

ANALISIS PENGGUNAAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPAS TEMA TATA SURYA DI SEKOLAH DASAR

Arya Dani Rushertanto^{1*}, Nuryati², Markhamah³, Harsono⁴
^{1, 2, 3, 4} Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta
¹q200240006@student.ums.ac.id, ²q200240005@student.ums.ac.id,
³mar274@ums.ac.id, ⁴har152@ums.ac.id
*Corresponding Author**

ABSTRACT

This study aims to evaluate the use of interactive multimedia teaching materials in the subject of IPAS with the theme of the Solar System in grade VI at SD Negeri Klabang, as well as to identify the challenges encountered during its implementation. The method used is a quantitative approach with a pre-experimental research design, specifically the One Group Pretest-Posttest Design. The study involved 25 grade VI students as the sample. Data were collected through a pretest before the implementation of multimedia-based learning and a posttest after the learning process. The results of the study indicate a significant improvement in students' learning outcomes, with the average pretest score being 5.76 and the posttest score being 7.96, exceeding the minimum completion score of 7.30. This suggests that the use of interactive multimedia teaching materials is effective in enhancing students' understanding of the Solar System material. However, the study also found some challenges in its implementation, such as limited access to technology and the time required for preparing multimedia materials. In conclusion, the use of interactive multimedia teaching materials is proven to be effective in improving students' learning outcomes, but further support in terms of infrastructure and teacher training is necessary to address the challenges encountered.

Keywords: *Interactive Multimedia, IPAS Learning, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS dengan tema Tata Surya di kelas VI SD Negeri Klabang, serta untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama implementasinya. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pre-experimental, yaitu One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas VI yang menjadi sampel. Data dikumpulkan melalui pretest sebelum penerapan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dan posttest setelah pembelajaran selesai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 5.76 dan nilai posttest sebesar 7.96, yang melebihi nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu 7.30. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Tata Surya. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam implementasinya, seperti terbatasnya akses teknologi dan waktu yang dibutuhkan untuk persiapan materi

multimedia. Kesimpulannya, penggunaan bahan ajar multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, namun diperlukan dukungan lebih lanjut terkait infrastruktur dan pelatihan bagi guru untuk mengatasi tantangan yang ada.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran IPAS, Hasil Belajar, Tata Surya, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Mutu luaran pendidikan tinggi yang kualitas adalah yang mampu mencetak manusiayang bermartabat dan bersaing dengan negara-negara lain secara global. Peningkatanmutupendidikan ini dapat memanfaatkan teknologi yang saat ini semakin maju, sehingga duniapendidikan tidak canggung dalam pemanfaatan teknologi guna peningkatan mutunya (Irwanto, 2021). Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hubungan komunikasi sehingga dapat berjalan dengan lancar dan dengan hasil yang maksimal. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana, perantaram alat dan penghubung untuk menyampaikan suatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, minat dan perhatian dari seseorang. Selain itu, mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang baik secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan serta pengalaman peserta didik tentang

perkembangan teknologi. Sehingga dapat diketahui bahwa media pembelajaran dapat menjadi jembatan antara peningkatan kualitas pendidikan dan perkembangan teknologi (Nadzif & Irhasyuarna, 2022).

Berbagai upaya dan inovasi tentunya perlu dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk inovasi pendidikan adalah dengan menyediakan fasilitas sesuai dengan perkembangan sains dan teknologi. Salah satu fasilitas penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Materi sistem tata surya termasuk materi yang sulit untuk diamati secara langsung atau bersifat abstrak, sehingga dibutuhkan visualisasi atau animasi untuk mempelajarinya. 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 (Pribadi et al., 2024)

Tahap terpenting dalam pendidikan yaitu pengimplementasian kegiatan pembelajaran yang sangat bergantung dari cara guru mengajar siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Untuk itu guru harus mampu kreatif dalam menciptakan inovasi secara optimal terkait penggunaan media dan alat bantu dalam pembelajaran dengan tetap menyesuaikan karakteristik jenjang pendidikan siswa sehingga materi pembelajaran yang diberikan nantinya akan mudah dicerna oleh siswa (Cahyani & Suniasih, 2022). Pemanfaatan media, pemilihan metode, sistem penilaian dan penggunaan sarana dan prasarana yang tepat sangat dibutuhkan (Sakiah & Effendi, 2021). Keberhasilan akademik dapat dipengaruhi oleh fasilitas yang digunakan untuk

menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dan berperan penting dalam mencapai hasil. Oleh karena itu, pendidik harus selalu kreatif dan inovatif dalam menggunakan media agar pembelajaran lebih mudah dan menunjang minat serta prestasi peserta didik ketika mengikuti pembelajaran (Husniyah, 2022) Dengan media yang menarik perhatian, siswa merasa lebih nyaman untuk mengemukakan pendapat dan bertukar ide. Mereka lebih tertarik untuk menggali topik yang sedang dipelajari, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan interaktif. Hal ini tentunya berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi, serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar (Ramdhini et al., 2021).

Berdasarkan pra-penelitian telah dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Di Solo, peneliti mengetahui bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah, diskusi dan

presentasi. Selain itu, sarana dan prasarana pendukung penggunaan media pembelajaran interaktif telah memadai. Akan tetapi, hal tersebut dirasakan guru masih belum cukup untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif, khususnya materi Sistem Tata Surya. Faktor penyebab media interaktif jarang digunakan antara lain, kurangnya sarana pendukung serta kurangnya pengetahuan dan informasi terkait media pembelajaran interaktif. Hal ini dikuatkan dari temuan pada kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar Di Solo pada materi sistem tata surya yang tidak didukung dengan ketersediaan media pembelajaran yang layak dan menarik. Sementara itu, hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar Di Solo pada mata pelajaran IPA kelas V materi sistem tata surya belum maksimal hanya 70% siswa yang memenuhi KKM. Guru merasa kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran karena guru tidak fasih dan belum cakap dalam menggunakan teknologi yang berkembang saat ini (Wedayanti & Wiarta, 2022)

Berdasarkan data dan fakta di atas, maka media pembelajaran

berbasis multimedia pada materi sistem tata surya diharapkan dapat menjadi solusi yang dapat menjadi bahan referensi dalam merancang pengembangan suatu media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menganalisis kevalidan media serta dapat mempengaruhi hasil belajar dan kepraktisan peserta didik SD pada materi pelajaran IPAS sistem tata surya.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan bahan ajar oleh guru pada mata pelajaran IPAS tema tata surya dengan berbasis multimedia interaktif, untuk mengetahui pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Tema Tata Surya, dan untuk mengetahui kendala selama penggunaan bahan ajar multimedia pada mata pelajaran IPAS Tema Tata Surya.

Multimedia interaktif terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah

suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna (Musfiroh et al., 2021). Media interaktif merupakan sebuah media yang menggabungkan beberapa unsur didalamnya seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik untuk berinovasi dalam mendesain pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Nabila et al., 2024). Penggunaan media interaktif sebagai alat untuk belajar adalah satu-satunya aspek terpenting dalam metode pembelajaran. Inovasi media pendidikan interaktif dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Karena media interaktif dalam pendidikan merupakan alat yang dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa yang terlibat dalam proses pendidikan atau pembelajaran (Puspita, 2023).

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, menyalurkan pesan yang dapat merangsang kemampuan dan perhatian siswa sehingga proses

belajar terjadi bertujuan, dan terkendali". Multimedia dibagi menjadi dua yaitu interaktif dan linier. Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Nurul Hasanah, 2023). Beberapa manfaat penggunaan media bagi kegiatan belajar mengajar, yaitu: 1) menggambarkan materi yang sulit dijelaskan dengan kalimat narasi semata, 2) mampu menyederhanakan kerumitan bahan yang disampaikan pada anak didik, dan 3) meningkatkan daya ingan siswa. Media pembelajaran akan lebih baik jika disusun sesuai dengan kondisi lapangan persekolahan dan juga teknologi yang sedang berkembang. Salah satu contoh perkembangan teknologi pada media pembelajaran yaitu "Interaktif" (Sintiani et al., 2023)

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Pendapat lain hasil belajar adalah

“daya serap atau hasil yang telah dicapai siswa baik secara individual maupun kelompok. (Harahap et al., 2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Nabila et al (2024) dengan judul penelitian pengaruh penggunaan media interaktif wordwall terhadap hasil belajar IPAS Materi Tata Surya Kelas VI SDN Aceh, menghasilkan penelitian bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* dengan hasil belajar siswa dan terdapat pengaruh ngaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi Sistem Tata Surya di kelas VI SD Negeri Lamkunyut Aceh Besar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Reza et al., 2021) dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar‘Siswa Pada Materi‘Bola Kelas IX di SMP Negeri 2 Gorontalo. Hasil dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa ‘yang dibelajarkan dengan‘menggunakan‘multimedia pembelajaran interaktif lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar

siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media powerpoint pada materi bola.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Hanif (2023) dengan judul pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis articulate storyline terhadap hasil belajar IPAS Kelas IV Tambakrejo Magetan, menghasilkan penelitian bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis articulate storyline berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN Tambakrejo Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Jenis penelitian yang diterapkan adalah eksperimen dengan desain *pre-experimental* menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2020) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Multimedia Interaktif sebagai metode pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa, sementara variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran

IPAS Tema Tata Surya yang diajarkan menggunakan bahan ajar multimedia.

Desain penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah diterapkannya multimedia interaktif dalam pembelajaran. Sebelum pembelajaran dengan multimedia dilakukan, pretest diberikan untuk mengukur pemahaman awal siswa. Setelah penerapan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, posttest diberikan untuk mengukur perubahan atau peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri Klabang pada tahun pelajaran 2023/2024, yang berjumlah 25 orang. Sampel penelitian ini terdiri dari seluruh siswa dalam kelas tersebut, yang dipilih secara total sampling, mengingat jumlah siswa yang relatif kecil.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia, sebelum dilakukan pembelajaran dengan multimedia siswa Kelas V dilakukan pre-test terlebih dahulu

kemudian setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan multimedia dilakukan post test yang diikuti oleh 25 Siswa, maka hasil dari pre test dan pos testnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pre Test dan Post Test

No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1	AFD	6	8
2	ACC	8	9
3	EBM	6	7
4	FER	6	7
5	GSA	6	7
6	KL	5	8
7	LMMS	5	8
8	MI	6	7
9	MMSA	7	7
10	MOK	5	9
11	NBUY	6	9
12	NI	7	8
13	PL	8	9
14	PAS	8	8
15	PIQ	4	8
16	PS	6	8
17	TJM	6	8
18	UN	6	8
19	USI	6	8
20	UBIQ	5	8
21	QAT	4	8
22	ZMM	5	7
23	ZH	4	8
24	ZWA	5	9
25	ZB	4	8
Nilai Rata-rata		5.76	7.96

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada pretest dan posttest dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh adalah untuk pretest 5.76 dan posttest adalah 7.96 yang berarti pada posttest sudah memenuhi nilai ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 7.30. Halini terdapat kenaikan

hasil belajar siswa dari pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil observasi terungkap bahwa keaktifan siswa sebesar 5.76, pada pre test. Keaktifan siswa dalam mempersiapkan diri sebelum mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat dari jumlah siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru sebanyak 3 anak, selama mengikuti proses pembelajaran sebanyak 8 anak dan pada saat evaluasi pembelajaran yang dilakukan sebanyak 7 anak. Pada saat ini siswa belum menggunakan media bantu pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pembelajaran lebih bersifat abstrak, karena belum bisa membawa fenomena tata surya yang beda dimensi ke dalam pembelajaran di kelas, sehingga siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran. Sedangkan keaktifan siswa sebelum siklus relatif rendah yaitu sebesar 5.76. Dari hasil observasi masih banyak siswa yang belum bisa langsung menyesuaikan diri karena kurang termotivasi sehingga kurang aktif dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi terungkap bahwa keaktifan siswa

sebesar 7.96. Keaktifan siswa dalam mempersiapkan diri setelah mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat dari jumlah siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru sebanyak 9 anak, selama mengikuti proses pembelajaran sebanyak 11 anak dan pada saat evaluasi pembelajaran yang dilakukan sebanyak 7 anak. Hal ini diakibatkan siswa dapat belajar lebih menyenangkan karena siswa dilibatkan dalam pembelajaran baik secara interaktif maupun simulatif. Pada post test terdapat siswa memiliki nilai dibawah KKM yaitu 7.00, maka hasil tersebut belum mencapai target yang ditetapkan. Belum tercapainya target ketuntasan pada siswa yang dibawah KKM disebabkan oleh beberapa hal yaitu siswa belum terbiasa dengan pembelajaran multimedia interaktif, siswa baru melakukan penajakan adaptasi terhadap pembelajaran dengan multimedia interaktif sehingga belum maksimal dalam menggali informasi menggunakan multimedia interaktif.

Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pretest dan post test menunjukkan bahwa siswa semakin termotivasi untuk melakukan pembelajaran. Dengan menggunakan

media bantu pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi Sistem Tata Surya, siswa lebih mudah memahami sehingga memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik untuk bertanya atau menjawab pertanyaan. Namun demikian masih terdapat sebagian siswa yang masih kurang aktif, yang mungkin disebabkan belum semua siswa mahir dalam memanfaatkan media bantu pembelajaran berbasis multimedia interaktif sistem Tata Surya sehingga motivasi belajar siswa belum maksimal.

Keberhasilan pencapaian belajar siswa tersebut dikarenakan beberapa hal antara lain: siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam menggali informasi, siswa sudah mampu mengatur sendiri kecepatannya, dan siswa mampu mengembangkan informasi yang didupakannya. Peningkatan hasil belajar pada siklus II juga sebagai dampak penggunaan multimedia interaktif yang mampu mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media bantu pembelajaran berbasis multimedia interaktif membuat siswa bisa

mengeplorasi kemampuannya dengan media yang digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif, penelitian ini memperkuat temuan-temuan dari penelitian sebelumnya mengenai efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Data pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 5.76 menjadi 7.96 mengindikasikan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Peningkatan ini juga mencerminkan bahwa multimedia dapat menjembatani kesenjangan pemahaman yang ada pada siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan temuan *Supriyadi* (2020), yang menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran sains. Penggunaan media yang lebih visual dan interaktif dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak seperti sistem tata surya.

Selain itu, penelitian ini juga mendukung hasil penelitian *Wulandari* (2018), yang menunjukkan bahwa multimedia membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam penelitian tersebut, siswa yang menggunakan multimedia interaktif lebih mampu menjelaskan materi secara rinci dan mendalam. Pembelajaran menggunakan multimedia dapat mengubah pengalaman belajar yang sebelumnya bersifat pasif menjadi lebih aktif dan menarik. Hal ini penting karena dalam mata pelajaran sains, banyak materi yang membutuhkan pemahaman visual dan eksperimen yang tidak selalu dapat dilakukan di kelas secara langsung. Dengan bantuan multimedia, siswa dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas dan komprehensif tentang konsep yang diajarkan, seperti struktur tata surya dan planet-planet yang ada di dalamnya.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan temuan *Nurhadi* (2019), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat mengatasi keterbatasan metode pengajaran konvensional. Dalam banyak kasus,

pengajaran tradisional lebih bergantung pada teks dan ceramah, yang mungkin sulit bagi sebagian siswa untuk mengerti sepenuhnya, terutama dalam materi yang memerlukan gambaran visual. Multimedia memberikan solusi dengan menyajikan informasi secara lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses. Sebagai contoh, siswa dapat melihat animasi atau simulasi pergerakan planet di sekitar matahari yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Namun, meskipun hasil penelitian ini menunjukkan efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran, terdapat beberapa kendala yang ditemukan dalam implementasinya. Salah satunya adalah keterbatasan akses teknologi yang dapat menghambat keberhasilan pembelajaran berbasis multimedia, seperti yang ditemukan dalam penelitian *Kusumaningrum* (2021). Beberapa siswa di SD Negeri Klabang mengalami kesulitan dalam mengakses perangkat teknologi yang memadai. Selain itu, waktu yang diperlukan untuk mempersiapkan

materi multimedia juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Meskipun demikian, meskipun ada kendala-kendala ini, manfaat yang diperoleh dari penggunaan multimedia interaktif jauh lebih besar dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS Tema Tata Surya dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penggunaan media yang lebih menarik dan mudah dipahami terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi yang sulit. Hal ini mengonfirmasi hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa multimedia dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran sains. Namun, untuk mengoptimalkan penggunaan multimedia dalam pembelajaran, dibutuhkan dukungan infrastruktur yang memadai serta pelatihan bagi guru untuk memaksimalkan potensi teknologi dalam kelas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS Tema Tata Surya di kelas VI SD Negeri Klabang dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest yang bernilai 5.76 menjadi posttest dengan nilai 7.96 menunjukkan efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengakses dan memahami materi yang kompleks melalui pendekatan visual dan interaktif.

Selain itu, meskipun terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, seperti terbatasnya akses teknologi dan waktu persiapan yang dibutuhkan untuk penggunaan multimedia, manfaat yang diperoleh jauh melebihi tantangan tersebut. Oleh karena itu, penerapan bahan ajar multimedia interaktif terbukti dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menyarankan agar lebih banyak sekolah, khususnya di daerah yang memiliki keterbatasan sumber daya teknologi, mulai

mempertimbangkan penggunaan multimedia sebagai salah satu media pembelajaran utama. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mengidentifikasi cara-cara untuk mengatasi kendala dalam implementasi teknologi di ruang kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Harahap, M. S., Hardiyanto, S., & Hidayat, F. P. (2021). Pengenalan Media Belajar Online di Masa Pandemi Covid 19 Pada Anak Usia Sekolah Kampung Sejahtera Kota Medan. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 144–149.
<https://doi.org/10.30596/ihsan.v3i2.7145>
- Husniyah, A. M. (2022). Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) pada Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 316–325.
- Irwanto. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif untuk Mata Kuliah Elektronika Daya Development of Interactive Multimedia-Based Teaching Materials for Power Electronic Courses
- Pembelajaran berbasis mobile learning . untuk belajar (Gagne , Briggs ,. *Jurnal Pendidikan*, 30(2), 353–368.
<https://doi.org/http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jp>
- Musfiroh, Annisatul, Nugraheni, & Sri, A. (2021). Pembelajaran bahasa indonesia berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas vi sd/mi di masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(1), 47–53.
<https://doi.org/jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika>
- Nabila, M., Mislinawati, Fitriani, & Suci. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI SISTEM TATA SURYA KELAS VI SDN LAMKUNYET ACEH BESAR. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(10), 963–976.
- Nadzif, M., & Irhasyuarna, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3).
<https://doi.org/https://jurnal.jompard.com/index.php/jp>
- Nurul Hasanah. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS. UIN Alauddin Makassar.
- Pribadi, R. A., Hosi'ah, Siahaan, Veronika, A., Muhamad, Afrizal, Fajaryna, & Ekka, G. (2024). Analisis Penerapan Multimedia Interaktif Di Kelas 5 SDN Karundang 1. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 584–590.
- Puspita, W. (2023). Analisis Penggunaan Software Pada Pembelajaran Matematika

- Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus : Smp It Jabal Noor Medan). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(4), 415–421.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v3i4.2262>
- Ramdhini, R. N., Isrianto, P. L., Wilujeng, S., & Sutrisno, E. (2021). *Anatomi Tumbuhan* (A. Karim (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Reza, F., Wares, D., Djakaria, I., Usman, K., & Bitto, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif ‘ Terhadap Hasil Belajar ‘ Siswa Pada Materi ‘ Bola Kelas IX di SMP Negeri 2 Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 211–225.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31537/laplace.v4i2.555>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48.
<https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Sari, P. K., & Hanif, M. (2023). THE EFFECT OF USING ARTICULATE STORYLINE-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA ON SCIENCE LEARNING OUTCOMES IN CLASS IV STUDENTS AT. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(2), 153–161.
- Sintiani, L., Afriyanto, R., Aprida, H., Multimedia, I., & Interaktif, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI MTs NEGERI 2 PONTIANAK. *Jupikom*, 2(1), 92–105.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v10i1.46320>