

## IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *I-SPRING SUITE 10* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK

<sup>1</sup>Eti kusmiati, <sup>2</sup>Deni Darmawan, <sup>3</sup>Asep Rohayat

Institut Pendidikan Indonesia  
Email: [etikusmiati3d@gmail.com](mailto:etikusmiati3d@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi Multimedia Interaktif Berbasis *iSpring Suite 10* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan Pre-Experimental Design dengan bentuk *one group pretest posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Sukamukti, kecamatan Banyuresmi, Kabupaten Garut, tahun ajaran 2022/2023. Populasi dan sampel yang digunakan seluruh peserta didik di kelas 2 SDN 3 Sukamukti yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) Terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* dengan nilai rata-rata motivasi awal 34,20, motivasi akhir 53,85 dan peningkatannya 0,762 dengan kriteria “tinggi”; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* dengan rata-rata pretest sebesar 46,00, rata-rata nilai posttest 81,75 dan peningkatannya 0,673 dengan kriteria “sedang”; 3) Terdapat pengaruh penerapan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 10* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik; dan 4) Terdapat pengaruh penerapan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 10* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik

Kata Kunci: Multimedia Interaktif. Motivasi Belajar. Hasil Belajar

### Abstract

*This study aims to determine the implementation of iSpring Suite 10-Based Interactive Multimedia to increase student motivation and learning outcomes in thematic learning. This research is an experimental research with a quantitative approach. The design used was Pre-Experimental Design in the form of one group pretest posttest design. This research was conducted at SDN 3 Sukamukti, Banyuresmi sub-district, Garut Regency, academic year 2022/2023. The population and sample used were all students in grade 2 at SDN 3 Sukamukti, totaling 20 people. The results of the study can be concluded: 1) There are differences in students' learning motivation before and after using interactive multimedia based on the iSpring Suite with an average initial motivation score of 34.20, final motivation of 53.85 and an increase of 0.762 with the "high" criteria; 2) There are differences in student learning outcomes before and after using iSpring Suite-based interactive multimedia with an average pretest of 46.00, an average posttest score of 81.75 and an increase of 0.673 with the criteria of "moderate"; 3) There is an influence of the application of interactive multimedia based on iSpring Suite 10 on increasing students' learning motivation; and 4) There is an influence of the application of interactive multimedia based on iSpring Suite 10 on improving student learning outcomes*

*Keywords: Interactive Multimedia. Motivation to learn. Learning outcomes*

## A. PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk yang berakal, perlu mengalami proses pendidikan sebagai bekal dalam menghadapi perkembangan zaman. Sebagai warga negara Indonesia yang dijamin oleh UUD 1945 dan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, diamanatkan bahwa setiap warga negara memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan. Dengan demikian, anak-anak jenjang Sekolah Dasar (SD) yang mengalami kesulitan belajar, berhak memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan.

Jenjang SD sebagai lembaga pendidikan formal yang fundamental, diharapkan mampu memberikan pelayanan yang terbaik, salah satunya dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik (Tilaar, 2002). Anak SD terutama kelas bawah (kelas 1 s.d. 3) masih memerlukan bimbingan pembelajaran yang lebih intensif untuk mengembangkan kognisinya. Lebih lanjut, menurut Surya (2015), pada fase ini anak belum bisa berpikir secara abstrak dan masih perlu sesuatu yang konkret agar anak mampu memahami sesuatu.

Sejatinya, pendidikan menjadi wadah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Terlebih pada pembelajaran tematik di SD, peserta didik perlu diakomodasi untuk memiliki motivasi yang tinggi, sehingga nantinya bermuara pada hasil belajar yang tinggi pula. Sebagaimana pendapat Nurdyansyah & Fahyuni (2016), pembelajaran tematik sangat penting, agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami informasi dengan baik. Dengan demikian, kualitas pembelajaran akan terdongkrak semakin baik.

Namun, kenyataan di lapangan, pembelajaran tematik saat ini belum bisa sepenuhnya mengakomodasi peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di salah satu SD Kabupaten Garut, yakni SDN 3 Sukamukti, bahwa pembelajaran tematik saat ini belum mampu mendayagunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Lebih lanjut, merujuk pada hasil wawancara dengan guru-guru kelas bawah di sekolah tersebut, motivasi belajar peserta didik masih minim. Peserta didik kurang antusias terhadap materi yang disajikan, dan menilai bahwa pembelajaran cukup monoton. Selama pembelajaran, peran guru lebih dominan sebagai sumber belajar utama. Selain itu, media pembelajaran masih bersifat konvensional. Problematik ini bermuara pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

## B. KAJIAN LITERATUR

Menyikapi masalah tersebut, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menstimulus peserta didik untuk lebih termotivasi dalam belajar, sehingga hasil belajarnya meningkat. Hal ini selaras dengan pendapat Rusman (2014) bahwa “guru harus menggunakan pembelajaran yang bisa menggerakkan peserta didik menuju kemandirian, kehidupan yang lebih luas, dan belajar sepanjang hayat

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi pendidikan yang dapat digunakan ialah multimedia interaktif. Multimedia interaktif sebagaimana yang disampaikan oleh Haryoko (2009), merupakan media yang mempunyai kemampuan lebih baik karena memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Media yang dapat didengar suaranya dan dilihat gerakannya (video atau animasi) bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti hendak melakukan penelitian eksperimental dengan mengusung judul “Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis *iSpring Suite 10* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik”.

## C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu suatu penelitian yang berusaha

mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Sugiyono, 2018). Bentuk metode eksperimen yang digunakan adalah dengan menggunakan bentuk *Pre-Experimental Design*, yaitu desain yang masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, dan tidak adanya variabel kontrol, serta sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2018). Bentuk desain penelitian yaitu *one group pretest posttest design*. Hanya ada satu kelompok eksperimen yang ada di dalamnya diberikan *pretest* dan *posttest*, tetapi tidak ada kelompok kontrol (Darmawan, 2013). Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 3 Sukamukti, kecamatan Banyuresmi, Kabupaten Garut, tahun ajaran 2022/2023. Penentuan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan, yaitu permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini ditemukan secara nyata di sekolah tersebut.

Populasi adalah sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas (Darmawan, 2013, hlm. 137). Populasi yang digunakan ialah populasi homogen dan terbatas, sehingga seluruh peserta didik di kelas 2 SDN 3 Sukamukti yang berjumlah 20 orang, dijadikan sebagai populasi. Sampel adalah subjek penelitian yang menjadi sumber data (Darmawan, 2013, hlm. 138). Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* atau *sampling bertujuan*. Hal ini dikarenakan dalam pengambilan sampel, peneliti melakukan pertimbangan tertentu, sehingga didapat jumlah sampel sebanyak 20 orang, di kelas 2 SDN 3 Sukamukti. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berbentuk tes. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes objektif (*multiple choice*).

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. Hasil Penelitian

##### 1. Motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan

##### multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 10*.

Sebelum dilaksanakan pembelajaran terlebih dahulu diberikan motivasi awal dan setelah pembelajaran diberikan penilaian motivasi akhir kepada peserta didik rata-rata, simpangan baku, nilai minimum dan nilai maksimum motivasi awal, motivasi akhir dan peningkatan motivasi disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Deskripsi Motivasi Belajar**

		Statistics		
		Motivasi Awal	Motivasi Akhir	Peningkatan
N	Valid	20	20	20
	Missing	0	0	0
Mean		34.20	53.85	.7620
Std. Deviation		2.687	2.601	.10134
Minimum		28	48	.54
Maximum		40	59	.95
Sum		684	1077	15.24

Berdasarkan tabel di atas didapatkan deskripsi data motivasi awal dengan rata-rata 34,20 dengan nilai terkecil 28 dan nilai terbesar 40 serta standar deviasi 2,687. Rata-rata motivasi akhir 53,85 dengan nilai terkecil 48 dan nilai terbesar 59 serta simpangan baku 53,85. Rata-rata peningkatan 0,762 dengan nilai terkecil 0,54 dan nilai terbesar 0,95. Jika merujuk pada tabel interpretasi gain peningkatan motivasi ini termasuk pada kriteria “tinggi”

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam bidang pendidikan motivasi tentunya berorientasi pada pencapaian kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk semangat dalam belajarnya (Thoifuri, 2013:96).

Rendahnya motivasi awal siswa sebelum pembelajaran diakibatkan belum adanya dorongan dari kegiatan pembelajaran. Kondisi di lokasi penelitian selama ini banyak peserta didik seperti

kehilangan motivasi dalam belajar. Secara fisik mereka hadir di ruang kelas hanya untuk melakukan rutinitas belajar sesuai jadwal pelajaran yang sudah disusun oleh sekolah. Peserta didik hanya sebagai objek dan hanya menampung apa yang disampaikan oleh guru, sehingga mereka kehilangan tujuan untuk apa mereka belajar dan belajar di sekolah hanya formalitas saja. Kegiatan pembelajaran pun menjadi pasif dan membosankan. Interaksi antara guru dan peserta didik yang kaku menyebabkan peserta didik tidak termotivasi untuk belajar.

Selanjutnya setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif terbukti adanya perubahan motivasi belajar yang sangat tinggi. Menurut Surahmadi, (2016:5). Motivasi belajar dapat timbul karena dua factor yaitu faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita, sedangkan factor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, serta kegiatan belajar yang menarik.

Penggunaan teknologi pada proses pembelajaran memiliki dampak yang baik terhadap kualitas pembelajaran. (Hicks, 2011) Banyak penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (Naik et al, 2020). Selain itu juga penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan berbagai kemampuan berpikir siswa seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam dan luar diri peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan pada tingkah laku dan semangat atau keinginan untuk belajar lebih giat lagi.

Kunci dari keberhasilan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik itu sendiri. Ernata (2017, hlm. 783) menyatakan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai, 1) pendorong yang muncul dari dalam maupun dari luar diri peserta didik yang mempunyai hasrat serta

keinginan mencapai suatu tujuan tertentu; 2) motivasi berfungsi sebagai penuntun, yaitu menuntun kegiatan apa yang harus dilakukan terlebih dahulu agar dapat tercapainya suatu tujuan; 3) motivasi sebagai penggerak, ketika seseorang mempunyai Hasrat terhadap seseorang mempunyai hasrat terhadap sesuatu, maka ia akan berusaha melakukan suatu tindakan tertentu agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Motivasi belajar dapat dilihat dari tekun nya peserta didik dalam pembelajaran, ulet, tertarik dengan berbagai permasalahan, menyenangkan pekerjaan secara mandiri, dan aktif mengemukakan pendapat, Peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar memerlukan adanya pendorong atau motivasi tertentu agar proses belajarnya dapat mencapai prestasi belajar sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Motivasi merupakan aspek yang sangat dominan untuk membantu seseorang mencapai tujuannya. Tanpa adanya motivasi seorang peserta didik tidak mungkin memiliki kemauan untuk belajar.

Hasil penelitian ini juga menyatakan bahwa multimedia yang dikembangkan juga dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan pada pengembangan multimedia interaktif dikembangkan dengan memperhatikan aspek perkembangan siswa. Sehingga siswa memiliki ketertarikan lebih terhadap penggunaan media sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal ini selaras dengan pendapat bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, (Hamid et al, 2020). Selain itu multimedia ini juga dikembangkan dan digunakan dengan pemanfaatan teknologi seperti laptop maupun smartphone.

Penggunaan teknologi seperti membuat siswa menjadi tertarik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, (Wolfson et al, 2014).

**2. Hasil belajar belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis iSpring Suite 10.**

Pengukuran terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan tes soal dalam bentuk pilihan ganda, tes tersebut dilakukan sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran, selanjutnya setelah data terkumpul dilakukan pengolahan data berbantuan aplikasi SPSS 24 For Window. Rata-rata (mean), standar deviasi, nilai terkecil dan nilai terbesar pretest, posttest dan peningkatannya disajikan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar**

Statistics				
		Pretest	Posttest	Peningkatan
N	Valid	20	20	20
	Missing	0	0	0
Mean		46.00	81.75	.6735
Std. Deviation		11.765	8.315	.13152
Minimum		25	70	.50
Maximum		70	100	1.00
Sum		920	1635	13.47

Berdasarkan tabel di atas didapatkan rata-rata pretest sebesar 46,00, dengan nilai terkecil 25, nilai terbesar 20 serta simpangan baku 11,765. Rata-rata nilai posttest 81,75 dengan nilai terkecil 70 dan nilai terbesar 100 serta simpangan baku 8,315. Rata-rata peningkatan hasil belajar 0,673 dengan nilai terkecil 0,50 dan nilai terbesar 1,00, jika meujuk pada interpretasi gain peningkatan hasil belajar termasuk pada kategori “sedang”

Hasil belajar yang terjadi sesudah menggunakan multimedia interaktif tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan

pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya. Sehingga apabila berbicara masalah hasil belajar maka selalu berhubungan dengan proses belajar mengajar. Peningkatan yang terjadi dalam penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Heryadi, Darmawan, & Hernawan, (2017) Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Menurut Sudjana (2013:66) penilaian atau hasil belajar tidak hanya dimaksudkan untuk mengetahui tercapai dan tidaknya tujuan yang telah ditetapkan, tetapi juga untuk mengetahui kepentingan tujuan tersebut bagi siswa serta cara siswa dalam mencapai tujuan tersebut. Kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Surahmadi, 2016:18).

Oleh karena itu, hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif tidak lepas dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik). Begitu pula hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor dari dalam individu siswa sendiri yang berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh sesudah menggunakan multimedia interaktif adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap

sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif. Dengan kata lain, hasil belajar yang diperoleh sesudah menggunakan multimedia interaktif adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu.

**3. Terdapat pengaruh penerapan multimedia interaktif berbasis iSpring Suite 10 terhadap peningkatan motivasi peserta didik**

Secara deskriptif dapat diketahui nilai rata-rata motivasi awal 34,20 dengan nilai terkecil 28 dan nilai terbesar 40 serta standar deviasi 2,687. Rata-rata motivasi akhir 53,85 dengan nilai terkecil 48 dan nilai terbesar 59 serta simpangan baku 53,85. Rata-rata peningkatan 0,762 dengan nilai terkecil 0,54 dan nilai terbesar 0,95. Jika merujuk pada tabel interpretasi gain rata-rata peningkatan motivasi ini termasuk pada kriteria “tinggi”

Untuk mengetahui pengaruh selanjutnya dilakukan uji korelasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Korelasi Dan Regresi tanggapan peserta didik Dengan Motivasi Belajar**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.468 <sup>a</sup>	.379	.175	7.106

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	254.726	1	254.726	5.044	.038 <sup>b</sup>
	Residual	909.024	18	50.501		

Total	1163.750	19			
-------	----------	----	--	--	--

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29.320	22.288		1.315	.005
	Tanggapan	.677	.301	.468	2.246	.038

Berdasarkan tabel 4.20, dihasilkan nilai R = 0,468, hal ini menunjukkan besarnya koefisien korelasi, yaitu nilai hubungan antara tanggapan peserta didik dengan motivasi belajar 0,468 atau 46% dengan besar pengaruh ditunjukkan oleh R Square (R<sup>2</sup>) sebesar 0,379 atau 37%. Koefisien korelasi yang diperoleh termasuk ke dalam kategori **hubungan sedang**.

Selanjutnya dilakukan uji ANOVA yang berguna untuk pengujian koefisien korelasi, apakah signifikan atau tidak. Pengujian ANOVA menghasilkan nilai F<sub>hitung</sub> = 5,044 dengan nilai Sig. = 0,038. Kriteria uji ANOVA adalah jika nilai Sig. < α maka koefisien korelasi yang dihasilkan signifikan, karena nilai Sig. 0,038 < α = 0,05 maka koefisien korelasi yang dihasilkan signifikan. Hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara variabel tanggapan peserta didik dengan motivasi belajar.

Berdasarkan keseluruhan perolehan hasil penelitian di atas, hipotesis yang diajukan, yaitu: Terdapat pengaruh penerapan multimedia interaktif berbasis iSpring Suite 10 terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik., **diterima**.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya

afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Menurut Woodworth (1995) dalam Sanjaya (2010:250) bahwa suatu motive adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motive yang dimilikinya.

Pengaruh multimedia pembelajaran terhadap peningkatan motivasi dikarenakan pada multimedia yang dibuat dalam penelitian ini tersedia unsur-unsur yang membuat peserta didik tertarik dan tidak bosan dalam pembelajaran, sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyugi & Fatmariza. (2021) yang menyatakan bahwa multimedia dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

**4. Terdapat pengaruh penerapan multimedia interaktif berbasis iSpring Suite 10 terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik**

Hasil pengolahan data secara deskriptif pada nilai hasil belajar sebelum dan sesudah didapatkan rata-rata pretest sebesar 46,00, dengan nilai terkecil 25, nilai terbesar 20 serta simpangan baku 11,765. Rata-rata nilai posttest 81,75 dengan nilai terkecil 70 dan nilai terbesar 100 serta simpangan baku 8,315. Rata-rata peningkatan hasil belajar 0,673 dengan nilai terkecil 0,50 dan nilai terbesar 1,00, jika meujuk pada interpretasi gain peningkatan hasil belajar termasuk pada kategori “sedang”

Selanjutnya untuk mencari pengaruh selanjutnya dilakukan uji korelasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4**  
**Hasil Uji Korelasi Dan Regresi**  
**tanggapan peserta didik Dengan**  
**Hasil Belajar**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.573 <sup>a</sup>	.328	.291	7.001

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	431.416	1	431.416	8.801	.008 <sup>b</sup>
	Residual	882.334	18	49.019		
	Total	1313.750	19			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Tanggapan

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.664	21.995		.758	.458
	Tanggapan	.855	.288	.573	2.967	.008

Berdasarkan tabel 4.20, dihasilkan nilai R = 0,573, hal ini menunjukkan besarnya koefisien korelasi, yaitu nilai hubungan antara tanggapan peserta didik dengan hasil belajar sebesar 0,573 atau 57% dengan besar pengaruh ditunjukkan oleh R Square (R<sup>2</sup>) sebesar 0,328 atau 32%. Koefisien korelasi yang diperoleh

termasuk ke dalam kategori **hubungan kuat**. Selanjutnya dilakukan uji ANOVA yang berguna untuk pengujian koefisien korelasi, apakah signifikan atau tidak. Pengujian ANOVA menghasilkan nilai  $F_{hitung} = 8,801$  dengan nilai  $Sig. = 0,008$ . Kriteria uji ANOVA adalah jika nilai  $Sig. < \alpha$  maka koefisien korelasi yang dihasilkan signifikan, karena nilai  $Sig. 0,008 < \alpha = 0,05$  maka koefisien korelasi yang dihasilkan signifikan. Hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara variabel tanggapan peserta didik dengan hasil belajar.

Berdasarkan hasil pengolahan data, dihasilkan nilai  $R = 0,573$ , hal ini menunjukkan besarnya koefisien korelasi, yaitu nilai hubungan antara tanggapan peserta didik dengan hasil belajar sebesar 0,573 atau 57% dengan besar pengaruh ditunjukkan oleh R Square ( $R^2$ ) sebesar 0,328 atau 32%. Koefisien korelasi yang diperoleh termasuk ke dalam kategori **hubungan kuat**.

Selanjutnya dilakukan uji ANOVA yang berguna untuk pengujian koefisien korelasi, apakah signifikan atau tidak. Pengujian ANOVA menghasilkan nilai  $F_{hitung} = 8,801$  dengan nilai  $Sig. = 0,008$ . Kriteria uji ANOVA adalah jika nilai  $Sig. < \alpha$  maka koefisien korelasi yang dihasilkan signifikan, karena nilai  $Sig. 0,000 < \alpha = 0,05$  maka koefisien korelasi yang dihasilkan signifikan. Hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara variabel tanggapan peserta didik dengan hasil belajar.

Multimedia interaktif dalam penelitian ini menjadi faktor yang menyebabkan perubahan hasil belajar peserta didik sebagai mana diungkapkan oleh Wahyugi & Fatmariza, (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dengan memadukan unsur teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Perlu diketahui bahwa pada pembelajaran Multimedia interaktif membuat siswa senang dan termotivasi dalam belajar, menyenangkan dan menarik selama pembelajaran serta memahami materi yang disajikan dalam multimedia interaktif. Selain itu, pembelajaran multimedia interaktif meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memudahkan siswa dalam

memahami materi secara mandiri. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Smaldino, dkk. (2005) mengenai keuntungan penggunaan multimedia. Menurutnya, multimedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang-ulang.

Selanjutnya, Darmawan (2015: 38) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis komputer mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi. Kondisi ini selaras dengan pendapat Leo and Neo (2014) yang menyatakan bahwa siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan media memperlihatkan perubahan sikap yang positif, mereka menjadi aktif dan termotivasi selama proses pembelajaran. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan media secara luar biasa mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pada penelitian ini terbukti bahwa media mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa adanya gambar, animasi dan video membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Menurut Mayer (2003) siswa akan belajar lebih dalam dari teks dan gambar daripada teks saja. Lebih lanjut menurut Smaldino dkk. (2005), program animasi dalam multimedia dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan simulasi proses dinamis suatu objek konkret maupun abstrak, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan seolah-olah melihat secara langsung objek yang sedang dipelajari. Penggunaan gambar, animasi dan video atau yang biasa disebut multimedia dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, karena dengan penggunaan berbagai multimedia representasi tentang system gerak pada tumbuhan dapat ditampilkan secara maksimal. Ketika hubungan elemen multimedia terbentuk dalam representasi



tersebut, siswa lebih mudah memahami dan mudah belajar yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar siswa tentang system gerak pada tumbuhan.

Berdasarkan paparan di atas, pembelajaran multimedia interaktif berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan bahan ajar multimedia membuat siswa senang dan termotivasi dalam belajar, menyenangkan dan menarik selama pembelajaran, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan memudahkan siswa dalam memahami materi secara mandiri, selain itu adanya gambar, animasi dan video membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran (Darmawan, dkk. 2017)

Media pembelajaran multimedia interaktif telah mengembangkan proses pembelajaran ke arah yang lebih dinamik, terlebih lagi yang paling penting adalah kualitasnya pemahaman tentang bagaimana menggunakan teknologi tersebut dengan lebih efektif dan dapat menghasilkan pemikiran-pemikiran baru bagi kemajuan pembelajaran yang akan membangkitkan komunikasi yang aktif dalam berbagai hal dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Media dapat membantu membuat model pembelajaran yang lebih baik sehingga membantu pemahaman seorang siswa.

## E. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil penelitian yang diperoleh selama melaksanakan kegiatan penelitian, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* dengan kriteria peningkatan tinggi; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* dengan kriteria peningkatan sedang; 3) Terdapat pengaruh penerapan multimedia interaktif

berbasis *iSpring Suite* 10 terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan hubungan sedang; dan 4) Terdapat pengaruh penerapan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* 10 terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dengan hubungan kuat

Hasil dari penelitian yang peneliti lakukan sudah maksimal, namun demikian agar diperoleh informasi yang selalu mutakhir tentang pemanfaatan multimedia, tentunya perlu penelitian lebih lanjut. Melihat kenyataan tersebut peneliti merekomendasikan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut dengan berbagai variasi subjek maupun objek penelitian agar informasi tentang pemanfaatan Multimedia selalu mutakhir.

## F. REFERENSI

- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan: Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan D, (2020). *Teknologi Pembelajaran Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung*
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan ELearning Teori dan Desain*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Darmawan, D., Kartawinata, H. & Astorina, W. (2018). Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School "Dharma Nusantara". *Journal of Computer Science*, 14(4), 562-573. <https://doi.org/10.3844/jcssp.2018.562.573>.

- Darmawan, D., Suryadi, E., Wahyudin, D. (2019). Smart Digital for Mobile Communication Through TVUPI Streaming for Higher Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. Vol. 13, No. 5, 2019. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i05.10286>.
- Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.
- Darmawan, D, et al .(2019). ICMLS version 3.0 as a prototype of biocommunication model for revolutionary human numerical competences on vocational education practices. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1402 077073.
- Darmawan, D. (2020). Development of ICMLS Version 2 (Integrated Communication and Mobile Laboratory Simulator) To Improve 4.0 Century Industry Skills in Vocational Schools. *International Journal Interactive Mobile Technologies*. Vol.14, No.8, 2020. p. 97-113. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i08.12625>
- Darmawan, D., Kiyindou A., Pascal, C., Setiawa, L., Risda, D. (2021). Applied Bio-Communication For Language Competence. *International Journal Of Scientific & Technology Research* Vol. 10, Issue 02, February 2021.
- Darmawan, D. (2012). *Biological Communication Through ICT Implementation: New Paradigm in Communication and Information Technology for Accelerated Learning*. Germany: Lambert Academic Publishing Germany.
- Darmawan, D., (2012). "Biological Communication Behavior through Information Technology Implementation in Learning Accelerated," *International Journal of Communications, Network and System Sciences*, Vol. 5 No. 8, 2012, pp. 454- 462. doi: 10.4236/ijcns.2012.58056.
- Ernata, Yusvidha. 2017. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment di SDN Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 5 (2), 78-80.
- Hamid, M, et al. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 1-10.
- Heryadi, H., Darmawan, D., & Hernawan, H. (2017). Penggunaan multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. *Teknologi Pembelajaran*, 2(1).
- Hicks, S. D. (2011). Technology in today's classroom: Are you a tech-savvy teacher?. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 84(5), 188-191.
- Naik, G., Chitre, C., Bhalla, M., & Rajan, J. (2020). Impact of use of technology on student learning outcomes: Evidence from a large-scale experiment in India. *World Development*, 127, 104736.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, S. E., Russel, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.

- Sudjana, N. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru. Algensindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Surya, M. (2015). *Psikologi Guru (Konsep dan Aplikasi)*. CV Alfabeta.
- Tilaar, H. A. R. (2002). *Membenahi Pendidikan Nasional*. PT Rineka Cipta.