



Penerapan Pembelajaran Multimedia untuk Motivasi Belajar Peserta Didik

Den Ajeng Khuluqiyah¹, Sudrajat², Mulyani³
Universitas Muhammadiyah Cirebon^{1,2}, SDN Kemakmuran 2³
Email: ajengkhuluqiyah@gmail.com

Received: 23 September 2024

Revised: 31 Mei 2025

Accepted: 8 Juni 2025

ABSTRACT

This study aims to investigate the application of multimedia learning in enhancing students' motivation at SDN Kemakmuran 2, class 3A. The method used is Classroom Action Research (CAR) with a collaborative strategy. The subjects of the study consist of 31 students, including 20 boys and 11 girls. The results indicate that the use of multimedia effectively stimulates students' curiosity and interest in learning. In Cycle 1, the students' motivation level was recorded at 33.33%, with only 11 students showing good motivation. After more effective implementation in Cycle 2, motivation increased to 80.6%. Additionally, students' learning outcomes showed significant improvement; the classical completion rate rose from 35% in Cycle 1 to 81% in Cycle 2. This research suggests that multimedia use in learning can enhance students' motivation and learning outcomes, contributing to the development of more innovative teaching methods. Therefore, strengthening the application of multimedia in education is necessary to achieve greater success in the teaching and learning process.

Keywords: Multimedia learning, student motivation, students.

ABSTRAK

Pada penelitian ini bertujuan menyelidiki penerapan pembelajaran multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SDN Kemakmuran 2, kelas 3A. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan strategi kolaboratif. Subjek penelitian terdiri dari 31 peserta didik, dengan 20 laki-laki dan 11 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan multimedia mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa. Pada siklus 1, tingkat motivasi belajar peserta didik tercatat sebesar 33,33%, dengan hanya 11 peserta didik yang menunjukkan motivasi baik. Setelah penerapan yang lebih efektif pada siklus 2, motivasi meningkat menjadi 80,6%. Selain itu, hasil belajar peserta didik menunjukkan perbaikan signifikan; nilai ketuntasan klasikal meningkat dari 35% pada siklus 1 menjadi 81% pada siklus 2. Penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan demikian, penerapan multimedia dalam pendidikan perlu diperkuat untuk mencapai keberhasilan yang lebih optimal dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: Pembelajaran multimedia, motivasi belajar, peserta didik.

©2025 by Den Ajeng Khuluqiyah, Sudrajat, Mulyani
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan rutin yang dilakukan oleh orang-orang untuk menambah wawasan pengetahuan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan. Peserta didik yang belajar akan semakin menyadari nilai informasi

dan akan mampu membedakan antara tindakan dan sikapnya. Slameto menyatakan ada tiga macam pengaruh yang mempengaruhi pembelajaran yaitu faktor masyarakat, faktor eksternal, dan faktor internal (Wandini, 2019: 17). Menurut Uno (2016:23) mengidentifikasi enam indikator motivasi belajar, yaitu: 1) Keinginan dan kemauan untuk berhasil; 2) Kebutuhan dan dorongan untuk belajar; 3) Harapan atau cita-cita untuk masa depan; 4) Penghargaan atas hasil belajar; 5) Kegiatan belajar yang menarik; dan 6) Lingkungan belajar yang mendukung dan kondusif bagi peserta didik untuk belajar dengan baik. Sedangkan menurut Srijumah (2018:28) mengembangkan indikator-indikator motivasi belajar berikut ini berdasarkan indikator-indikator yang dikembangkan oleh Sardiman dan Uno, yaitu: memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil, memiliki kebutuhan dan dorongan untuk belajar, memiliki tujuan atau sasaran masa depan, apresiasi terhadap hasil pembelajaran, lingkungan belajar yang membantu, preferensi untuk bekerja sendiri, kecenderungan cepat bosan dengan tugas yang berulang, dan kemampuan untuk menegakkan keyakinan mereka, menemukan dan memecahkan masalah yang menyenangkan. Dengan demikian, keinginan untuk belajar dengan tekun agar memperoleh hasil belajar yang diharapkan disebut motivasi belajar. Motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri sendiri maupun dorongan dari luar. Hasil pembelajaran akan dipengaruhi oleh fakta bahwa peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi akan belajar lebih tekun daripada peserta didik dengan motivasi rendah. Karena motivasi memiliki dampak yang signifikan terhadap keberhasilan peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, penting untuk memotivasi peserta didik agar mereka senang mengikuti apa yang diajarkan guru pada saat belajar. Untuk memperoleh hasil yang diinginkan, peserta didik harus mampu mengatur dan melaksanakan studinya seefektif mungkin; tentu motivasi saja tidak cukup. Sehingga guru harus juga harus berperan dalam membuat rancangan pembelajaran yang sesuai dan menarik minat peserta didik agar pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan maksimal, inovatif dan menyenangkan.

Salah satu pendekatan untuk membuat peserta didik tertarik belajar adalah dengan menggunakan multimedia di kelas. Sebagai guru juga harus bisa

mengikuti perkembangan zaman dimana pada bidang pendidikan telah dipengaruhi secara signifikan oleh kemajuan teknologi di masa globalisasi ini, khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi (Febrianti et al., 2023). Tidak hanya itu, guru harus memahami betapa pentingnya penerapan multimedia dalam meningkatkan mutu pengajaran, terutama di saat peserta didik sudah menguasai teknologi. Jadi sebagai guru harus memiliki kemampuan kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pengajaran yang berbasis multimedia (Sofiarini Andriana, 2020). Penggunaan multimedia menjadi pilihan yang tepat dalam situasi ini. Penerapan multimedia sebagai instrumen pendidikan memberikan manfaat penyampaian pengetahuan melalui format audio-visual, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik (Fridayanti, Irhasyuarna, & Putri, 2022). Untuk menstimulus keinginan dan motivasi belajar peserta didik, media ini menyediakan teknik belajar yang lebih menarik dan menarik secara visual (Melati et al., 2023).

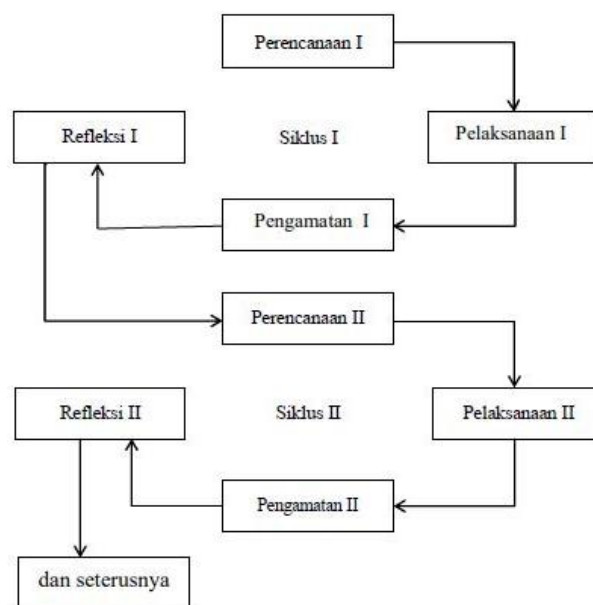
Sayangnya, pengamatan hasil observasi yang dilakukan di sekolah memperlihatkan bahwa peserta didik tidak lagi bersemangat dalam belajar karena guru tidak menerapkan kegiatan yang berbasis multimedia dalam proses pembelajaran, berbeda ketika guru menerapkan multimedia di setiap proses pembelajaran. Tentunya peserta didik tidak sering mengantuk, malas, dan merasa bosan. Penerapan media berbasis teknologi dalam kegiatan belajar luring tentunya memiliki keterbatasan sarana dalam menunjang proses pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan ini menjadi penyebab utama rendahnya motivasi belajar.

Mengingat masalah-masalah ini, penyelidikan menyeluruh terhadap penerapan pembelajaran multimedia untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar tentu diperlukan. Multimedia berperan penting dalam proses pembelajaran karena dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan membuat mereka merasa senang dengan apa yang telah mereka pelajari karena mereka tidak bosan atau lelah selama kegiatan belajar. Itulah mengapa hal ini sangat penting. Lebih jauh lagi, peserta didik akan termotivasi sendiri tanpa dorongan terus-menerus, sehingga mudah untuk memenuhi tujuan dan hasil pembelajaran serta memperoleh hasil terbaik. Agar tujuan pembelajaran benar-

benar tercapai, aplikasi multimedia harus digunakan dalam proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, adalah untuk menguji sejauh mana penerapan pembelajaran multimedia untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode kolaboratif yang digunakan dalam penelitian ini (Yusuf, 2020). Pendekatan ini dipilih untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar dalam Pendidikan Pancasila di SDN Kemakmuran 2 kelas 3A. Sebanyak 31 peserta didik, diantaranya 11 perempuan dan 20 laki-laki dari kelas 3A SDN Kemakmuran 2 menjadi subjek riset. Percobaan ini bertujuan menyaksikan bagaimana penerapan pembelajaran multimedia untuk motivasi belajar peserta didik. Model Kemmis dan Mc. Taggart diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini (Arikunto, 2016) dan dilaksanakan melalui empat langkah utama: perencanaan, implementasi (pelaksanaan), observasi (pengamatan), dan refleksi. Berikut ini adalah uraian tentang Model Kemmis dan McTaggart (Arikunto 2016).



Gambar 1. Model penelitian oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto 2016)

Tes tertulis, dokumentasi, dan observasi merupakan beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil catatan dan refleksi guru, hasil

observasi, dan catatan peserta didik semuanya akan dimasukkan ke dalam data kualitatif yang akan disajikan dalam penelitian tindakan kelas ini dalam bentuk kata-kata, pernyataan, dan deskripsi dalam format laporan ini dan memberikan contoh bagaimana pembelajaran multimedia telah digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas 3A SDN Kemakmuran 2. Selanjutnya, untuk memperkuat fakta, penelitian ini mengolah hasil tes dengan menggunakan data kuantitatif; hasil tes juga akan diberikan dalam bentuk persentase. Apabila 80,6% peserta didik hampir mengisi semua panduan motivasi dan hasil tes peserta didik menunjukkan 81% peserta didik telah mencapai KKTP, yaitu 70, Maka penelitian ini dapat dianggap sukses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil riset ini dilakukan terhadap 31 siswa kelas 3A SDN Kemakmuran 2 dengan menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas (PTK). Riset ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari satu kali pertemuan. Maksudnya adalah untuk melihat sejauh mana kegiatan yang telah dilaksanakan berjalan secara konsisten, sehingga peneliti pada awalnya melakukan siklus 1 tanpa menggunakan aplikasi multimedia seperti PPT, Wordwall, dan YouTube untuk mengamati motivasi awal peserta didik.

1. Siklus 1

Pada Siklus 1 tidak terdapat penggunaan bahan ajar berbasis multimedia. Melalui observasi langsung, dokumentasi berupa rekaman proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan data pengetahuan yang diperoleh melalui tes tertulis pada mata kuliah Pendidikan Pancasila, peneliti secara langsung mengumpulkan data tentang keinginan belajar siswa. Evaluasi siklus 1 terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat keinginan belajar siswa berada pada taraf yang belum baik pada peserta didik saat siklus 1 berada pada kategori rendah karena tidak sesuai dengan indikatornya, yaitu: 1) Keinginan dan motivasi untuk berhasil; 2) Kebutuhan dan dorongan untuk belajar; 3) Harapan atau cita-cita untuk masa depan; 4) Penghargaan terhadap hasil belajar; 5) Kegiatan belajar yang menarik; dan 6) Lingkungan belajar

yang mendukung dan kondusif di mana peserta didik dapat belajar secara efektif. Temuan penelitian ini didasarkan pada empat tahap utama penelitian tindakan kelas: persiapan, pelaksanaan, observasi (pengamatan), dan refleksi, yang dicirikan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini meliputi pembuatan modul ajar pendidikan Pancasila untuk kelas 3, perancangan bahan ajar, perancangan materi pokok, dan penyiapan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran, pembuatan lembar pengamatan maupun tes tertulis serta penyusunan lembar refleksi agar mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran nonmultimedia. Hanya menggunakan buku peserta didik, buku guru, dan papan tulis sebagai media pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan dan difokuskan pada tema pendidikan Pancasila dengan materi kekayaan suku bangsaku, tanpa menggunakan sumber belajar berbasis multimedia seperti Wordwall, PowerPoint, atau YouTube. Selain itu, peserta didik juga mempertimbangkan apa yang telah mereka pelajari sejauh ini.

c. Tahap Observasi (pengamatan)

Tahap observasi merupakan bagian dari proses pelaksanaan observasi di kelas. Berdasarkan indikasi yang telah ditetapkan, maka hasil pengamatan peneliti terhadap minat belajar siswa menghasilkan temuan-temuan sebagai berikut:

1. Hasil pengamatan motivasi belajar peserta didik siklus 1.

Hasil pengamatan motivasi belajar peserta didik siklus 1 pertemuan 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siklus 1

| Pertemuan Ke- | Memenuhi | Tidak Memenuhi | Presentase Pemenuhan Indikator |
|----------------------|-----------------|-----------------------|---------------------------------------|
| 1 | 11 | 20 | 33,33% |

Rata-rata tingkat motivasi belajar siswa pada siklus 1 pertemuan 1 sebesar 33,33% dan pada tabel terlihat bahwa ada 20 siswa yang tidak memenuhi semua parameter.

2. Hasil post-test siklus 1

Berikut ini adalah hasil post-test siklus 1 pertemuan 1:

Tabel 2. Hasil post-test siklus 1

| Siklus 1 | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|----------------------------|------------------------------|
| Pertemuan Ke- | Jumlah Tuntas (> 70) | Jumlah Tidak Tuntas | Presentase Ketuntasan |
| 1 | 11 | 20 | 35% |
| Ketuntasan klasikal siklus 1 35% | | | |

Berdasarkan data post-test siklus 1 mata pelajaran pendidikan Pancasila, pada pertemuan 1 belum terjadi peningkatan ketuntasan peserta didik dengan presentase sebesar 35%, sehingga persentase ketuntasan klasikal siklus 1 sebesar 35%. Kemudian berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa hanya sebagian kecil peserta didik yang terlibat dan memperhatikan materi yang disampaikan, namun masih banyak peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran dan asyik dengan kepentingannya sendiri, sehingga tidak memperhatikan guru. Hasil observasi kegiatan pembelajaran selanjutnya menunjukkan bahwa sebagian kecil peserta didik terlihat terlibat dan tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan atau diberikan guru, namun masih banyak peserta didik yang tidak menyelesaikan tugas dengan baik dan tidak memperhatikan guru ketika guru sedang menjelaskan materi, sehingga peserta didik tidak dapat menyelesaikan tugas dengan kemampuan yang optimal.

d. Refleksi siklus 1

Guru belum cakap meningkatkan proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif., sehingga proses pembelajaran pada siklus 1 masih jauh dari kriteria keberhasilan. Hal-hal berikut ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang berminat dalam belajar: 1) Sebagian peserta didik tidak fokus pada pelajarannya; 2) Peserta didik kurang bersemangat mendengarkan penjelasan guru; 3) Peserta didik

kurang memiliki rasa ingin tahu; 4) Peserta didik terlihat mengobrol; dan 5) Peserta didik masih belum mencapai tujuan pembelajaran.

2. Siklus 2

a. Tahap perencanaan

Pada Siklus I, tantangan diperkenalkan dan upaya dilakukan untuk mengidentifikasi jawaban berdasarkan temuan refleksi selama tahap perencanaan ini. Upaya berikut telah dilakukan untuk siklus 2: 1) Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik untuk fokus, seperti dengan menciptakan area belajar yang tenang, menetapkan aturan dasar di kelas, mengajak peserta didik bermain permainan edukatif, dan memfasilitasi icebreaking; 2) Guru menggunakan alat bantu visua-audiotory seperti wordwall, PPT, video YouTube, dan gambar untuk membantu peserta didik memahami konsep yang dapat diajarkan baik secara visual maupun audiotory untuk membantu peserta didik tetap fokus dan membuat pembelajaran lebih menarik; dan 3) Guru harus memberikan umpan balik positif kepada peserta didik untuk menginspirasi mereka agar bekerja lebih giat dan tetap fokus. Tahap pertama dalam perencanaan siklus 2 adalah menjadwalkan proses pembelajaran, yang meliputi menyiapkan perangkat, memutuskan media berbasis teknologi mana yang akan digunakan, mengatur sarana atau fasilitas, membuat kertas pengamatan, dan membuat tes untuk siklus 2.

b. Tahap pelaksanaan

Ada satu pertemuan di kelas yang sama selama tahap implementasi siklus 2, dan tujuannya adalah untuk membuat peserta didik lebih terlibat dan antusias, yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar dan meningkatkan motivasi belajar. Dalam hal ini, pendidik akan meningkatkan dan menyesuaikan pendekatan pedagogis mereka. yang digunakan berdasarkan temuan evaluasi dari siklus sebelumnya.

c. Tahap pengamatan

Tahap observasi motivasi belajar dari indikator digunakan sebagai acuan pada tahap observasi siklus 2 yang dilaksanakan sama dengan siklus 1.

Selanjutnya, pertanyaan post-test digunakan untuk mengukur seberapa berhasil peserta didik telah belajar dengan baik.

1. Hasil observasi siklus 2 tentang motivasi belajar peserta didik

Tabel 3. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siklus 2

| Pertemuan Ke- | Memenuhi | Tidak Memenuhi | Presentase Pemenuhan Indikator |
|---------------|----------|----------------|--------------------------------|
| 1 | 25 | 6 | 80,6% |

Rata-rata tingkat motivasi belajar peserta didik pada siklus 2 pertemuan 1 adalah 80,6%, dan dari tabel terlihat bahwa 25 peserta didik telah memenuhi semua parameter. Hasil observasi motivasi belajar peserta didik pada siklus 2 menunjukkan peningkatan yang cukup besar, setelah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.

2. Hasil Post-test siklus 2

Berikut ini adalah temuan post-tes dari pertemuan 1 siklus 2:

Tabel 4. Hasil post-test siklus 2

| Siklus 2 | | | |
|-------------------------------------|----------------------|---------------------|-----------------------|
| Pertemuan Ke- | Jumlah Tuntas (> 70) | Jumlah Tidak Tuntas | Presentase Ketuntasan |
| 1 | 25 | 6 | 81% |
| Ketuntasan klasikal Siklus 2 81% | | | |

Berdasarkan data tabel siklus 2 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terjadi peningkatan ketuntasan peserta didik sebesar 81% pada pertemuan 1, yang berarti ketuntasan klasikal pada siklus 2 juga sebesar 81%. Data ini menunjukkan bahwa penelitian ini tuntas pada siklus 2 dan sebaiknya dihentikan.

d. Refleksi siklus 2

Berikut ini dapat digunakan untuk melaporkan hasil pelaksanaan tahap refleksi siklus 2: 1) Hasil belajar peserta didik meningkat, sebagaimana dibuktikan oleh tingkat pemahaman yang lebih tinggi terhadap subjek yang dibahas; 2) Pada siklus 2, hasrat dan kegembiraan peserta didik untuk belajar mulai terlihat dalam penyelesaian tugas mereka. 3) Peserta didik mulai memiliki kepemilikan atas tugas yang diberikan kepada mereka. 4) Studi tentang hubungan antara hasil belajar dan motivasi peserta didik mengungkapkan peningkatan yang signifikan.

Pembahasan

Peserta didik kelas 3A SDN Kemakmuran 2 mengikuti proses penelitian tindakan kelas ini. Berdasarkan observasi awal, ditemukan masalah motivasi yang kurang, yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Peneliti terlebih dahulu menyelesaikan siklus 1 berdasarkan kesulitan yang diberikan, mengevaluasi motivasi peserta didik dan hasil belajar awal sebelum memberikan tindakan dalam bentuk multimedia, seperti Wordwall, PowerPoint, atau YouTube. Hanya 11 peserta didik pada siklus 1 yang menunjukkan semangat belajar yang kuat, dengan tingkat motivasi rata-rata 33,33%. Namun, pada siklus 2, tingkat motivasi rata-rata meningkat menjadi 80,6%. Hal ini juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yang data siklus 1 menunjukkan bahwa mereka memiliki skor ketuntasan klasikal 35%. dan setelah dipikir-pikir, dilanjutkan ke siklus 2, di mana ketuntasan rata-rata meningkat menjadi 81%. Pada titik ini, penelitian dapat disimpulkan karena telah memenuhi tujuan keberhasilannya. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap siklus dan peningkatan terjadi secara teratur dalam setiap siklus, berbagai pengamatan diperoleh dari konsekuensi tindakan tersebut, termasuk:

- a. Mengingat indikator motivasi yang telah disebutkan sebelumnya, penggunaan multimedia di dalam kelas dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meliputi: 1) Keinginan dan kesiapan yang kuat untuk meraih kesuksesan; PPT pendidikan yang menarik dan menginspirasi dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berprestasi. Peserta didik cenderung lebih terinspirasi untuk belajar giat ketika melihat contoh-contoh suku dan budaya Indonesia yang beragam yang memicu minat untuk mempelajarinya lebih lanjut. 2) Kebutuhan dan motivasi belajar: Kebutuhan informasi dan pemahaman peserta didik dapat langsung dipenuhi oleh sumber belajar berbasis multimedia. PPT dan Wordwall dapat memenuhi permintaan mereka akan informasi dan memenuhi harapan masa depan dengan menyediakan konten secara terorganisasi dan lugas. 3) Aspirasi atau harapan masa depan; penggunaan multimedia di dalam kelas dapat memperluas wawasan teknologi dan intelektual peserta didik dengan memperkenalkan mereka pada berbagai kemungkinan masa depan yang

lebih luas. Dengan menyediakan pengetahuan tentang suku dan budaya Indonesia dan Wordwall dapat mendukung peserta didik dalam memperkuat aspirasi dan nilai-nilai mereka selama proses pendidikan. 4) Pengenalan tujuan pembelajaran; Wordwall dan PowerPoint dapat memfasilitasi peserta didik yang merasa kesulitan menangkap materi pelajaran atau menyelesaikan tugas dengan menawarkan dukungan dan arahan selama proses pembelajaran. PPT dapat membantu peserta didik untuk menjadi gigih, tekun menghadapi kesulitan, dan menghargai hasil belajar yang mereka terima dari proses pembelajaran dengan menawarkan penjelasan yang menyeluruh dan jelas. 5) Kegiatan pembelajaran yang menarik; presentasi PowerPoint yang kreatif dan penggunaan Wordwall dalam lingkungan pendidikan dapat mendukung peserta didik untuk tetap mengerjakan tugas mereka dan memperhatikan. PowerPoint dan Wordwall dapat mendorong peserta didik untuk tetap memperhatikan dan terlibat dalam proses pembelajaran dengan menyajikan materi dengan cara yang menarik dan memikat. 6) Suasana yang ramah dan mendukung yang mendukung pembelajaran yang efektif; penggunaan multimedia di kelas menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik yang membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik. Dengan demikian, penggunaan teknologi multimedia seperti PowerPoint dan Wordwall dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan menawarkan konten yang menarik, menginspirasi, dan instruktif yang memenuhi berbagai tuntutan motivasi mereka. Selain itu, multimedia adalah alat instruksional yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menyediakan kurikulum melalui interaksi langsung antara peserta didik dan guru.

- b. Telah dibuktikan bahwa penggunaan sumber belajar berbasis multimedia dapat membantu peserta didik menjadi lebih mahir dalam konten yang diajarkan. Sebab di balik keefektifan metode ini adalah aksesibilitas, yang memungkinkan pembelajaran mandiri di mana saja dan kapan saja, keterlibatan interaktif, yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif, dan visualisasi menarik yang menyampaikan konsep pembelajaran dengan cara menarik dan mudah dipahami (Urba et al., 2024).

SIMPULAN

Penggunaan multimedia seperti PowerPoint dan Wordwall sangat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 3A di SDN Kemakmuran 2, menurut temuan penelitian tindakan kelas ini. Akibat ketidakmampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran pada siklus 1 dengan cara yang kreatif atau unik, proses pembelajaran masih jauh dari memenuhi persyaratan keberhasilan. Minat belajar peserta didik yang rendah terlihat dari kurangnya fokus, kegembiraan, rasa ingin tahu, dan banyaknya percakapan yang tidak ada gunanya di kelas. Meskipun demikian, ada peningkatan yang nyata pada siklus 2, dengan penyelesaian pembelajaran meningkat dari 35% menjadi 81% dan motivasi peserta didik meningkat dari 33,33% menjadi 80,6%. Telah dibuktikan bahwa penggunaan multimedia untuk pembelajaran tidak hanya membantu peserta didik memahami dan menerima informasi yang mereka butuhkan, tetapi juga membuat kelas lebih menarik dan dinamis. Memanfaatkan sumber daya seperti Wordwall dan PowerPoint mendorong partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, menawarkan alat bantu visual yang menarik, dan memperluas perspektif mereka. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan seberapa baik alat pengajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan kinerja peserta didik. Jadi, untuk memberi peserta didik pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik, sangat penting bagi pendidik untuk terus meningkatkan pemanfaatan teknologi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Febrianti, I., Tuffahati, J., Rifai, A., Affandi, R. H., Pradita, S., Akmalia, R., & Siahaan, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Manajemen Dalam Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan. *Academy of Education Journal*, 14(2), 506–522. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1763>
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil

- Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vo11.iss3.75>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., Ekonomi, J. P., & Ganesha, U. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. 1.
- Sofiarini Andriana, & S. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran The Role of History Teachers in Utilizing Learning Media Innovations. *Pendidikan, Jurnal Komunikasi*, 4(2), 79–93.
- Sofyan, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 272–280.
- Srijumah. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 2 Kusambi. Skripsi, tidak diterbitkan, FKIP Universitas Halu Oleo. Kendari.
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & ... (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *Jurnal Pendidikan*, 29–34. Retrieved from <http://journal.yp3a.org/index.php/diajar/article/view/2265%0Ahttps://journal.yp3a.org/index.php/diajar/article/download/2265/988>
- Wandini, Rora Rizki. (2019). Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD. Medan: Widya Puspita
- Yulianto Lutfi Muhammad & Pravitasari Galuh Suryanti (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Di SDN 3 Tarubasan Klaten). *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 42 – 53.
- Yusuf, S. (2020). Upaya Peningkatan Pemahaman Guru Dalam Menyusun Laporan Ptk Melalui Pembimbingan Terfokus Dengan Pendekatan Kolaboratif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Keilmuan*, 4(1).