

**ANALISIS PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DI KELAS V SDN 4
PANDANWANGI**

Maya Sofia Azizah¹, Siti Nurul Fitriani, S.Pd., M. Si², Marudin, M.Pd.³

PGMI Tarbiyah Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor

¹ azizahmaya286@gmail.com, ² sitinurulfitriani91@gmail.com, ³
markmarudin88@gmail.com,

ABSTRACT

This study analyzes the enhancement of student learning outcomes through the implementation of interactive multimedia in the fifth-grade Civics Education (PPKn) class at SDN 4 Pandanwangi. The research problem stems from the conventional teaching methods, primarily lectures and textbooks, which result in low student engagement and difficulty in understanding abstract concepts such as legal norms and Pancasila values. The objective is to examine how interactive multimedia impacts students' learning outcomes in PPKn. A qualitative research method was employed, utilizing observation, interviews, and written tests to collect data from July to September 2025. The interactive multimedia, developed using Microsoft PowerPoint with navigation features, visuals, animations, audio, and interactive quizzes, was designed to be accessible offline, addressing the school's limited technological infrastructure. The findings indicate that interactive multimedia fosters a more engaging and enjoyable learning environment, enhancing students' enthusiasm and participation. However, the average student score of 60.25 did not meet the minimum competency standard, suggesting that the method was not fully effective in achieving the desired learning outcomes. Factors supporting its implementation include conducive classroom conditions and teacher creativity, though challenges such as inadequate facilities persist. This study contributes to the theoretical understanding of multimedia in education and offers practical insights for teachers to integrate technology in PPKn lessons, recommending further development of interactive media to enhance educational quality.

Keywords: *Interactive Multimedia, Civics Education, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan multimedia interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas V SDN 4 Pandanwangi. Permasalahan penelitian berasal dari metode pengajaran konvensional, terutama ceramah dan buku teks, yang menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan kesulitan memahami konsep abstrak seperti norma hukum dan nilai-nilai Pancasila. Tujuan

penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana multimedia interaktif memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Metode penelitian kualitatif digunakan, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes tertulis pada periode Juli hingga September 2025. Multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan Microsoft PowerPoint dengan fitur navigasi, visual, animasi, audio, dan kuis interaktif dirancang untuk dapat digunakan secara offline, mengatasi keterbatasan infrastruktur teknologi sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa. Namun, nilai rata-rata siswa sebesar 60,25 tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, menunjukkan bahwa metode ini belum sepenuhnya efektif dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Faktor pendukung meliputi kondisi kelas yang kondusif dan kreativitas guru, meskipun tantangan seperti keterbatasan sarana masih ada. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan media pembelajaran dan wawasan praktis bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran PPKn, dengan rekomendasi pengembangan lebih lanjut.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan elemen krusial dalam proses pendidikan, berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dari guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa, terutama pada siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan konkret operasional, sebagaimana dijelaskan oleh Piaget (Mayer, 2009). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), media pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk menjelaskan

konsep abstrak seperti norma hukum, hak dan kewajiban warga negara, serta nilai-nilai Pancasila agar lebih mudah dipahami dan menarik. Multimedia interaktif, yang menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, dan video, menjadi solusi modern yang mendukung pembelajaran abad ke-21. Menurut Mayer (2009), teori *multimedia learning* menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan verbal memungkinkan otak memproses informasi secara lebih optimal, meningkatkan daya serap siswa.

Berdasarkan observasi awal di SDN 4 Pandanwangi, pembelajaran

PPKn kelas V masih menggunakan pendekatan konvensional, seperti metode ceramah dan buku teks, yang menyebabkan rendahnya antusiasme siswa. Siswa tampak pasif dan kesulitan memahami materi abstrak, seperti pentingnya norma hukum dan nilai-nilai demokrasi, karena minimnya media visual atau interaktif. Guru juga menghadapi tantangan dalam menarik perhatian siswa akibat keterbatasan sarana pembelajaran, meskipun siswa telah terbiasa dengan teknologi seperti smartphone. Kondisi ini menunjukkan perlunya solusi inovatif berupa multimedia interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan materi PPKn. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan elemen visual dan interaktif. Penelitian Hesti Yuningsih (2024) menunjukkan bahwa multimedia interaktif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, mendukung potensi serupa pada PPKn. Dalam konteks Islam, Al-Qur'an (QS. Tāhā: 114) mendorong peningkatan ilmu pengetahuan, dan hadis Rasulullah SAW (HR. Muslim) menekankan pentingnya metode penyampaian yang sesuai dengan

kemampuan penerima, yang relevan dengan penggunaan multimedia interaktif untuk siswa sekolah dasar.

Fokus penelitian ini adalah menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 4 Pandanwangi melalui penerapan multimedia interaktif pada pembelajaran PPKn. Tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap materi PPKn, khususnya nilai-nilai Pancasila dan norma hukum. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis berupa kontribusi keilmuan dalam pengembangan media pembelajaran, serta manfaat praktis bagi guru sebagai referensi untuk menerapkan multimedia interaktif, bagi sekolah sebagai acuan peningkatan kualitas pembelajaran, dan bagi peneliti sebagai pengalaman praktis dalam dunia pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan multimedia interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila

dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas V SDN 4 Pandanwangi. Menurut Sugiyono (2019), metode kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau perilaku yang diamati dalam situasi wajar, memungkinkan peneliti menangkap kondisi nyata di lapangan tanpa mengganggu dinamika pembelajaran. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam bagaimana multimedia interaktif memengaruhi proses dan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami nilai-nilai Pancasila dan norma hukum.

Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Pandanwangi, Jerowaru, Lombok Timur, pada periode Juli hingga September 2025. Data dikumpulkan melalui dua jenis sumber, yaitu data primer berupa observasi langsung dan wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas V (Ibu Sri, S.Pd.), dan siswa, serta data sekunder berupa dokumen seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipan, wawancara terstruktur dan tidak terstruktur, serta tes tertulis. Observasi partisipan dilakukan dengan peneliti bertindak sebagai guru PPKn untuk memastikan proses

pembelajaran berlangsung alami. Wawancara dengan kepala sekolah dan guru bertujuan memahami kurikulum, silabus, dan pelaksanaan pembelajaran, sedangkan wawancara dengan siswa menggali persepsi mereka terhadap metode multimedia interaktif. Tes tertulis, berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai, digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap berdasarkan model Miles dan Huberman: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data melibatkan pemilihan informasi relevan dengan fokus penelitian, diikuti penyajian data dalam bentuk narasi, bagan, atau tabel untuk memudahkan interpretasi. Penarikan kesimpulan dilakukan secara iteratif, dengan verifikasi berulang untuk memastikan keabsahan temuan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk memastikan konsistensi dan validitas hasil penelitian.

Multimedia interaktif yang digunakan dikembangkan dengan

Microsoft PowerPoint, dilengkapi fitur navigasi, ilustrasi visual, animasi, audio, dan kuis interaktif, serta dirancang untuk digunakan secara offline agar sesuai dengan keterbatasan infrastruktur teknologi sekolah. Proses pembelajaran melibatkan penyusunan RPP, pemilihan metode interaktif seperti diskusi kelompok dan presentasi video animasi, serta evaluasi melalui observasi perilaku siswa dan tes tertulis. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengamati antusiasme, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara holistik, sekaligus mengevaluasi efektivitas multimedia interaktif dalam konteks pembelajaran PPKn.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di SDN 4 Pandanwangi, Jerowaru, Lombok Timur, dari Juli hingga September 2025, bertujuan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui penerapan multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang digunakan berbasis Microsoft PowerPoint, dilengkapi fitur navigasi, ilustrasi

visual, animasi, audio, dan kuis interaktif, dirancang untuk beroperasi secara offline guna mengatasi keterbatasan infrastruktur teknologi sekolah. Hasil observasi partisipan menunjukkan bahwa multimedia interaktif meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Siswa tampak aktif dalam diskusi kelompok, responsif terhadap video animasi tentang nilai-nilai Pancasila, dan menunjukkan suasana belajar yang kondusif serta menyenangkan. Proses pembelajaran melibatkan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), metode interaktif seperti diskusi kelompok, dan presentasi video untuk memperjelas konsep norma hukum, hak dan kewajiban warga negara, serta nilai-nilai Pancasila.

Namun, hasil tes tertulis yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai menghasilkan nilai rata-rata siswa sebesar 60,25, di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menandakan bahwa multimedia interaktif belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Faktor pendukung keberhasilan meliputi kreativitas guru dalam menyampaikan materi, kesiapan siswa, dan kondisi kelas

yang mendukung. Observasi juga mengungkapkan perbedaan antusiasme antara siswa perempuan dan laki-laki, dengan siswa perempuan lebih aktif dalam diskusi dan menjawab soal. Kendala utama adalah keterbatasan sarana prasarana, seperti LCD, laptop, dan speaker, yang sebagian besar merupakan peralatan pribadi guru, serta kurangnya konsistensi dalam penerapan media karena keterbatasan tersebut.

Temuan ini sejalan dengan teori *multimedia learning* Mayer (2009), yang menjelaskan bahwa kombinasi elemen visual (gambar, animasi) dan verbal (teks, audio) memungkinkan otak memproses informasi melalui saluran kognitif ganda, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi. Multimedia interaktif memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel dan mandiri, sebagaimana diungkapkan Daryanto, yang menekankan bahwa media ini meningkatkan fokus, motivasi, dan ketertarikan siswa. Keberhasilan multimedia interaktif dalam meningkatkan antusiasme siswa di SDN 4 Pandanwangi juga didukung oleh penelitian Hesti Yuningsih (2024) pada pembelajaran PAI di SDN 018

Balikipapan Barat, yang menemukan bahwa multimedia interaktif menciptakan suasana belajar yang menarik, memperkaya pengalaman siswa, dan mendorong keterlibatan aktif. Video animasi tentang nilai-nilai Pancasila, misalnya, membantu siswa memahami konsep abstrak seperti toleransi, kerja sama, dan keadilan secara lebih konkret, yang sulit dicapai melalui metode konvensional seperti ceramah.

Meski demikian, nilai rata-rata siswa yang di bawah KKM menunjukkan bahwa multimedia interaktif belum optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran kognitif. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget (Mayer, 2009), yang menyatakan bahwa siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan materi yang lebih sederhana dan kontekstual. Konten multimedia yang digunakan, meskipun interaktif, mungkin belum sepenuhnya disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa, seperti kompleksitas kuis atau penjelasan yang masih terlalu abstrak. Selain itu, keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti ketergantungan pada peralatan pribadi guru,

menghambat konsistensi penerapan media, yang sesuai dengan temuan bahwa fasilitas teknologi memadai krusial untuk keberhasilan pembelajaran berbasis multimedia (Yuningsih, 2024).

Dari perspektif pendidikan Islam, hadis Rasulullah SAW (HR. Muslim) yang menekankan penyampaian ilmu sesuai kadar akal penerima mendukung perlunya penyesuaian desain multimedia dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Ayat Al-Qur'an (QS. Tāhā: 114) yang mendorong peningkatan ilmu pengetahuan juga menggarisbawahi pentingnya inovasi seperti multimedia interaktif dalam pendidikan. Perbedaan antusiasme antara siswa perempuan dan laki-laki dapat dianalisis melalui teori motivasi belajar, yang menunjukkan bahwa faktor internal seperti minat dan kesiapan belajar memengaruhi respons siswa terhadap metode pembelajaran (Setiawan, 2004). Siswa perempuan cenderung lebih responsif terhadap tugas-tugas terstruktur seperti diskusi dan kuis, sementara siswa laki-laki menunjukkan antusiasme yang lebih rendah, mungkin karena kurangnya keterlibatan dalam aktivitas interaktif

yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Untuk meningkatkan efektivitas, diperlukan pengembangan konten multimedia yang lebih kontekstual, seperti contoh-contoh nyata dari kehidupan sehari-hari yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila, serta peningkatan pelatihan guru dalam mendesain dan mengelola media interaktif. Dukungan sekolah dalam menyediakan sarana seperti LCD dan laptop juga penting untuk memastikan konsistensi penerapan. Penelitian ini menegaskan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi keberhasilannya bergantung pada desain yang tepat, kesiapan guru, dan infrastruktur yang memadai. Temuan ini memberikan landasan bagi penelitian lanjutan untuk mengoptimalkan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan di SDN 4 Pandanwangi dari Juli hingga September 2025 menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas V meningkatkan antusiasme,

keterlibatan, dan motivasi siswa dalam proses belajar. Multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint, yang dilengkapi fitur navigasi, ilustrasi visual, animasi, audio, dan kuis interaktif, menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sebagaimana didukung oleh teori *multimedia learning* Mayer (2009). Observasi menunjukkan siswa lebih aktif dalam diskusi kelompok dan responsif terhadap video animasi tentang nilai-nilai Pancasila, dengan suasana kelas yang kondusif. Namun, hasil tes tertulis dengan nilai rata-rata 60,25, di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), mengindikasikan bahwa multimedia interaktif belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Faktor pendukung keberhasilan meliputi kreativitas guru dan kesiapan siswa, sementara keterbatasan sarana prasarana, seperti ketergantungan pada peralatan pribadi guru, menjadi kendala utama. Perbedaan antusiasme antara siswa perempuan dan laki-laki juga menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih inklusif sesuai gaya belajar masing-masing.

Untuk meningkatkan efektivitas multimedia interaktif, beberapa perbaikan diperlukan. Pertama, sekolah perlu menyediakan sarana prasarana seperti LCD, laptop, dan speaker secara memadai untuk mendukung konsistensi penerapan media. Kedua, guru disarankan untuk mengembangkan konten multimedia yang lebih kontekstual, seperti contoh-contoh nyata dari kehidupan sehari-hari yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila, agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas V (Piaget dalam Mayer, 2009). Ketiga, pelatihan guru dalam mendesain dan mengelola multimedia interaktif perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi. Keempat, sekolah diharapkan menciptakan wadah bagi guru dan siswa untuk mengembangkan kreativitas, seperti melalui kegiatan ekstrakurikuler atau proyek berbasis teknologi. Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengkaji efektivitas multimedia interaktif pada mata pelajaran lain atau di sekolah dengan infrastruktur teknologi yang lebih baik. Selain itu, penelitian dapat difokuskan pada pengembangan desain multimedia yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa berdasarkan jenis kelamin atau

kebutuhan khusus, guna memastikan pendekatan yang lebih inklusif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Badudu, J. S., & Zain, S. M. (2010). Kamus besar bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hardani. (2020). Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Muhammad, S., & Muttaqien, I. (2003). Metode penelitian pendidikan. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Yuningsih, H. (2024). Peran penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI di SDN 018 Balikpapan Barat. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 45-56.