

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
PELAJARAN SENI RUPA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Aceng Muhammad Sirojudin¹, Ira Rengganis², Ari Arasy Magistra³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

¹acengmuhammad@upi.edu, ²rengganisira@upi.edu, ³ariarasy@upi.edu

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning interest of fifth-grade elementary school students in art lessons, specifically on the topic of recognizing various decorative patterns (ragam hias) from different regions of Indonesia. This issue is attributed to a lack of innovation in the teaching process, including the use of conventional learning media that relies solely on textbooks. The aim of this study is to develop interactive multimedia based on Problem-Based Learning (PBL) to increase students' learning interest in art subjects in fifth grade. To address this issue, the study employs a Design and Development method using the PPE (Planning, Production, Evaluation) development model. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, and student learning interest questionnaires, and analyzed using both qualitative and quantitative approaches. The product developed is an interactive multimedia tool that presents materials on traditional decorative patterns from various regions of Indonesia, structured according to the PBL syntax. Expert validation results indicate that the media is classified as "highly feasible" for use in learning, while the student learning interest questionnaire results show a significant increase, falling into the "high" category. Thus, this PBL-based interactive multimedia is effective in enhancing the learning interest of fifth-grade elementary school students in art education.

Keywords: Interactive Multimedia, Problem Based Learning, Learning Interest

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran seni rupa materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia, yang disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam pembelajaran, termasuk media yang digunakan yang bersifat konvensional dan hanya menggunakan buku pelajaran saja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran seni rupa di kelas V Sekolah Dasar. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan metode Design and Development dengan model pengembangan PPE (Planning, Production, Evaluation). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, dan angket minat belajar, kemudian dianalisis

secara kualitatif dan kuantitatif. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif yang memuat materi ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia dan disusun berdasarkan sintaks PBL. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media ini tergolong “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran, sementara hasil angket minat belajar siswa menunjukkan peningkatan minat belajar dalam kategori “tinggi”. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis PBL ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran seni rupa.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Problem Based Learning, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Mata pelajaran seni rupa di sekolah dasar merupakan salah satu pelajaran penting yang bertujuan mengembangkan kreativitas dan keterlibatan siswa (Safa et al., 2024). Pendidikan seni rupa berfungsi sebagai sarana untuk mengasah kreativitas anak, bukan semata-mata untuk mencetak mereka menjadi seniman, tetapi juga untuk mendidik mereka agar menjadi individu yang kreatif (Dayanti et al., 2021). Dalam pelajaran seni rupa di sekolah dasar yang mengacu pada Kurikulum Merdeka terdapat beberapa elemen penting yaitu mengalami, menciptakan, merefleksikan, berpikir, dan bekerja secara artistik, serta berdampak. Tujuan pembelajaran lainnya adalah agar siswa dapat menganalisis ragam hias dari daerah tertentu dan membandingkan jenis-jenis ragam hias flora, fauna, figuratif,

dan geometris. Oleh karena itu, peserta didik di kelas V diharapkan dapat memahami materi mengenai ragam hias daerah agar tujuan pembelajaran tercapai. Namun, keberhasilan pencapaian tersebut sangat dipengaruhi oleh metode pengajaran yang diterapkan oleh guru dan minat siswa.

Minat memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran, terutama karena siswa yang memiliki ketertarikan pada suatu bidang cenderung lebih giat dan aktif dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan di bidang tersebut dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat (Masunah et al., 2023). Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu yang disukai, yang mencerminkan karakteristik khusus dalam diri seseorang

(Korompot et al., 2020). Selaras dengan pernyataan tersebut Paul et al., (2022), menyatakan bahwa proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif jika didukung oleh minat, karena siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih fokus, antusias, dan terlibat dalam kegiatan belajar, sehingga mendorong motivasi dan keterlibatan aktif. Sebaliknya, siswa tanpa minat belajar sering kali menunjukkan partisipasi rendah dan hasil belajar yang kurang optimal (Ndraha et al., 2022).

Mengingat pentingnya minat belajar dalam proses pembelajaran, diperlukan pemahaman tentang cara mengidentifikasi dan mengukur minat tersebut melalui indikator yang dapat diamati pada siswa. Menurut (Marwati et al., 2024), indikator minat belajar meliputi: (1) adanya rasa senang; (2) ketertarikan terhadap pembelajaran; (3) kemampuan untuk menunjukkan perhatian selama proses belajar; dan (4) keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks pelajaran seni rupa, siswa diharapkan menunjukkan minat belajar yang tinggi melalui rasa senang, ketertarikan, dan antusiasme terhadap setiap aktivitas yang dilakukan, sehingga dapat

memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

Fakta di lapangan, minat belajar siswa dalam pelajaran seni rupa masih tergolong rendah, dan hal ini menjadi tantangan bagi para guru. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah dasar di Jawa Barat, ditemukan beberapa permasalahan yang signifikan terkait minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Peneliti mencatat bahwa siswa cenderung kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang terlihat dari minimnya partisipasi mereka dalam diskusi kelompok maupun kelas. Selain itu, banyak siswa yang menunjukkan kurangnya perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh guru, ditandai dengan sikap pasif, kurangnya respons terhadap pertanyaan, dan ketidakseriusan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih jauh dari optimal, sehingga berdampak pada rendahnya kontribusi mereka terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Hal tersebut didukung pula oleh hasil wawancara dengan salah satu guru

kelas V sekolah dasar, terungkap bahwa banyak siswa yang kurang aktif dan antusias saat mengikuti pelajaran seni. Dampaknya, pemahaman mereka terhadap materi seni rupa cenderung rendah. Guru mengakui bahwa dalam penyampaian materi sering kali sulit, terutama karena latar belakangnya yang tidak sepenuhnya menguasai bidang seni. Sebagai akibatnya, metode dan media yang digunakan terbilang kurang variatif, yang pada akhirnya memengaruhi minat belajar siswa.

Kurangnya minat belajar pada siswa dapat menimbulkan dampak yang sangat merugikan baik dalam aspek akademik maupun perkembangan pribadi siswa. Menurut Anggraeni et al., (2021) siswa yang tidak memiliki minat belajar akan kesulitan untuk terlibat dalam materi dan mencapai hasil yang optimal. Hal ini pun juga sejalan dengan pendapat Syahfitri et al., (2022), ketika siswa kehilangan minat belajarnya siswa akan cenderung menghindari tantangan dan lebih enggan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kurangnya minat belajar bukan hanya mempengaruhi kinerja akademik,

tetapi juga menghambat potensi pribadi mereka di masa depan.

Langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa ialah dengan menggunakan media pembelajaran seperti multimedia interaktif. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Melati et al., (2023), media membantu menyampaikan materi yang sulit atau abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Keterlibatan siswa dapat didukung dengan mengorientasikan siswa pada masalah (Amin, 2020). Hal tersebut dapat dimunculkan dalam multimedia interaktif berbasis *problem based learning* (PBL). Hal ini pun sejalan dengan pendapat Nurfadhillah et al., (2021), mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat berfungsi sebagai stimulus bagi siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media yang tepat maka minat siswa dapat meningkat (Azarial Ubaidi et al., 2023). Salah satu media yang efektif dalam pelajaran adalah multimedia interaktif dengan memanfaatkan berbagai teknologi

untuk menciptakan proses belajar menjadi lebih menarik dan dinamis (Manurung, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis PBL memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat menarik minat siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi dalam pelajaran seni rupa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Seni Rupa Kelas V Sekolah Dasar” dengan harapan dapat memberikan kontribusi berarti dalam pengembangan metode Pelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan baru, tetapi juga menjadi dasar bagi pengembangan strategi pelajaran yang lebih inovatif di masa depan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan yang dikenal sebagai Design and Development Research (D&D), dengan model

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PPE (Planning, Production, and Evaluation), yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Menurut (Hikhmalia et al., 2023), model ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu Planning (perencanaan), Production (produksi), dan Evaluation (evaluasi), yang mendukung proses pengembangan dengan pendekatan penelitian yang sistematis. Berikut ini adalah alur penelitian menggunakan model PPE:

Gambar 1. Tahapan PPE



Penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, guru, serta siswa fase C kelas V Sekolah Dasar sebagai subjek yang memberikan umpan balik penting dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL. Ahli materi berperan sebagai validator untuk menilai kelayakan dan ketepatan isi materi yang disajikan, sementara ahli media bertanggung jawab mengevaluasi kualitas dan fungsi produk yang dikembangkan dari segi teknis dan visual. Guru berperan dalam memberikan tanggapan mengenai efektivitas dan penerapan media dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa, sebagai

pengguna akhir, memberikan respons melalui angket minat belajar, yang membantu mengukur sejauh mana media tersebut meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Adapun analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penilaian dari ahli dan hasil angket minat siswa akan dianalisis dengan kuantitatif sedangkan proses konstruksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan akan dianalisis dengan kualitatif. Adapun kriteria kelayakan multimedia interaktif berbasis PBL digambarkan dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan

Rentang Persentase	Kategori
75%-100%	Sangat layak
50%-75%	Layak
25%-50%	Tidak layak
0%-25%	Sangat tidak layak

Analisis terhadap minat belajar dilakukan guna menilai sejauh mana tingkat minat siswa sebelum dan sesudah penerapan multimedia interaktif berbasis PBL. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar siswa dengan menggunakan skala Guttman, yang menyediakan

dua pilihan jawaban, yakni “Ya” dan “Tidak”, serta terdiri dari dua jenis pernyataan, yaitu positif dan negatif. Adapun hasil minat belajar siswa digambarkan dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Skor Penilaian Angket Minat Belajar

Rentang Persentase	Kriteria
76%-100%	Tinggi
56%-75,9%	Sedang
0%-55,9%	Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu perencanaan, peneliti membaginya ke dalam beberapa tahapan, yaitu: analisis masalah, analisis materi, analisis kebutuhan pengembangan, serta perancangan alur kerja atau flowchart yang menggambarkan jalannya multimedia secara keseluruhan.

Dalam ahapan analisis masalah peneliti melakukan observasi dan wawancara di salah satu sekolah dasar yang terletak di kabupaten Ciamis. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung kondisi siswa selama proses pembelajaran berlangsung hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah hal ini tampak dari kurangnya perhatian

siswa saat guru menyampaikan materi siswa menunjukkan sikap yang tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta keengganan untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Kemudian berdasarkan hasil wawancara guru dan juga siswa kelas V bahwa masalah minat belajar ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional hanya mengandalkan buku teks yang tersedia tanpa memanfaatkan teknologi atau media digital. Oleh karena itu peneliti memilih solusi dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis PBL yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada peneliti melanjutkan dengan melakukan analisis materi yang disesuaikan dengan hasil temuan sebelumnya. Analisis materi ini bertujuan agar konten pembelajaran yang dikembangkan dapat relevan dengan permasalahan yang ada dan sesuai dengan multimedia yang akan dikembangkan adapun materi yang akan dimuat dalam multimedia yang dikembangkan oleh peneliti yaitu pada

pelajaran seni rupa dengan materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia.

Analisis kebutuhan dalam proses pengembangan ini bertujuan untuk mengidentifikasi perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) yang diperlukan dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis PBL. Beberapa perangkat lunak dan juga perangkat keras yang digunakan yaitu Google chrome, Ibis paint, articulate storyline 3.0, website to APK builder, laptop, stylus pen dan smartphone Android.

Setelah melakukan berbagai analisis, selanjutnya peneliti menyusun GBIM (gambaran besar isi media) sebagai dasar dalam perancangan multimedia interaktif berbasis PBL. GBIM ini mencakup beberapa komponen penting antara lain judul media, mata pelajaran, kelas, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pokok bahasan, indikator tujuan pembelajaran, dan storyboard. Selanjutnya peneliti menyusun flowchart atau alur rancangan media sebagai langkah awal dalam perencanaan struktur navigasi dan konten penyusunan flowchart ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam proses

produksi sehingga alur kerja menjadi lebih terarah dan sistematis.

Setelah menyelesaikan tahap perencanaan, peneliti melanjutkan ke tahap produksi. Pada tahap ini, peneliti menggunakan perangkat utama berupa laptop Fujitsu Lifebook S Series yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi Articulate Storyline 3.0. Selain itu, peneliti juga menggunakan perangkat Android yang telah diinstal aplikasi Ibis Paint, yang berfungsi untuk menggambar berbagai aset visual yang akan digunakan dalam multimedia interaktif. Tahap ini dilakukan dengan membuat aset-aset visual seperti gambar, ikon, dan animasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD. Aset-aset tersebut digambar menggunakan perangkat lunak grafis berupa apk Ibis Paint dan kemudian dianimasikan untuk membentuk media interaktif. Menurut (Lelangwayan, 2024). Penggunaan visual dan animasi yang sesuai dapat meningkatkan daya serap informasi dan minat siswa terhadap materi. Multimedia interaktif ini terdiri atas beberapa fitur, antara lain halaman awal yang berisi informasi dan petunjuk penggunaan

media, menu utama yang mencakup fitur evaluasi dan fitur pembelajaran yang disusun berdasarkan langkah-langkah dalam model PBL, serta dilengkapi tokoh animasi yang dapat berinteraksi dengan peserta didik melalui teks, suara, dan gambar. Penggunaan tokoh sebagai unsur naratif dalam pembelajaran bertujuan untuk membangun kedekatan emosional dan keterlibatan siswa (Santoso & Ginting, 2023). Hasil media ini diekspor dalam format HTML dan dikonversi menjadi aplikasi Android agar mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Sinsuw & Najoran, (2013). yang menyatakan bahwa fleksibilitas akses merupakan keunggulan utama dari media digital. Berikut hasil dari produksi multimedia interaktif berbasis PBL:



Gambar 2. Home Screen



Gambar 3. Petunjuk



Gambar 4. Informasi



Gambar 5. Menu



Gambar 6. Materi



Gambar 7. Evaluasi

Setelah tahap produksi selesai, peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu evaluasi dalam tahap evaluasi ini terdiri dari berapa tahapan diantaranya yaitu validasi multimedia interaktif berbasis PBL oleh para ahli, uji coba media dan pemberian angket minat kepada siswa. Dalam tahap validasi media dilakukan kepada tiga ahli diantaranya ahli materi, ahli media dan ahli

pembelajaran. Adapun hasil validasi ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

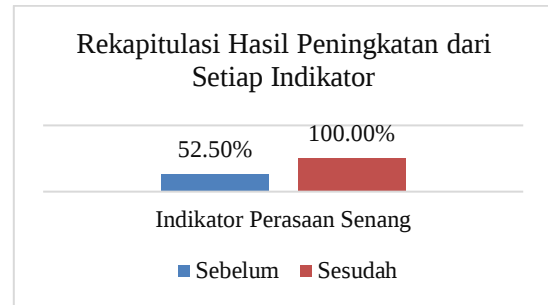
Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

Ahli	Persentase	Kategori
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Ahli Media	95%	Sangat Layak
Ahli Pembelajaran	100%	Sangat Layak
Total	98,33%.	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli terhadap multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL) yang dikembangkan, diperoleh persentase kelayakan sebagai berikut: ahli materi memberikan penilaian sebesar 100% dengan kategori "Sangat Layak", ahli media memberikan penilaian sebesar 95% dengan kategori "Sangat Layak", dan ahli pembelajaran memberikan penilaian sebesar 100% dengan kategori "Sangat Layak". Rata-rata keseluruhan persentase dari ketiga aspek tersebut adalah sebesar 98,33%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa di kelas V Sekolah Dasar.

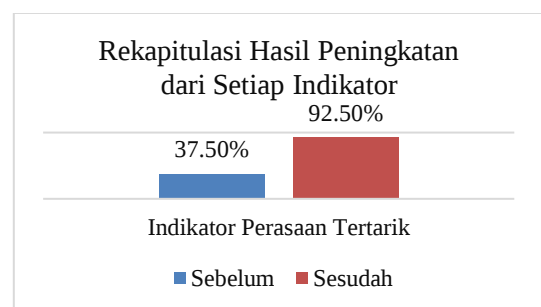
Berdasarkan saran dan masukan dari para validator, baik dari ahli materi, ahli media, maupun ahli pembelajaran, peneliti melakukan perbaikan guna menghasilkan produk akhir berupa multimedia interaktif berbasis PBL yang lebih baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melalui proses validasi oleh para ahli dan hasil akhir media dinyatakan layak untuk digunakan, peneliti kemudian melaksanakan uji coba terhadap multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL). Uji coba ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Ciamis, dengan melibatkan sebanyak 20 siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Dalam uji coba tersebut peneliti juga memberikan angket minat belajar siswa yang terdiri dari empat indikator yaitu: (1) perasaan senang, (2) ketertarikan dalam belajar, (3) perhatian selama proses pembelajaran, dan (4) keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Hasil angket minat belajar dijabarkan dalam diagram berikut:



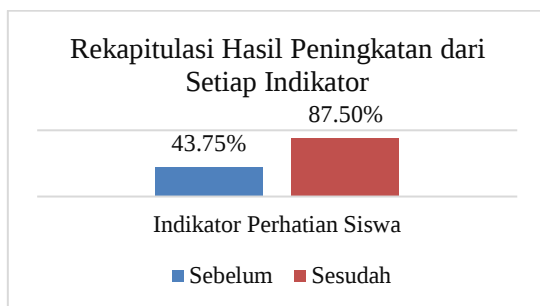
Gambar 8. indikator perasaan senang

Berdasarkan gambar diagram di atas, terlihat bahwa indikator perasaan senang mengalami peningkatan sebesar 47,50%, yaitu dari 52,5% sebelum penggunaan multimedia dengan kategori rendah menjadi 100% setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis PBL dengan kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa berdasarkan indikator perasaan senang berada pada kategori sangat tinggi.



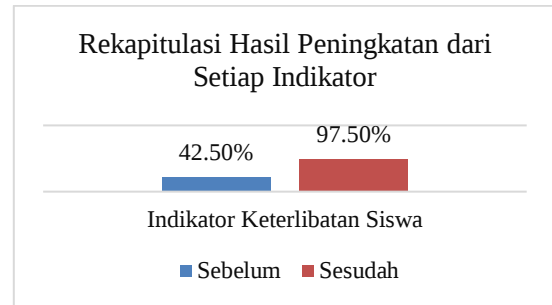
Gambar 9. Indikator perasaan tertarik
Berdasarkan gambar diagram di atas, terlihat bahwa indikator perasaan tertarik mengalami peningkatan sebesar 55,00%, dari 37,50% sebelum penggunaan multimedia

dengan kategori rendah menjadi 92,50% setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis PBL dengan kategori tinggi. Peningkatan ini termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa dari aspek ketertarikan terhadap pembelajaran meningkat secara signifikan.



Gambar 10. Indikator perhatian siswa

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa indikator perhatian siswa mengalami peningkatan sebesar 43,75%, dari 43,75% sebelum penggunaan multimedia dengan kategori rendah menjadi 87,50% setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis PBL dengan kategori tinggi. Peningkatan ini termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan fokus dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran.



Gambar 11. Indikator keterlibatan siswa

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa indikator keterlibatan siswa meningkat sebesar 55,00%, dari 42,50% sebelum penggunaan multimedia dengan kategori rendah menjadi 97,50% setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis PBL dengan kategori tinggi. Peningkatan ini tergolong dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran setelah penggunaan multimedia interaktif.

Peningkatan minat belajar siswa dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis PBL dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, materi pembelajaran disajikan secara menarik karena dilengkapi dengan kombinasi gambar, teks, dan audio yang saling mendukung. Hal ini selaras dengan pernyataan (Ninghardjanti et al., 2020). yang menjelaskan bahwa penyajian

informasi melalui berbagai saluran verbal dan visual dalam multimedia dapat meningkatkan daya tarik serta memperkuat pemahaman siswa. Kedua, media yang digunakan bersifat interaktif, memungkinkan adanya keterlibatan langsung antara pengguna dan media melalui tombol navigasi, animasi, serta fitur tanggapan yang membuat siswa merasa menjadi bagian dari proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Jusuf, (2016), yang menyatakan bahwa media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena adanya umpan balik langsung dari sistem terhadap tindakan pengguna. Ketiga, pembelajaran disusun secara terstruktur berdasarkan langkah-langkah model Problem Based Learning (PBL), yang dimulai dari identifikasi masalah hingga penyampaian solusi oleh siswa. Struktur yang sistematis ini membantu siswa memahami alur pembelajaran dengan lebih jelas sehingga mendorong minat belajar siswa (Saragi & I Made Tegeh, 2022). Hal ini sesuai dengan pendapat N.K. Mardani et al., (2021), yang menyatakan bahwa PBL dapat meningkatkan motivasi belajar karena

siswa terlibat secara aktif dalam menemukan solusi atas permasalahan kontekstual yang diberikan.

E. Kesimpulan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL dilakukan melalui tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap produksi, dan juga tahap evaluasi. Dalam tahap perencanaan dilakukan analisis terhadap permasalahan, materi, dan kebutuhan pengembangan. Selanjutnya disusun gambaran besar isi media (GBIM) serta flowchart sebagai panduan dalam pengembangan media. Tahap produksi dilaksanakan berdasarkan hasil dari perencanaan tersebut yang mencakup penyusunan aset-aset multimedia, pembuatan desain awal, dan pengolahan materi. Proses produksi ini memanfaatkan berbagai aplikasi digital seperti Ibis paint, articulate storyline 3.0, dan website to APK builder pro. Pada tahap evaluasi dilakukan validasi terhadap multimedia interaktif berbasis PBL yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi tersebut multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan

sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga multimedia interaktif berbasis PBL terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan pada pembelajaran seni rupa. Hal tersebut terlihat dari indikator-indikator minat belajar siswa yang mencakup perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, K. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Tentang Kegiatan Ekonomi Pada Siswa Kelas 4. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53813>
- Azarial Ubaidi, Nabila, R., Muhammad Ar Raffi, & Marini, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE GOOGLE SITES TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2, 943–951.
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5.
- Hikhmalia, Anggella, A., Hermawan, R., & Sadam, F. M. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI MAKNA. *JPGSD*, 8, 64–70.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TiCom*, 1(6), 1–6.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Marwati, S., Rochana, T., Setyaning, I., Yusro, U., Sari, H. R., & Rusnoto, M. (2024). Peningkatan Minat Belajar SBdP dengan Pembelajaran Model Project Based Learning di SD Negeri 1 Tleter. 310–319.
- Masunah, J., Barnas, B., Ahmad Nahrowi, F., Studi Pendidikan Seni Tari, P., & Pendidikan Seni dan Desain, F. (2023). Peningkatan Minat Belajar Tari Siswa Laki-Laki Melalui Project Based Learning. *Juju Masunah & Beben Barnas, Ringkang*, 3(2).
- N.K. Mardani, N.B. Atmadja, & I.N.Suastika. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips.

- Jurnal Pendidikan IPS Indonesia, 5(1), 55–65.
<https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Ninghardjanti, P., Dirgatama, C. H. A., & Wirawan, A. W. (2020). Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Paul, I., Wariani, T., & Boelan, E. G. (2022). Hubungan Antara Minat Dan Hasil Belajar Pada Penerapan Media Buku Saku Materi Stoikiometri Siswa Kelas X Mia Sma Seminari St. Rafael Oepoi Kupang Tahun Ajaran 2022/2023. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 440–445.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.47>
- Safa, M. A., Gutama, A., Rahayu, & Ika, N. C. (2024). *Cendikia Cendikia*. 2(3), 454–474.
- Saragi, R., & I Made Tegeh. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learnig Menggunakan VideoScribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V A R T I C L E I N F O. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 98–107.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41538>
- Syahfitri, R. A., Azmi, S., & Lubis, S. P. (2022). Kejenuhan Belajar : Dampak dan Pencegahan. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 163–170.
<https://jurnal.islahiyah.ac.id/index.php/jgt>