



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Munawaroh¹, Sanin Sudrajat², Saepudin³, Novinda Rinjani⁴, Uswatun Hasanah⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Bina Bangsa

Email: munawarohmarwan@gmail.com¹, saninsudrajat99@gmail.com²,
saepudin@binabangsa.ac.id³, danovin46@gmail.com⁴, uswtunhasanah657@gmail.com⁵

Article Info

Article History

Received: 28-08-2024

Revised: 15-09-2024

Accepted: 30-09-2024

Keywords:

Media Pembelajaran, Smart Apps Creator, Minat Belajar.

Abstract

Minat belajar siswa meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, di Lapangan, belajar menjadi siswa merupakan hal yang cukup menantang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran multimedia interaktif berbasis video untuk meningkatkan pengalaman siswa di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah R & D, dengan tujuan untuk membuat multimedia interaktif berbasis video untuk siswa sekolah dasar dan menentukan kualitas multimedia interaktif berdasarkan persyaratan media, materi, dan teknis. Berdasarkan hasil penelitian, media memiliki nilai 82,9% dalam kategori baik dan 89,5% dalam kategori sangat baik. Memilih kelompok-kelompok kecil memiliki peluang keberhasilan sebesar 82%, sedangkan memilih kelompok besar memiliki peluang keberhasilan sebesar 80%. Hasil evaluasi guru memiliki peluang keberhasilan sebesar 92,6%. Peluang keberhasilan sebesar 82%, sedangkan memilih kelompok besar memiliki peluang keberhasilan sebesar 80%. Penelitian belajar menemukan bahwa siswa belajar lebih baik dengan ujian, dengan skor ditemukan 0,61 untuk kepuasan dan 0,69 untuk minat. Lebih jauh lagi, ujian meningkatkan semua aspek pembelajaran siswa sebesar 0,64, 0,64, khususnya dikategori saat ini. Hasilnya, pembuatan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Students' interest in learning increases students' enthusiasm and activeness in the learning process. However, in the field, learning to be a student is quite challenging. The aim of this research is to improve video-based interactive multimedia learning to improve student experiences in elementary schools. The research method used is R & D, with the aim of creating video-based interactive multimedia for elementary school students and determining the quality of interactive multimedia based on media, material and technical requirements. Based on the research results, the media has a score of 82.9% in the good category and 89.5% in the very good category. Choosing small groups has an 82% chance of success, while choosing large groups has an 80% chance of success. The teacher evaluation results have a chance of success of 92.6%. The chance of success is 82%, while choosing a large group has an 80% chance of success. Learning research finds that students learn better with tests, with scores found to be 0.61 for satisfaction and 0.69 for interest. Furthermore,

exams improve all aspects of student learning by 0.64, especially in the current category. As a result, creating video-based interactive multimedia can improve students' learning experiences.

PENDAHULUAN

Penting dalam kehidupan kita sehari-hari karena memungkinkan kita untuk mengejar pendidikan yang lebih maju. Individu berusaha untuk meraih keberhasilan sebagai hasil dari pembelajarannya. Orang yang sukses pasti pernah gagal di suatu titik. mereka tidak menyerah dan terus maju. sejumlah kecil orang mencapai keberhasilan dengan cepat. mengatasi hambatan merupakan faktor kunci dalam mencapai keberhasilan.

Pembelajaran tentang setiap individu terjadi ketika individu tersebut lahir individu sampai lahir hingga meninggal, karena proses pembelajaran berlanjut sepanjang hidup. kematian, karena proses pembelajaran berlanjut sepanjang hidup. Orang belajar sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. hasil interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Hasilnya, pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja. Perilaku seseorang merupakan salah satu indikator yang menandakan orang telah belajar, yang mungkin menyebabkan perubahan tingkat pengetahuan, kemampuan, atau sikapnya (Arsyad, 2016).

Setiap orang yang tumbuh dan dewasa akan melalui proses pembelajaran dimana mereka akan mampu memahami dan meningkatkan pola atau laku mereka sendiri. Trianto, Dalam proses pembelajaran, pengalaman merupakan suatu jenis interaksi antara individu dengan lingkungannya, Fauziah mengatakan bahwa pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, meliputi faktor internal seperti rasa

percaya diri, motivasi, dan kemampuan, serta faktor eksternal seperti lingkungan di sekolah. faktor-faktor seperti individu motivasi belajar sangatlah penting dalam menentukan hasil kegiatan belajar, karena pembelajaran didasarkan pada motivasi individu.

Langkah pertama dalam proses pembelajaran bagi siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dapat meningkatkan sitasinya, sedangkan siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah tidak dapat melakukannya (Fauziah et al., 2017; Komariyah, Afifah, & Resbiantoro, 2018).

Guru yang profesional mampu mengidentifikasi jika hal apa saja yang dapat membangkitkan minat siswanya. Namun, setiap keterampilan dasar mungkin memiliki tingkat sulit yang berbeda. Kemampuan Siswa juga berbeda-beda, sekalipun jika memang merupakan tugas yang sulit, seorang guru yang kompeten harus mampu mengelolanya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan motivasi belajar yang kuat, terutama dari guru mereka. Juga menerima, memahami, dan menerapkan materi yang diajarkan kepada mereka. Siswa yang dapat tugas yang lengkap akan memiliki tingkat kapasitas belajar yang tinggi kapasitas belajar yang (Friantini & Winata, 2019).

Kenyataan di Lapangan, minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat kurang. Berdasarkan untuk temuan siswa kelas V SDN Lemahmukti II, Siswa tertarik dan kurang semangat dalam kegiatan belajar, sehingga Siswa tidak memperhatikan guru ketika mengajar, dan Siswa tidak memahami pelajaran, yang berdampak pada hasil belajar. Siswa terlibat dalam kebutuhan pembelajaran sangat minim. Guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang menjawab. Lebih jauh lagi, ketika guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya, tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan tentang topik pelajaran yang diajarkan guru.

Rendahnya minat belajar siswa bukan tidak beralasan, hal ini dapat disebabkan dari faktor eksternal yaitu guru tidak memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang dapat menggugah siswa dan menarik minat belajar siswa, hal ini disebabkan

kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru hanya memberikan tugas dari lembar kerja siswa saja. potensi untuk meningkatkan minat belajar di kalangan siswa. Menurut Melaputri dkk (Awalia, Ika Ari Pratiwi, & Kironoratri, 2021), apabila diterapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan siswa didorong untuk berpartisipasi, maka akan timbul keinginan untuk belajar .

Berdasarkan pada informasi disajikan di atas, sistem pembelajaran yang digunakan saat ini adalah konvensional. Guru masih menggunakan buku teks untuk menjelaskan materi, tugas masih menggunakan LKS, dan guru minim menggunakan media pembelajaran. Sistem pendidikan tradisional (fakultas pendidikan) tidak sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dinamis. Guru harus mengintensifkan penyesuaian materi pelajaran dengan kemajuan teknologi terkini, dan sistem pembelajaran tradisional yang kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi kompetensi (Baharun, 2016. Darmadi, 2017). Akibat sistem pembelajaran adalah konvensional adalah pembelajaran tidak kondusif yaitu pada saat pembelajaran berlangsung, siswa lelah atau berkumpul di kelas, siswa kurang konsentrasi terhadap penjelasan guru, rasa ingin tahu siswa kurang, siswa tidak berani berpendapat atau pasif di kelas, dan banyak siswa yang belum memenuhi target Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Oleh karena itu Akibatnya, pembelajaran harus dilakukan secara sistematis. Meskipun demikian, untuk melaksanakan proses pembelajaran, guru harus menggunakan berbagai media pembelajaran sebagai pedoman. Untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran, guru harus menggunakan berbagai media pembelajaran sebagai pedoman.

Media memiliki peranan peran penting yang harus dimainkan dalam penyampaian materi pembelajaran , sebagai media interaktif. Penggunaan media di dalam kelas dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran bagi siswa. Lebih jauh, media edukasi merupakan landasan penting yang menjadi komponen utama dalam proses pembelajaran (Wulandari , Widyaningrum , & Arini , 2021). Untuk itu, materi pembelajaran multimedia perlu dikembangkan guna

meningkatkan kegiatan pembelajaran. Media merupakan sangat penting yang merupakan komponen pembelajaran dalam pembelajaran, di kelas dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran siswa. merupakan landasan penting yang menjadi komponen kunci dalam proses pembelajaran (Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021). Akhirnya, materi pembelajaran multimedia harus dikembangkan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran .

Multimedia interaktif adalah media yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas proses pembelajaran jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan atensi siswa sehingga dapat menyediakan lingkungan belajar yang adaptif serta variatif, siswa juga dapat mengendalikan dan menentukan sendiri urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan. Dengan menggabungkan berbagai komponen (teks, grafik, audio, video/animasi) dan menggunakan komputer /laptop untuk mengilustrasikan suatu konsep melalui animasi, suara, dan pola yang menarik, multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif.

Menurut Hamalik (Kustandi & Darmawan, Hamalik), penggunaan media dalam pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya, memotivasi dan memperlancar proses pembelajaran, serta memberikan dukungan psikologis. (Kustandi & Darmawan, 2020). Menurut Kustandi, Sujipto (2011), media pembelajaran merupakan alat bantu untuk meningkatkan proses belajar mengajar dengan memperjelas makna materi, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan pada identifikasi masalah, maka dapat dilakukan pemecahan masalah. Masalahnya adalah guru belum memanfaatkan teknologi untuk berkomunikasi secara efektif, seperti penggunaan multimedia untuk pembelajaran interaktif. Identifikasi dari permasalahan tersebut dapat diselesaikan. Permasalahan tersebut adalah guru kurang memanfaatkan teknologi untuk berkomunikasi secara efektif,

seperti penggunaan multimedia untuk pembelajaran interaktif. Hasilnya, penelitian ini penting untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar menggunakan multimedia interaktif berbasis video. Tentunya dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, harus dikembangkan berdasarkan tujuan, kompetensi, dan indikator yang ingin dicapai, serta efektif dan efisiensi dalam penggunaannya.

Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu memecahkan masalah dalam pembelajaran. Rahaju Muljo Wulandari, dkk, menyatakan bahwa hasil dari pembelajaran melalui video interaktif dapat memotivasi siswa sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Siswa memberikan umpan balik positif masukan tentang penggunaan paradigma pembelajaran video interaktif (Wulandari et al . , 2021). Film interaktif yang digunakan oleh Rahaju Muljo Wulandari, dkk, adalah tentang sistem muskuloskeletal , sedangkan film yang digunakan dalam penelitian ini adalah tentang siklus udara. Dasar pengembangan video interaktif ini berasal dari buku teks VSD semester 2, yang mencakup tema lingkungan kita dan sub topik perubahan lingkungan. Materi bahan dalam buku ini hanya disajikan dalam bentuk teks, dan siswa harus belajar lebih banyak untuk memahaminya, diperlukan untuk mengembangkan materi pembelajaran berdasarkan video interaktif .

Berdasarkan hasil temuan, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis video dengan animasi yang dapat diputar, serta latar belakang warna-warni yang dapat menarik perhatian pemirsa. Siswa juga dapat belajar melalui media pembelajaran yang disediakan oleh guru kapan saja dan dimana saja, dimana media ini dimaksudkan agar siswa tertarik dalam melaksanakan kegiatan belajar selama pembelajaran. Apalagi pengemasan program penggunaan dan metode medianya memiliki kartun yang sangat digemari oleh anak-anak (Nusir, Alsmadi, Al-Kabi, & Sharadgah, 2013). Untuk itu dalam penelitian ini digunakan multimedia berbasis interaktivitas video yang berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Menurut Kumala (Niswa, 2012) manfaat penggunaan video interaktif antara lain meningkatnya minat siswa tidak monoton, dan lebih menyenangkan (Niswa, 2012).

Untuk meningkatkan pembelajaran siswa, diperlukan adanya inovasi dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi tersebut adalah pengembangan pembelajaran multimedia interaktif berbasis video, dengan tujuan untuk memperluas pembelajaran multimedia interaktif berbasis video guna meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD di dalam pendidikan. Salah satu inovasi tersebut adalah pengembangan pembelajaran multimedia interaktif berbasis video, dengan tujuan perluasan video dalam rangka meningkatkan pembelajaran siswa di kelas V Sekolah Dasar. Diharapkan dengan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa akan meningkat dan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini menekankan pengembangan multimedia interaktif berbasis video untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan penelitian ini meliputi: 1) hasil pengembangan produk; 2) kualitas produk; 3) efisiensi produk; dan 4) hasil belajar siswa.

Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan produk dalam penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan untuk mengetahui apa saja yang menjadi kendala dan apa saja yang menjadi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data yang terkumpul dari siswa, maka dapat disimpulkan bahwa: dari produk Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan untuk mengetahui apa saja hambatan dan apa saja kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa selama proses pembelajaran.

Produk interaktif yang mencakup video pelajaran tentang "siklus air" untuk kelas V di sekolah dasar. Proses media produksi dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* dan aplikasi *Kinemaste* sebagai alat pengeditan. Video disajikan dalam format DVD dan berdurasi 7 menit, isi video pembelajaran interaktif meliputi tampilan utama yang terdiri dari menu kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan

pembelajaran yang harus dicapai, materi pelajaran dengan motif “siklus air”, evaluasi sebagai penugasan akhir materi, dan menu keluar.

Adapun langkah-langkah produksi media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu:

- a. Menyiapkan perangkat yang dilakukan dalam merancang dan membuat media pembelajaran, seperti *software Adobe Flash CS5* dan aplikasi *Kinemaster*, untuk mengisi animasi, audio, dan menyelesaikan media video.
- b. Materi yang akan digunakan dalam media dibagi menjadi beberapa kategori per lapisan video. Kemudian, cari untuk beberapa gambar dan animasi yang sesuai untuk materi di media, dan terakhir gambar dan animasi yang dibuat secara daring diperiksa sebelum digunakan di media.
- c. Menggunakan perangkat lunak *Adobe Plash CS5* untuk membuat desain media baru, desain ini menciptakan lapisan tampilan layar media dengan tombol aktif yang saat diklik menyediakan tata letak yang diinginkan.
- d. Gunakan *Kinemaster* untuk mengedit media, seperti menambahkan gambar, gambar animasi, dan teks animasi, dan teks.
- e. langkah terakhir adalah menggunakan *Kinemaster* untuk melakukan *dubbing* berdasarkan materi di media, lalu tambahkan *backsound* dan diakhiri dengan video.

Adapun visualisasi dari hasil revisi pembuatan media pembelajaran berbasis video interaktif yang dilakukan peneliti, dengan menggunakan *software Adobe Plash CS5* dan aplikasi *Kinemaster*, yaitu:



Gambar 3. Pembuka

Materi pembelajaran berbasis video dibuat menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS5* dengan bantuan *Kinemaster* untuk menyempurnakan efek suara latar dan *dubbing*, serta pemrosesan gambar dan animasi. Pembuka ini diawali dengan suara *dubbing* pengembang dengan menyampaikan kabar, dan menjelaskan materi yang akan dipelajari dilengkapi dengan animasi awan, matahari, dan kupu-kupu yang bergerak sehingga menarik perhatian siswa.



Gambar 4. Penyampaian KI,KD, Indikator dan Tujuan

Pada bagian selanjutnya, kepribadian seorang guru muncul yang akan menjelaskan tentang pokok bahasan, fundamental, WHO, dan tujuan pembelajaran. Penjelasan tersebut muncul secara bergantian, dengan animasi detail tata krama, dapat menggugah minat siswa.



Gambar 5. Penjelasan Manfaat Air Bagi Manusia

Bagian ini dimulai dengan diskusi tentang pentingnya udara bagi manusia, diikuti oleh animasi seorang guru yang menjelaskan teks yang ditemukan di media. dari udara untuk manusia.



Gambar 6. Penjelasan Pengertian Siklus Air

Pada bagian ini terdapat animasi seorang guru yang bertanya mengapa udara belum digunakan sebelumnya dan mendemonstrasikan apa itu siklus udara. Kemudian, muncullah sekelompok tiga dari tiga merah muncul.



Gambar 7. Penjelasan Tahap-Tahap Siklus Air

Bagian ini kutipan dari siklus udara air-proses, yang diawali dengan kemunculan seorang guru dan diikuti oleh dua panah merah satu-persatu yang mengawali

prosesi tersebut. Kemudian, mintalah siswa untuk menulis teks penjelasan untuk masing-masing dari ketiga tiga prosedur.



Gambar 8. Penjelasan Pengertian Penguapan, Pengendapan dan Pengembunan

Pada bagian ini kita mulai dengan teks yang menjelaskan proses menulis, diikuti oleh animasi guru yang menjelaskan teks, dan terakhir teks yang menjelaskan cara menulis. Kita mulai dengan teks yang menjelaskan proses penulisan, diikuti oleh animasi seorang guru menjelaskan teks, dan akhirnya teks yang menjelaskan cara menulis.



Gambar 9. Penjelasan Proses Siklus Air

Pada bagian ini diawali dengan kemunculan seorang guru kemudian menjelaskan langkah-langkah siklus udara secara sistematis. Diawali dengan munculnya tanda

panah biru ke atas, kemudian awan putih dan teks menguap, kemudian panah biru ke samping, dan terakhir awan berwarna abu-abu dan teks.



Gambar 10. Penjelasan Proses Hujan

Pada bagian ini muncul animasi seorang guru, lalu menjelaskan proses terjadinya hujan setelah siklus udara, yang diawali dengan munculnya gambar awan kemudian disusul tanda panah biru ke bawah lalu turun hujan, kemudian disusul dua tanda panah biru ke bawah dengan teks darat dan laut.



Gambar 11. Penjelasan Kesimpulan Materi

Pada bagian ini dimulai dengan animasi seorang guru, diikuti oleh gambar daratan dan lautan, dan akhirnya oleh penjelasan tentang udara dan laut setelah badai, yang diikuti oleh teks berwarna biru, dan terakhir oleh teks berwarna biru.



Gambar 12. Penjelasan Evaluasi Materi

Di bagian ini seorang guru muncul dan menjelaskan pelajaran yang perlu diajarkan kepada siswa. Ia kemudian beralih ke menu utama di mana ia memulai pelajaran dengan harapan bahwa pelajaran tersebut akan bermanfaat bagi siswa.



Gambar 13. Penutup (Sumber-Gambar)

Ini adalah bagian ketiga dari sumber daya pendidikan berbasis video, artikel ini membahas gambar yang digunakan.

Kelayakan Produk

Sebelum produk dipanggang terlebih dahulu dilakukan validasi pakar atau ahli berdasarkan hasil uji media dan bahan. Penilaian pakar media pada produk yang dihasilkan dilakukan dengan cara memberikan produk multimedia pembelajaran

interaktif berbasis video beserta lembar penilaian berisi 14 pernyataan yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil media validasi:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Nilai Maksimal	Persentase	Ket.
1	Aspek Media	20	28	71,4%	Baik
2	Mutu Teknis	18	20	90,0%	Sangat Baik
3	Ukuran Fisik Media	7	8	87,5%	Sangat Baik

Berdasarkan pada hasil audit media sebelumnya, atribut media tervalidasi Hasil 71,4%, atribut mutu teknis tervalidasi sebesar 90,0%, dan atribut ukuran dan fisik tervalidasi sebesar 90,0%. Data tersebut mengatakan bahwa multimedia pembelajaran berbasis video interaktif untuk kelas V sekolah dasar termasuk pada kategori sangat baik dilihat dari penilaian aspek media, mutu teknis, dan ukuran fisik media.

Selanjutnya, validasi materi dilakukan dengan menyediakan produk pembelajaran multimedia interaktif berbasis video, serta *checklist* sepuluh kriteria terkait produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil hasil analisis material:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Nilai Maksimal	Persentase	Ket.
1	Cakupan Materi	7	8	87,5%	Sangat Baik
2	Akurasi Materi	7	8	87,5%	Sangat Baik
3	Kemutakhiran	4	4	100%	Sangat Baik
4	Merangsang Keinginan	7	8	87,5%	Sangat Baik
5	Penyajian Media	10	12	83,3%	Sangat Baik

Berdasarkan pada hasil analisis materi tersebut di atas, Hasil bahwa materi yang digolongkan baik sebanyak 87,5%, dan nilai dari hasil analisa material tersebut 87,5%, material tergolong baik 87,5%, dan nila data menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia berbasis pembelajaran video interaktif berbasis video interaktif pada siswa kelas V sekolah dasar berada pada kategori bermutu.

Efektifitas Produk

Pengembangan produk yang efisien dicapai melalui penggunaan kelompok kecil dan besar. Uji kelompok kecil dilakukan oleh 6 responden siswa kelas V SD Negeri Plawad VI. Setiap Siswa diberikan informasi tentang produk yang sedang diteliti. Namun, hasil pemilihan kelompok kecil adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Tanggapan Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden	Jumlah Penialian	Persentase %
1	27	84,37
2	29	90,62
3	25	78,12
4	24	75,00
5	24	75,00
6	25	78,12
Skor Maksimal	32	100
Rata-rata	25,66	80,21
Kategori	80,21% (Baik)	

Diketahui bahwa ketika memutuskan untuk membeli media dalam jumlah kecil diperoleh angka sebesar 80,21% dengan tingkat kepercayaan media yang tinggi mengerti bahwa sementara. Hal ini bahwa siswa bersemangat untuk belajar melalui interaktif melalui produk multimedia berbasis video berdasarkan video. Sebanyak 27 siswa Kelas V SD Negeri Lemahmuki II mengikuti proses seleksi. Namun, hasil dari pemilihan kelompok yang lebih besar adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Tanggapan Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Pada Uji Coba Kelompok Besar

Perolehan	Skor	Persentase %
Nilai Tertinggi	29	90,6
Nilai Terendah	22	68,7
Skor Maksimal	32	100
Rata-rata	25,7	80,2
Kategori	80,2 % (Baik)	

Berdasarkan tabel di bawah ini, rata - rata masyarakat yang memilih multimedia interaktif berbasis video adalah meja 25,7%, dengan persentase sebesar 80,2% untuk kategori terbaik. Dapat dikatakan bahwa siswa sangat antusias untuk belajar dengan

menggunakan produk pembelajaran multimedia interaktif berbasis video. Dapat dinyatakan bahwa siswa bersemangat untuk belajar menggunakan produk pembelajaran multimedia interaktif berbasis video.

Adapun hasil penilaian tanggapan guru mengenai produk yang dikembangkan adalah, sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Penilaian Tanggapan Guru

No	Aspek yang dinilai	Nilai Guru 1	Nilai Guru 2	Nilai Maksimal	Persentase	Ket.
1	Aspek isi/materi	8	7	8	93,7%	Sangat baik
2	Aspek media	22	22	24	91,6%	Sangat baik

Berdasarkan hasil survei guru pada tabel di atas ini, produk pembelajaran multimedia interaktif berbasis video memiliki tingkat keberhasilan sebesar 93,7% dari segi isi/materi, serta tingkat keberhasilan sebesar 91,6% hasil dari segi media. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan memiliki kualitas baik dari segi material maupun media.

Hasil Minat Belajar Siswa

Uji N-gain digunakan untuk memahami berapa banyak waktu yang dihabiskan siswa untuk mengerti belajar melalui media video interaktif. Hasil pengalaman belajar siswa ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa dengan Uji-Gain

Perlakuan	Skor
Rata-rata nilai <i>Pretest</i>	26,85
Rata-rata nilai <i>Postest</i>	38,19
Nilai Maksimal	44
<i>N-Gain</i>	0,65
Kesimpulan	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, rata - rata jumlah siswa yang belajar di kelas V sekolah dasar sebelum dan sesudah menggunakan produk pembelajaran multimedia interaktif berbasis video adalah 26,85 dan 38,19. Menurut teori N-gain, peningkatan waktu

belajar siswa memiliki faktor perolehan sebesar 0,65. Aspek minat belajar dalam aspek perasaan siswa dan perhatian siswa. hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Pengukuran Minat Belajar Per-Aspek

Aspek	Pretest	Posttest	Nilai Maks	N-Gain	Kategori
Perasaan Senang	13,92	20,22	24	0,61	Sedang
Perhatian Siswa	12,92	17,85	20	0,69	Sedang

Menurut tabel di atas, jika per- indikator ditampilkan setiap indikator akan mengalami peningkatan hasil untuk kategori yang berbeda. Setelah menggunakan multimedia interaktif Bahasa Inggris berbasis video, siswa mengalami peningkatan kepuasan terhadap pembelajaran mereka, dengan N -gain sebesar 0,61. Selanjutnya berdasarkan pada indikator minat siswa, siswa mengalami peningkatan keinginan belajar pada kategori lancar, dengan N-gain sebesar 0,69.

Nilai N-gain sebesar dari 0,69 menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif 0.69 video dapat meningkatkan waktu belajar siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan fokus terhadap materi. Menurut Hamalik (Kustandi & Darmawan , 2020), pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya, memberi motivasi dan memperlancar proses pembelajaran, serta memberikan dukungan psikologis.

Penggunaan multimedia interaktif berbasis video juga berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi. Dengan menggunakan animasi yang menarik siswa dapat lebih memahami materi. Menurut Kustandi, Sujipto (2011), media pembelajaran merupakan alat bantu untuk meningkatkan proses belajar mengajar dengan memperjelas makna materi, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih berdaya guna dan efektif.

Menurut penelitian ini, media yang digunakan adalah multimedia interaktif berbasis video karena dapat menyampaikan materi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan berbagai media untuk menyampaikan informasi disebut multimedia animasi, foto, video, dan suara semuanya dapat

digunakan dalam kombinasi ini memiliki dampak positif pada motivasi siswa untuk belajar. Apalagi pengemasan program penggunaan dan metode medianya menggunakan kartun yang sangat digemari oleh anak-anak (Nusir et dkk., 2013). Efek animasi dalam multimedia interaktif dapat membantu siswa belajar lebih efektif dengan memfasilitasi proses kognitif (Luzón dan Letón, 2015). Oleh karena itu multimedia interaktif berdasarkan berbasis video digunakan dalam penelitian ini untuk menyediakan konten yang menarik minat siswa dalam belajar. Video digunakan dalam penelitian ini untuk menyediakan konten yang menarik minat siswa dalam belajar. Pemilihan tampilan layar, teks, gambar, animasi, dan *background* dikemas dengan semenarik mungkin berdasarkan karakteristik usia siswa sekolah dasar, sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran cara penyajiannya dengan menggunakan animasi, sehingga menarik perhatian siswa dalam melakukan kegiatan.

KESIMPULAN

Produk yang dikembangkan di dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis video untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut temuan siswa yang belajar melalui multimedia interaktif memiliki tingkat belajar yang lebih tinggi dari pada mereka yang tidak menggunakan multimedia. Rata-rata skor pretes 26,85, dan rata-rata skor postes 38,19, dengan skor tertinggi 44, menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis video. Berdasarkan padahasil N - gain , penambahan waktu belajar siswa menghasilkan kenaikan sebesar 0,65 poin pada kategori lancar, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat membantu siswa belajar lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Awalia, L. M., Ika Ari Pratiwi, & Kironoratri, L. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Di Desa Karangmalang. *Basicedu*, 5(5), 3940–3949.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1354>

Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure.

Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan, 14(2), 231–246.

<https://doi.org/https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>

Bintas, J., & Gelibolu, M. F. (2010). The Evaluation Of Introduction Level Computer-Assisted Symbolic Logic Materials Based On Realistic Mathematics Education And Guided Discovery Learning Approach.

International Journal Of Instructional Technology And Distance Learning, 7 (2), 61–71.
Retrieved From https://www.itdl.org/Journal/Feb_10/Article05.htm

Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar

Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 48–

53. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12928/jpsd.v4i2.9594>

Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jpmi (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6.
<https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>

Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2002). *Multimedia Projects In Education: Designing, Producing, And Assessing*. Westport, Ct: A Division Of Greenwood Publishing Group, Inc.

Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan

Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Sosiohumaniora*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477>

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Bogor: Bogor Ghalia Indonesia.
- Luzón, J. M., & Letón, E. (2015). Use Of Animated Text To Improve The Learning Of Basic Mathematics. *Computers & Education*, 88, 119–128.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.04.016>
- Niswa, A. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas Viid Smp Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–16.
- Nusir, S., Alsmadi, I., Al-Kabi, M., & Sharadgah, F. (2013). Studying The Impact Of Using Multimedia Interactive Programs On Children’s Ability To Learn Basic Math Skills. *E-Learning And Digital Media*, 10(3), 305–319.
<https://doi.org/10.2304/elea.2013.10.3.305>
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, H., & Margunayasa, I. G. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa. *Jurnal Mimbar Pgsd Universitas Ganesha*, 2(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.3087>
- Saifudin, M., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa Sd. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–77.
<https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p068>

Munawaroh, Sanin Sudrajat, Saepudin, Novinda Rinjani, Uswatun Hasanah
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar
DOI Artikel: 10.46306/jurinotep.v3i2.93

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*. Jakarta: Kencana.

Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas Pada Sistem

Muskuloskeletal Melalui Media Pembelajaran interaktif Di Sekolah Dasa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3042.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1205>