



## **KAJIAN LITERATUR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**Nurhamimah Rambe<sup>1</sup>, Muhammad Fadli<sup>2</sup>, Muhammad Yazid<sup>3</sup>, Sharoma  
Husni<sup>4</sup>**

**STKIP Al Maksum Langkat, Stabat, Indonesia**  
nurhamimahrambe@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian kajian literatur. Yang mengkaji tentang penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif pada siswa di sekolah dasar. Tuntutan proses pembelajaran semakin tinggi seiring dengan perkembangan zaman. Dan guru diharapkan untuk dapat menginovasi pembelajaran dengan menyisipkan teknologi dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan suatu perangkat pembelajaran yang digunakan oleh seseorang untuk mempermudah dalam penyampaian materi ketika proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dibutuhkan pada era ini yaitu media pembelajaran berbasis digital. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh tidak secara pengalaman langsung, tetapi hanya dari hasil penelitian terlebih dahulu. Data sekunder yang dimaksud adalah jurnal ilmiah yang sudah dipublikasi. Dari 68 artikel yang sudah dipublikasi hanya 20 artikel yang sesuai dengan variabel penelitian. 20 artikel tersebut sudah dipublikasi pada tahun 2019-2022. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif pada siswa di sekolah dasar.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Sekolah Dasar**

### **ABSTRACT**

*This research is a literature review research. Which examines the use of interactive multimedia learning media for students in elementary schools. The guidance of the learning process is getting higher along with the times. And teachers are expected to be able to innovate learning by inserting technology in the learning process that can make it easier for students to understand learning so that it will affect student learning outcomes. Learning media is a learning device used by someone to facilitate the delivery of material during the teaching and learning process. The learning media needed in this era are digital-based learning media. The data used in this study is secondary data. Secondary data is data obtained not by direct*



*experience, but only from the results of previous research. The secondary data in question are scientific journals that have been published. Of the 68 articles that have been published, only 20 articles are in accordance with the research variables. These 20 articles were published in 2019-2022. It is hoped that with the use of interactive multimedia learning media for students in elementary schools elementary schools.*

**Keywords:** *learning Media, Interactive Multimedia, Primary School*

## I. PENDAHULUAN

Dewasa ini pendidikan sudah semakin berkembang. Bukan hanya dari kurikulum pendidikannya saja tetapi kompetensi guru juga sudah semakin berkembang saat ini. Kompetensi guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya tujuan pembelajaran dan pendidikan di sekolah, namun kompetensi guru tidak berdiri sendiri, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar dan lama mengajar (Ismail, 2010).

Guru memiliki peran penting di dalam dunia pendidikan. Pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik, jika guru tidak ada dalam kegiatan belajar mengajar. Tanpa kehadiran seorang guru, maka pembelajaran akan sulit untuk dilaksanakan. Saat guru berada di dalam kelas, guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas aja. Sekolah merupakan lembaga pendidikan kedua yang berperan dalam memberikan bantuan kepada keluarga dalam membimbing, mengarahkan perkembangan, serta pemanfaatan kemampuan tertentu yang dimiliki siswa agar dapat melaksanakan kewajibannya dalam kehidupannya sebagai manusia, sebagai anggota masyarakat, maupun sebagai individual (Anggraini & Nurttamam, 2021; Azizah & Wijaya, 2021; Cahyani & Ningsih, 2019; Hania et al., 2020; Hasanah et al., 2019; Hasanah et al., 2019).

Pada saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas guru harus menggunakan media pembelajaran agar para siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Aqib (2015:50) menyatakan media pembelajaran merupakan perantara segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Rajagukguk et al., 2021). Penerapan media pembelajaran secara inovatif dapat mempercepat dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan baik (Kurniawati & Nita, 2018).

Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Menurut Haryono (2015:3) mengatakan bahwa multimedia interaktif merupakan Hubungan antara manusia (sebagai user) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam file format tertentu). Multimedia interaktif dapat dipahami sebagai kombinasi dari berbagai elemen media teks, grafik, fotografi, animasi, video dan audio yang disajikan dengan satu kesatuan yang sama dalam



media pembelajaran Samodra et al., (2019).

Menurut Tapilouw & Setiawan, (2018) multimedia interaktif memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki media lain diantaranya yaitu: (a) interaktif dengan memberikan kemudahan umpan balik (b) kebebasan menentukan topik pembelajaran dan (c) kontrol yang sistematis dalam proses belajar. Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan Topano et al., (2021) menyatakan bahwa multimedia interaktif sangat efektif digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa. Selain itu, media ini dapat dikategorikan valid oleh validator dan mendapatkan respon sangat baik dari mahasiswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif pada siswa di sekolah dasar.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kajian literatur. Kajian literatur merupakan suatu kajian ilmiah yang berfokus pada suatu topik tertentu. Salah satu teknik untuk melakukan pembuktian atau pendekatan masalah tertentu atau dapat dikatakan bahwa kajian literatur merupakan proses ilmiah yang menghasilkan output berupa laporan yang dimaksudkan untuk melakukan penelitian ilmiah atau memfokuskan sebuah studi (Cahyono, Sutomo, & Harsono, 2019).

Pada penelitian ini peneliti menggabungkan beberapa referensi dari penelitian terlebih dahulu. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif. Sebagai referensi pada penelitian ini, peneliti menggunakan 20 artikel yang sesuai dengan variabel judul pada penelitian ini.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dibawah ini merupakan langkah awal pengumpulan artikel berdasarkan variabel-variabel yang sesuai pada judul penelitian yaitu kajian literature tentang penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar terdapat 68 artikel yang telah diterbitkan pada tahun 2018-2022 tentang kemampuan menyimak siswa dengan menggunakan metode bercerita siswa di sekolah dasar diperoleh 20 artikel yang sesuai dengan variabel yang diteliti. Artikel-artikel tersebut akan dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Artikel yang sesuai dengan judul variabel yang diteliti**

No	Judul penelitian	Peneliti	Tahun	Nama Jurnal	Volume	Halaman
1	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada	Dona, Egok & Febriandi	2021	Jurnal Basicedu	5 (5)	379-3813



	Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar					
2	Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran materi jenis jenis pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis	Illahi	2018	Jurnal riview penddikan dasar :jurnal kajian pendidikan dan hasil penelitian	4(3 )	829-835
3	Pengembangan multimedia interaktif matematika berorientasi kearifan local kelas 3 sekolah dasar negeri 1 paket agung	Nugraha,tegeh,sudarma	2019	Jurnal edutech undiksha	7 (1)	12-22
4	Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosisal	Nafi'a, Degeng, Soepriyanto	2020	Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan	3 (3)	272-281
5	Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar	Aprianty, Somakim & Wiyono	2021	Sekolah Dasar:Kajian Teori dan Praktik Pendidikan	30 (1)	
6	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis	Anggraeni, Alpian, Prihamdani,	2021	Jurnal Basicedu	5 (6)	531-532-537



	Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	Wimarsih				
7	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah	Audhiha, Febliza, Afdal, MZ, Risnawati	2022	Jurnal Basicude	6 (1)	108-109-110
8	Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar	Nata, Putra	2021	Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran 5	5 (2)	227-237
9	Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar	Arina, Mujiwati, Kurnia	2020	Prisma Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan 1	1 (2)	168-175
10	Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas v sekolah dasar	Sintya, Sutadji, Djatmika	2020	Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan	5 (8)	110-111-114
11	Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada	Oktafiani, Nulhakim, Alamsyah	2020	Mimbar PGSD Undiksha	8 (3)	527-540



	Kelas IV					
12	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Inreraktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Sholat Siswa Sekolah Dasar	Syawaludin, Siregar, Megawati, Samsir	2021	At-Ta'dib:Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam		39-47
13	Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas 4 sekolah dasar	Dewi& haryanto	2019	Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran	9 (1)	
14	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD	Febrianti, Sesanti, Gutama	2021	Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA	5 (1)	588-597
15	Multimedia interaktif pada pembelajaran tematik untuk kelas 4 sekolah dasar	Prasetya, Kuswandi	2018	Jurnal pendidikan: teori ,penelitian ,dan pengembangan	3 (11 )	142 3-142 7
16	Pengembangan multi media interaktif	Mukmin, Primasatya	2020	Jurnal pendidikan dasar	5 (2)	211-226



	macromedia flash berbasis k-13 sebagai inovasi pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar			nusantara		
17	Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis website dalam menghadapi revolusi industri 4.0	Sadikin, Johari, Suryani	2020	Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan	5 (01 )	18-28
18	Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline materi penerapan nilai-nilai pancasila	Sintya, Sutadji, Djatmika	2021	Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah	4 (2)	157-168
19	Pengembangan bahan ajar delikan tematik berbasis multimedia interaktif untuk siswa sekolah dasar dikota kediri	Mukmin, Zunaidah	2018	Jurnal al Ibtida:jurnal pendidikan guru MI	5 (2)	145-158
20	Development Of Digital Based Flash Card Media On Thematic Learning In Ibtidaiyah Madrasah	Kesumawati et all	2022	Pedagogik Journal of Islamic Elementary School	5 (1)	83-94

Penelitian 1, berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli yaitu: ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis PowToon memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 0,78. Sedangkan dari hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa multimedia interaktif berbasis PowToon memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 99%. Pada uji lapangan diperoleh N-gain(g) sebesar 0,797 dengan klasifikasi tinggi, yang artinya multimedia interaktif berbasis PowToon memiliki efek potensial yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis PowToon terbukti valid, praktis dan memiliki efek



potensial pada pembelajaran tematik kelas (Dona et all, 2021).

Penelitian 2, hasil pengujian kelayakan produk multimedia interaktif ini dikategorikan layak karena hasil dari pengujian validasi media, materi, uji perorangan dan kelompok kecil menunjukkan kategori sangat baik. Untuk segi kepraktisan pengembangan media pembelajaran ini dikategorikan sangat baik karena kategori skor hasil keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa kelas memiliki rentang antara 3,5–4,0. Dan untuk segi keefektifan media diuji menggunakan uji t, hasilnya adalah diperoleh nilai ttabel sebesar 2,024 dan thitung sebesar 2,435, nilai thitung > ttabel berarti bahwa maka terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan siswa kelas IV SDN Baturono (Illahi, 2018).

Penelitian 3, multimedia pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal dinyatakan valid melalui: (a) review ahli isi mata pelajaran memperoleh hasil sangat baik (94,6%), (b) review ahli desain pembelajaran memperoleh hasil sangat baik (96,6%), (c) review ahli media pembelajaran memperoleh hasil sangat baik (92,9%), (d) uji perorangan memperoleh hasil sangat baik (93,3%), hasil uji kelompok kecil memperoleh hasil sangat baik (94,4%). Uji lapangan memperoleh hasil sangat baik (94,3%). (3) Efektivitas pengembangan menunjukkan multimedia pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal efektif meningkatkan hasil belajar Matematika (Nugraha, all, 2019).

Penelitian 4, hasil pengembangan multimedia interaktif ini divalidasi oleh validator dengan jumlah rata-rata hasil persentase sebesar 92,66%. Validasi oleh ahli media mendapat hasil sebesar 99% dan dinyatakan valid. Validasi oleh ahli materi mendapat hasil sebesar 87% dan dinyatakan valid. Validasi oleh guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial mendapat hasil 92% dan dinyatakan valid. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran (Nafi'a, all, 2020).

Penelitian 5, hasil uji alpha, produk yang telah dikembangkan dinyatakan valid setelah dilakukan perbaikan terhadap produk. Hasil uji beta menunjukkan bahwa multimedia dinyatakan praktis setelah dilakukan revisi produk. Penerapan multimedia interaktif yang telah dikembangkan dalam pembelajaran berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 157 Palembang yaitu 85,71% peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rerata Ngain yaitu 0,65 dengan kriteria sedang (Aprianty, 2021).

Penelitian 6, berdasarkan hasil temuan, ahli media memiliki nilai kelayakan rata-rata 82,9% dalam kategori baik, sedangkan ahli materi memiliki nilai kelayakan rata-rata 89,5% dalam kategori sangat baik. Uji coba kelompok kecil memiliki skor rata-rata 82% dalam kategori baik, dan uji coba lapangan memiliki skor rata-rata 80% dalam kategori baik, hasil penilaian guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,6% pada kategori sangat baik. Adapun perolehan nilai





angket minat belajar siswa dengan uji-gain di mana pada aspek perasaan senang diperoleh N-gain sebesar 0,61 dan aspek perhatian siswa diperoleh n-gain sebesar 0,69. Sedangkan diperoleh N-gain keseluruhan aspek minat belajar siswa diperoleh 0,64 dengan peningkatan minat belajar siswa termasuk pada kategori sedang. Dengan demikian, Alhasil, pembuatan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa (Anggraeni, all, 2021).

Penelitian 7, hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis adobe animate yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata tingkat kevalidan sebesar 93,1% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, rata-rata tingkat kepraktisan sebesar 86,96% dengan kategori sangat praktis. Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis adobe animate dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran pada bangun ruang (Audhiha, all, 2022).

Penelitian 8, uji ahli isi mata pelajaran memperoleh skor sebesar 94,6% dengan kategori tergolong sangat baik. Uji ahli desain pembelajaran memperoleh skor sebesar 87.5% dengan kategori tergolong baik. Uji ahli media pembelajaran memperoleh skor sebesar 94.0% dengan kategori tergolong sangat baik. Uji perorangan memperoleh skor sebesar 91.03% dengan kategori tergolong sangat baik. Uji kelompok kecil memperoleh skor sebesar 88.68% dengan kategori tergolong baik. Berdasarkan skor yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif dengan model DDD-E muatan IPA sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media pembelajaran multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA secara mandiri (Nata, Putra, 2021).

Penelitian 9, hasil validasi media dan materi yang ada di dalam multimedia interaktif didapatkan nilai sebesar 97,6% dan 96%. Dengan demikian multimedia interaktif untuk materi volume bangun ruang kelas V SDN Damarwulan IV dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa memerlukan perbaikan (Arina, all, 2020).

Penelitian 10, hasil penelitian didapatkan bahwa produk sangat valid dengan rata-rata presentase 89,9%, sangat praktis dengan rata-rata presentase 94,5%, sangat menarik dengan rata-rata 96%. Keefektifan produk menunjukkan bahwa produk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perbedaan rata-rata 11,87 (Sintya, all, 2020).

Penelitian 11, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash pada materi gaya (macam-macam gaya) sangat baik dan layak digunakan di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash ini berimplikasi pada meningkatnya motivasi belajar, memudahkan siswa dalam memahami materi di masa pandemi covid-19, dan memudahkan guru



dalam menyampaikan materi pembelajaran (Oktafiani, all, 2020).

Penelitian 12, berdasarkan hasil pengaruh pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif apakah dapat meningkatkan kemampuan melakukan sholat siswa kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal sudah diakui Layak menjadi media ajar bagi siswa Sekolah Dasar kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal (Syawaluddin, all, 2021).

Penelitian 13, hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil uji kelayakan materi termasuk dalam kategori sangat baik, (2) hasil uji kelayakan media termasuk dalam kategori baik, dan (3) hasil uji kelayakan pengguna termasuk dalam kategori baik sehingga multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV (Dewi, Haryanto, 2019).

Penelitian 14, hasil penelitian dinyatakan valid oleh para ahli dengan rata-rata 88,9%. Penggunaan media mendapatkan respon positif dari guru dan siswa dengan rata-rata 86,8%. Dengan menggunakan media tersebut, motivasi siswa meningkat dengan rata-rata 95,2. Sehingga media dinyatakan praktis dan efektif dalam pembelajaran. (Febrianti, all, 2021).

Penelitian 15, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif memenuhi kriteria layak dengan perolehan rata-rata kevalidan sebesar 80,87%, kepraktisan 90%, dan kemenarikan 89,25%. Tingkat efektivitas multimedia interaktif dikatakan efektif karena terdapat perbedaan signifikan nilai pretestsebelum menggunakan multimedia interaktif dengan posttest sesudah menggunakan multimedia interaktif (Prasetya, Kuswandi, 2018).

Penelitian 16, menunjukkan bahwa validitas produk berdasarkan ahli desain grafis mendapatkan skor 87 dengan kriteria valid. Sedangkan menurut ahli materi IPA produk ini mendapatkan skor 86 dengan kriteria valid. untuk ahli MTK mendapatkan skor 86, ahli materi bahasa Indonesia mendapatkan skor 90, dan pada materi PKN mendapatkan skor 89 dengan keterangan valid. Pada penilaian ahli materi PJOK mendapatkan skor 93 dengan kategori sangat valid. Dari segi kebahasaan multimedia ini mendapatkan penilaian sangat valid dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak dengan nilai kevalidan 92. Dengan demikian kesimpulan dari penelitian ini yaitu produk multimedia interaktif berbasis K-13 ini dikatakan valid dan layak digunakan (Mukmin, Primasatya, 2020).

Penelitian 17, hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif biologi berbasis website dinyatakan valid pada aspek media (90 %, kriteria sangat baik), aspek materi (87,5 %, kriteria sangat baik), dan aspek kemenarikan (88%, kriteria sangat baik). Simpulan penelitian ini, yaitu multimedia interaktif biologi berbasis websitelayak digunakan untuk pembelajaran biologi.(Sadikin, all, 2020).

Penelitian 18, menunjukkan bahwa persentase hasil yang mencapai 70% untuk uji ahli media mendapatkan kategori Baik. Hasil dariUji ahli materi mendapatkan hasil persentase 80 dengan kategori baik, sehingga dari mediauji ahli



dan uji ahli materi rata-rata persentasenya adalah 75%, dimana media dalam kategori baik dan media interaktif berdasarkan alur cerita yang mengartikulasikan terbukti praktis. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil angket tanggapan dari sekolah dasar guru, dengan persentase hasil mencapai 90,3%. (Pratama, Batubara, 2021).

Penelitian 19, berdasarkan hasil uji coba produk, bahan ajar delikan tematik berbasis multimedia interaktif menurut ahli materi memperoleh skor prosentase validitas sebesar 94%, ahli multimedia 83%, dan ahli bahasa 80% dengan kategori valid. Berdasarkan respon kepraktisan siswa, produk ini memperoleh skor 95% dan 96% berdasarkan respon kepraktisan guru. Sedangkan untuk keefektifan produk ini mencapai 85% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar delikan tematik berbasis multimedia interaktif valid, praktis, dan efektif (Mukmin, Zunaidah, 2021).

Penelitian 20, berdasarkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dinyatakan maka pengembangan media flashcard berbasis digital dinyatakan layak (Kesumawati et all, 2022).

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil kajian literatur penggunaan model pembelajaran multimedia interaktif di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa ada 68 artikel yang terbit pada tahun 2018-2022, dan ditemukannya 20 artikel yang sesuai dengan variabel yang terdapat pada judul penelitian ini. Penggunaan model pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran di sekolah dasar sudah sesuai dengan teori-teori yang telah dijadikan referensi di dalam penelitian ini.

Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar, karena pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tak hanya mendengar, melihat video, dan suara. Tetapi siswa juga dapat memberikan respon aktif. Respon dari siswa tersebut yang dijadikan penentu kecepatan dan sekuensi penyajian (menurut Sells & Glasgow, Media).

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraeni Wulan Sri, Alpian Yayan, Prihamdani Depi, Winarsih Euis, (2021), Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 5 (6), 5313-5327.
- Arina Dina, Mujiwati Sri Endang, Kurnia Ita, (2020), Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar, *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1 (2), 168-175.



- Aprianty Dian, Somakim Somakim, Wiyono Ketang, (2021), Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar, *Sekolah Dasar:Kajian dan Teori Praktik Pendidikan*, 30 (1).
- Audhiha Miftah Febliza Asyti, Afdal Zul, MZ Amir Zubaidah, Risnawati Risnawati, (2022), Pengembangan multimedia interaktif matematika berorientasi kearifan local kelas 3 sekolah dasar negeri 1 paket agung, *Jurnal Basicedu*, 6 (1), 1086-1097.
- Audhiha Miftah, Febliza Asyti, Afdal Zul, MZ Amir Zubaidah, Risnawati Risnawati, (2022), Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Basicedu*, 6 (1), 1086-1097.
- Dewi Ratna Santi, Haryanto Haryanto, (2019), Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar, *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9 (1).
- Donna Rama, Egok Sukenda Asep, Febriandi Riduan, (2021) Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 5 (5), 3799-3813.
- Febrianti Putri Ayu, Susanti Rahayu Nyamik, Gutama Andika, (2021), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD, *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5 (1), 588-597
- Illahi Rahma Ayu Tiara, (2018), Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4 (3), 826-835.
- Lubis Ramadhani Renni, Rambe Nurhamimah, (2021), Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Guru SD Swasta PAB 10 SAMPAL, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2 (2), 86-94.
- Mukmin Amirul Bagus, Primasatya Nurita, Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5 (2), 211-22.



- Mukmin Amirul Bagus, Zunaidah Nurlaila Farida, (2018), Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri, *Jurnal Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5 (2), 145-158.
- Nafi'a Ilman Zidni Muhammad, Degeng Sudana Nyoman I, Soepriyanto Yerry, (2020), Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3 (3), 272-281.
- Nata Wisnu Kadek I, Putra Semara Ngr Kt DB, (2021), Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5 (2), 227-237
- Oktafiani Dian, Nulhakim Lukman, Alamsyah Pamungkas Trian, (2020), Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV, *Mimbar PGSD Undiksha*, 8 (3), 527-540.
- Sadikin Ali, Johari Asni, Suryani Lili, (2020), Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis website dalam menghadapi revolusi industri 4.0 *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5 (01), 18-28.
- Pratama Nur Andriyan, Batubara Husein Hamdan, (2021), Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline materi penerapan nilai-nilai pancasila, *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4 (2), 157-168.
- Prasetya Nur Wahyu Yama Ade, Kuswandi Dedi, (2018), Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV Sekolah Dasa, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3 (11), 1423-1427.
- Sintya Rindayu Yuke, Sutadji Eddy, Djatmika Tri Ery, (2020), Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas v sekolah dasar, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5 (8), 1105-1114.
- Syawaluddin Ahmad Fauzi, Siregar Syahputra Jailani, Megawati Betti, Samsir Samsir, (2021), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Sholat Siswa Sekolah Dasar, *AT-TA'DIB: JURNAL ILMIAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 39-47.