
Posttest	0,221	25	0,023

Signifikansi yang diperoleh setelah melakukan uji normalitas pada nilai pretest sebesar 0,734 dan pada nilai posttest 0,023 yang menunjukkan data tidak berdistribusi normal, karena salah satu nilai tidak > 0,05. Disebabkan oleh data tidak normal, maka dilakukan uji non parametrik dengan uji Wilcoxon untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi teks eksplanasi. Berikut hasil uji Wiloxcon terhadap hasil pretest dan posttest siswa kelas V SDN 100310 Pargumbangan.

Tabel 2. Hasil Uji Wiloxcon

Variabel		Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest-Pretest	Negative Ranks	0,00	0,00
	Positive Ranks	13,00	325,00

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan, diperoleh nilai rerata positif rank = 13,00 dan negatif rank=0,00. Dan berdasarkan tabel test statistics diperoleh nilai sig. = 0,000 yang berarti <0,05 dengan demikian H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa pemberian media pembelajaran multimedia interaktif pada materi teks eksplanasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 100310 Pargumbangan. Penerapan media interaktif membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang berdampak pada peningkatan hasil belajar khususnya pada materi teks eksplanasi. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa, maka dilakukan analisis lebih lanjut dengan N-Gain Score, sebagai berikut:

Tabel 3. N-Gain Score

No.	Pre-Test	Post-Test	A (Post test – Pre test)	B (Maximum score – Pre test)	N-Gain (A/B)	Kategori
1	60	80	20	40	0.5	Sedang
2	60	86	26	40	0.65	Sedang
3	73	93	20	27	0.74074	Tinggi
4	60	86	26	40	0.65	Sedang
5	40	60	20	60	0.33333	Rendah
6	53	86	33	47	0.70213	Tinggi
7	60	80	20	40	0.5	Sedang
8	86	100	14	14	1	Tinggi
9	60	80	20	40	0.5	Sedang
10	50	86	36	50	0.72	Tinggi
11	40	50	10	60	0.16667	Rendah
12	80	100	20	20	1	Tinggi
13	33	60	27	67	0.40299	Sedang
14	50	73	23	50	0.46	Sedang
15	66	80	14	34	0.41176	Sedang
16	73	93	20	27	0.74074	Tinggi
17	66	86	20	34	0.58824	Sedang
18	66	86	20	34	0.58824	Sedang
19	60	66	6	40	0.15	Rendah
20	40	86	46	60	0.76667	Tinggi
21	70	93	23	30	0.76667	Tinggi
22	53	86	33	47	0.70213	Tinggi
23	46	70	24	54	0.44444	Sedang
24	70	93	23	30	0.76667	Tinggi
25	80	93	13	20	0.65	Sedang
Total			557	1005	0.65	Sedang

Hasil perhitungan N-gain menggunakan Microsoft Excel diperoleh rata-rata nilai gain sebesar 0.65 yang masuk dalam kategori sedang. Selanjutnya, ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh sebesar 88% dengan kriteria ‘Sangat Baik’. Dengan hasil rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan materi ajar teks eksplanasi menggunakan multimedia interaktif efektif dilihat berdasarkan meningkatnya hasil belajar siswa melalui analisis N-Gain Score.

Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi teks eksplanasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi secara visual, animasi dan interaksi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, dapat membantu memahami struktur dan isi teks eksplanasi dengan lebih baik [12]. Materi yang dimuat disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Penggunaan bahasa dalam

materi disesuaikan dengan keterbacaan siswa yaitu menggunakan kalimat sederhana dan bersifat kontekstual. Yang menjadi landasan utama pengembangan materi pada produk ini adalah bersifat kontekstual karena teks yang terdapat dalam buku bersifat sentralistik sehingga pembelajaran kurang bermakna. Sedangkan untuk produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif yang didesain semenarik mungkin. Keutamaan desain multimedia interaktif ini jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah adanya karakter pemandu dalam media, sehingga kegiatan interaktif lebih terasa. Penyajian materi disajikan menggunakan gambar-gambar yang berhubungan dengan hal yang akan dijelaskan. Dan terdapat *icebreaking* yang dapat ditonton agar siswa termotivasi kembali. Hasil dari pengembangan produk multimedia interaktif dapat digunakan pada ponsel maupun komputer/pc.

Selama melaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif tidak ditemukan kendala dalam penggunaan aplikasi. Siswa terlihat antusias karena penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran baru pertama kali dilakukan. Siswa tidak bingung dalam mengoperasikan aplikasi karena button yang terdapat pada media mirip seperti button pada game yang dimainkan siswa. Media membantu siswa untuk belajar mandiri karena dapat digunakan dimanapun. Siswa mudah memahami materi melalui penjelasan singkat yang sesuai dengan gambar. Respon siswa pada saat menggunakan produk yang dikembangkan sangat antusias dan semangat. Pembelajaran yang biasanya menggunakan media seperti slide show dan gambar, sekarang siswa menggunakan smartphone yang difungsikan dalam pembelajaran.

Materi ajar teks eksplanasi berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif dengan meningkatnya hasil belajar siswa, hasil tersebut dapat dilihat dari N-gain sebesar 0.65 dengan interpretasi ke dalam kriteria 'Sedang' dengan 10 siswa kategori sedang, 12 siswa dengan kategori sedang dan 3 siswa dengan kategori rendah. Dan ketuntasan belajar dengan nilai persentase sebesar 88% dengan kategori 'Sangat Baik'. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan materi ajar teks eksplanasi berbasis multimedia interaktif dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas daripada yang tidak tuntas.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan pengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa. Peoubuq, dkk. (2024) menyimpulkan bahasa pembelajaran IPAS menggunakan multimedia interaktif terbukti efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Bertingkat Naikoten dengan nilai pretest sebesar 64,40 dan nilai posttest sebesar 78,80 [13]. Muslimah, dkk. (2025) menyebutkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD N 39 Mataram dengan rerata nilai pretest siswa kelas eksperimen sebesar 66,29 meningkat menjadi 88,16 pada posttest, dan pada kelas kontrol nilai rerata pretest 54,43 meningkat menjadi 76,91 [14]. Selanjutnya, pada penelitian Damayanti (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mencapai pembelajaran yang efektif, karena media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada peserta didik yang memiliki gaya belajar visual [15]. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Transformasi kegiatan belajar mengajar ke arah digital merupakan kebutuhan yang mendesak dalam menghadapi perubahan zaman dan karakter peserta didik [16]. Transformasi ini membutuhkan kesiapan yang matang bagi seluruh pihak yang terkait dalam pelaksanaan pendidikan seperti guru dan siswa, infrastruktur teknologi, kebijakan sekolah dan kebijakan pemerintah yang menuntut untuk melakukan inovasi terus menerus dalam pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan salah satu pilihan untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Multimedia interaktif dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan [17]. Multimedia interaktif juga dapat diterapkan dalam berbagai materi dan praktis untuk digunakan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada materi teks eksplanasi. Hal tersebut dibuktikan melalui uji normalitas dengan Shapiro-Wilk yang menunjukkan bahwa data pretets memiliki nilai signifikansi 0,734 dan posttest sebesar 0,023, sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, dilakukan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) yang berarti terdapat perbedaan signifikan anatara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Analisis efektivitas dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi teks eksplanasi menggunakan N-Gain Score yang menunjukkan rata-rata hasil belajar sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori ‘Sedang’, serta ketuntasan hasil belajar mencapai 88% dengan kategori ‘Sangat Baik’. Implementasi multimedia interaktif dirancang kontekstual, komunikatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan isi teks eksplanasi. Tampilan visual, animasi, karakter menyerupa aplikisai game yang biasa dimainkan peserta didik menjadi salah satu faktor meningkatnya antusias dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dan relevan dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memperkuat teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pada pentingnya pengalaman belajar yang bermakna, interaktif dan sesuai dengan konteks kehidupan peserta didik. Hasil penelitian ini juga mendukung pandangan bahwa penerapan media teknologi khususnya multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan stimulus kognitif, afektid dan psikomotorik peserta didik sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif direkomendasikan kepada guru sebagai salah satu pilihan media alternatif dalam menyampikan materi pembelajaran. Guru dapat merancang pembelajaran dengan tampilan visual, animasi, dan interaktivitas yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman terhadap materi.

5. Referensi

- [1] S Nasution, *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- [2] R. Fauziyyah Salsabila, I. Wardatussa, C. Banindra Yudha, and P. FIP Universitas Negeri Jakarta, “ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PLBJ PADA SISWA KELAS IV SD,” 2025.
- [3] L. Ulviah, “Social, Humanities, and Educational Studies SHEs: Conference Series 7 (3) (2024) 976-985 Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.” [Online]. Available: <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- [4] Budi Halomoan Siregar, Abil Mansyur, Septi Lumongga, and Fannisa Rahmadani, *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Medan: UMSU Press, 2022.
- [5] K. dan Pengembangan Herman Dwi Surjono, *ULTIMEDIA EMBELAJARAN NTERAKTIF*. 2017.
- [6] N. Nakpong and S. Chanchalor, “Interactive multimedia games to enhance the emotional intelligence of deaf and hard of hearing adolescents,” *International Journal of Instruction*, vol. 12, no. 2, pp. 305–320, Apr. 2019, doi: 10.29333/iji.2019.12220a.
- [7] N. A. Ahmad, “Learning Reading Skills Independently Using Interactive Multimedia,” *Universal Journal of Educational Research*, vol. 8, no. 6, pp. 2641–2645, 2020, doi: 10.13189/ujer.2020.080647.
- [8] Ika Setyaningsih, *Mengenai Jenis-Jenis Teks*. Yogyakarta: PT Penerbit Intan Pariwara, 2019.
- [9] J. Susilo, “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline pada materi kecepatan dan debit untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.”

- [10] T. D. Hastjarjo, "Rancangan Eksperimen-Kuasi," *Buletin Psikologi*, vol. 27, no. 2, p. 187, Dec. 2019, doi: 10.22146/buletinpsikologi.38619.
- [11] Z. Fadilla, M. Ketut Ngurah Ardiawan, M. Eka Sari Karimuddin Abdullah, M. Jannah Ummul Aiman, and S. Hasda, *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. [Online]. Available: <http://penerbitzaini.com>
- [12] D. Septian, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS LEARNING CYCLE PADA MATERI ALAT OPTIK MENGGUNAKAN FLASH DALAM PEMBELAJARAN IPA SMP KELAS VIII," 2017. [Online]. Available: <http://jurnal.uns.ac.id/inkuiri>
- [13] M. A. P. Peuobuq, A. S. Hali, N. E. A. Nawa, P. Guru, S. Dasar, and N. Cendana, "PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SIKLUS AIR DI KELAS V UPTD SD NEGERI BERTINGKAT NAIKOTEN KOTA KUPANG," 2024.
- [14] H. Muslimah, S. Istiningsih, H. H. Saputra, M. Erfan, and U. Mataram, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA SISWA KELAS V SD," *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, vol. 5, no. 2, 2025, [Online]. Available: <https://jurnalp4i.com/index.php/science>
- [15] E. Damayanti, A. B. Santosa, S. Zuhrie, and W. Rusimamto, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA BERDASARKAN GAYA BELAJAR."
- [16] L. Mei Hendri *et al.*, "Tematik Digital: Transformasi Pembelajaran Tematik di Era Generasi Alpha."
- [17] M. Alma Umairoh, S. Marmoah, and P. Guru Sekolah Dasar, "Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep keliling dan luas bangun datar pada peserta didik kelas IV sekolah dasar."