

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MI AL-HIKMAH KETAMI KOTA KEDIRI

Desi Widayanti, Siti Mauludah, Intan Putri Rahayu, Agus Miftakus Surur

Institut Agama Negeri Kediri, Indonesia

desiwidayanti18@gmail.com¹, sitimauludah09@gmail.com², intanrahayu733@gmail.com³,
surur.math@gmail.com⁴

Abstract

Interactive Learning Multimedia is a combination of various media in the form of text, images, graphics, sound, animation, video, which is packaged in an attractive appearance to arouse student interest and motivation so that interaction between teachers and students occurs interactively and makes it easier for teachers to provide solutions in activities learning so that learning objectives are achieved maximally. The use of multimedia is often associated with a student's interest in learning. Where interest in learning is the driving force within the individual to carry out learning activities to increase knowledge and skills and experience. His special interest was in science subjects, simple aircraft material at the SD / MI level. Science subjects are subjects in which there is theory as well as practice. So that if students are only provided with provisions through the books that have been provided, then this will certainly not produce maximum results. So in this study will describe how the influence of the use of interactive multimedia learning on the learning interest of class V students, especially in simple aircraft material in science subjects.

Keywords: *Interactive Multimedia, Interest in Learning, Simple Aircraft*

Abstrak

Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah perpaduan antara berbagai media berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, yang dikemas dengan tampilan yang menarik untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa agar terjadi interaksi antara guru dan siswa secara interaktif dan memudahkan guru dalam memberikan solusi dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Penggunaan multimedia sering dihubungkan dengan minat belajar seorang peserta didik. Dimana minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Khususnya minat dalam mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana pada jenjang SD/MI. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang didalamnya terdapat teori dan juga praktik. Sehingga apabila peserta didik hanya diberikan bekal melalui buku yang sudah disediakan, maka hal tersebut tentu kurang dapat menghasilkan hasil yang maksimal. Maka pada penelitian ini akan memaparkan bagaimana pengaruh digunakannya multimedia pembelajaran interaktif terhadap minat belajar peserta didik kelas V khususnya pada materi pesawat sederhana dalam mata pelajaran IPA.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Minat Belajar, Pesawat Sederhana

PENDAHULUAN

Penggunaan multimedia interaktif berangkat dari teori konstruktivistik. Dimana pada teori konstruktivistik tersebut menekankan bahwa belajar yang baik berasal dari prakarsa peserta didik. Dalam belajar peserta didik harus mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui pengalaman yang bermakna. Prinsip-prinsip yang disarankan untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan teori konstruktivistik adalah: (a) menekankan pembelajaran daripada pengajaran, (b) menekankan siswa untuk berpikir dan

bertindak daripada guru, (c) menekankan pembelajaran aktif (active learning), (d) menggunakan pendekatan penemuan atau panduan penemuan, (e) mendorong siswa membangun informasi dan proyek, (f) menggunakan aktivitas cooperative atau collaborative learning, (g) menggunakan aktivitas pembelajaran bermakna, (h) melibatkan siswa untuk memilih dan mengosiasikan tujuan, strategi, dan cara evaluasi pembelajaran, (i) mendorong otonomi pribadi sebagai bagian dari siswa, (j) mendukung refleksi belajar siswa (k) mendorong siswa untuk menerima dan

merefleksikan pada kompleksitas dunia nyata, dan (l) menggunakan penilaian dan aktivitas secara pribadi yang relevan bagi siswa. Pandangan konstruktivistik telah mempengaruhi perkembangan multimedia interaktif. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran, teori konstruktivistik menganjurkan metode hypermedia, simulasi, dan lain-lain yang lebih bermanfaat bagi peserta didik. Dengan metode tersebut peserta didik bebas mencari informasi, menerapkan gaya belajar mereka sendiri, dan menggunakan perangkat lunak sebagai sumber belajar selain guru (Putra, 2018).

Seorang guru dapat memilih salah satu alternatif yang digunakan dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan teknologi multimedia yang sering disebut media pembelajaran multimedia interaktif. Alasan pemilihan media ini karena multimedia interaktif dapat merangsang peserta didik agar lebih aktif dalam memahami suatu pembelajaran dengan gambar-gambar, suara dan video yang atraktif dan menarik sehingga perhatian peserta didik dapat terfokus dalam pembelajaran. Alasan pemilihan tersebut sejalan dengan hasil penelitian tentang pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, yaitu media pembelajaran yang interaktif tidak hanya berkontribusi pada guru tetapi berpusat pada peserta didik yang mendukung pembelajarannya, dan memungkinkan pemahaman, berkonsentrasi, merangsang belajar serta meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, perhatian dan minat peserta didik (Tiari et al., 2016).

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan gambar bergerak (video dan animasi) yang memungkinkan pengguna berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi serta menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi, dan video. Sistem pendukung keputusan yang berbasis komputer dianggap bersifat

interaktif. Interaktif memberikan kesan apa yang dapat dilakukan siswa terhadap media. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat seluruh elemen multimedia yang disajikan secara interaktif sehingga siswa diberi kebebasan atau kemampuan untuk mengontrol dan berinteraksi dengan media tersebut (A. S. Rahmawati & Dewi, 2019).

Multimedia juga diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi. Multimedia tidak harus menggunakan alat-alat canggih. Multimedia digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan berbagai media secara terpadu dalam menyajikan atau mengajarkan suatu topik mata pelajaran.

Interaktif dapat diartikan user atau pengguna dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya. Sehingga dapat disimpulkan, multimedia Pembelajaran Interaktif adalah perpaduan antara berbagai media berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, yang dikemas dengan tampilan yang menarik untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa agar terjadi interaksi anatara guru dan siswa secara interaktif dan memudahkan guru dalam memberikan solusi dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal (Maharani et al., 2018).

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat yang dimiliki. Minat juga merupakan suatu landasan yang paling menyenangkan demi keberhasilan suatu proses belajar (T. Rahmawati et al., 2019).

Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah, keinginan. Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya (Andi, 2019).

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang didalamnya terdapat teori dan juga praktik, sehingga memerlukan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Akan tetapi mata pelajaran IPA memiliki tingkat kesulitan yang berbeda disetiap jenjang kelas. Pada kelas 5 SD/MI mata pelajaran IPA dapat dikatakan dalam katogori sedang dan bahan ajar yang digunakan juga hanya sebatas buku, hal inilah yang membuat peserta didik kurang bersemangat dan berminat dalam belajar pada saat mata pelajaran IPA berlangsung.

Dengan menciptakan atau mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran akan menarik minat belajar peserta didik. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam mata pelajaran IPA pada kelas 5, sebab di dalam multimedia pembelajaran interaktif sudah dilengkapi dengan media gambar dan video yang diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar pada peserta didik dalam belajar IPA.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran

Interaktif terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri”.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ialah pendekatan yang di dalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik (Musianto, 2002). Penelitian yang akan penulis laksanakan yaitu dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Al-Hikmah Kota Kediri” menggunakan pendekatan kuantitatif karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan pengaruh antara Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Dengan penulis melakukan penelitian ini, diharapkan mampu untuk membuat inovasi baru bahwa Multimedia Interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan begitu maka peserta didik akan lebih giat dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian dilihat dari fungsi metodenya, yaitu menggunakan penelitian korelasi (Studi Korelasional). Penelitian korelasional adalah penelitian yang menyelidiki ada tidaknya hubungan atau korelasi antara dua atau lebih variabel (Fetri Yeni J, 2018). Selain itu, penelitian korelasional adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan dua atau beberapa variabel pada studi kelompok subjek (Basyari, 2013).

Teknik Sampling

Teknik dalam pengambilan sampel menggunakan Probability Sampling (Sampel Probabilitas). Teknik ini sering

juga disebut dengan random sampling, yaitu pengambilan sampel penelitian secara random. Teknik sampling ini cocok dipilih untuk populasi yang bersifat finit, artinya besaran anggota populasi dapat ditentukan lebih dahulu (Supardi, 1993). Dimana setiap sampel memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel uji penelitian. Karena populasi dalam penelitian ini diketahui maka dalam pengambilan jumlah sampel peneliti menggunakan rumus slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N.e^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = error/galat

N = 35; e = 0,05, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah:

$$n = \frac{N}{1+N.e^2} = \frac{35}{1+(35.(0,05)^2)} = \frac{35}{1+(0,0875)} = \frac{35}{1,0875} = 32,1 = 32$$

Dari perhitungan di atas maka diperoleh besaran sampel sebanyak 32 orang.

Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan mempelajari karakteristik, hubungan, pola atau pengaruh yang sering terdapat pada suatu fenomena atau gejala yang telah dan akan terjadi. Ada dua model untuk pengolahan dan analisis statistik untuk penelitian sosial, termasuk untuk penelitian komunikasi, yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistik deskriptif dan pengolahan data dengan menggunakan statistik inferensial. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan analisis statistik inferensial. Pada teknik analisis ini sudah ada upaya untuk mengadakan penarikan kesimpulan dan membuat keputusan berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Penelitian ini mengambil sampel tertentu dari sebuah populasi yang jumlahnya banyak.

Peneliti melakukan berbagai tahapan uji statistik untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pada tahap awal peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu pada angket kuesioner peserta didik yang akan disebar. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data pada kuesioner google form yang telah disebar sebelumnya, setelah data-data terkumpul baru peneliti mengelompokkan setiap pernyataan dalam variable. Setelah itu baru kami dapat menentukan dan mengetahui variabel Multimedia Interaktif (X) dan Minat Belajar (Y) sehingga kami dapat mencari atau menentukan korelasi antara variable Multimedia Interaktif (X) dan Minat Belajar (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN Observasi Awal

Penelitian yang telah dilaksanakan di MI Al-Hikmah Ketami yang beralamatkan di Jl. Cemara no. 37, Kelurahan Ketami, Kecamatan Pesantren, Kota Kediri, Jawa Timur menggunakan pengambilan data penelitian yang lakukan secara online terhadap peserta didik didik kelas V-B di MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri. Penyebaran angket penelitian dilakukan melalui media WhatsApp. Kemudian peserta didik diminta mengisi angket tersebut secara online melalui google form.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V-B pada MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri yang berjumlah 35 siswa. Dari 35 populasi, terdapat 32 sampel yang berhasil dimintai keterangan melalui google form. 32 peserta didik tersebut memberikan jawaban-jawaban yang sesuai dengan diri mereka masing-masing. Berikut ini adalah daftar nama-nama peserta didik kelas V-B pada MI Al-Hikmah Kota Kediri.

Variabel dalam penelitian ini ada dua. Yaitu terdiri dari variabel x (Multimedia pembelajaran interaktif) dan variabel y (Minat belajar). Pernyataan-pernyataan yang digunakan dalam

penelitian berdasarkan kedua variabel tersebut adalah sebagai berikut.

Pengambilan Data

Teknik dalam pengambilan sampel menggunakan Probability Sampling (Sampel Probabilitas). Dimana setiap

sampel memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel uji penelitian. Berikut ini adalah variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian berdasarkan pernyataan-pernyataan yang digunakan pada saat mengambil data.

Tabel 1. Indikator Multimedia pembelajaran interaktif

No	Pernyataan
1	Saya tertarik dengan multimedia interaktif yang digunakan.
2	Saya semakin termotivasi untuk belajar setelah menggunakan multimedia tersebut.
3	Saya semakin memiliki minat belajar setelah menggunakan multimedia tersebut.
4	Multimedia interaktif yang digunakan sangat membantu saya dalam belajar.
5	Multimedia interaktif yang digunakan dapat mempermudah saya memahami materi yang belum dapat saya pahami.
6	Multimedia interaktif yang digunakan memiliki tampilan menarik.
7	Multimedia yang digunakan bagus dan menarik.
8	Multimedia yang digunakan bagus dan kreatif.
9	Tampilan teks pada multimedia mudah dibaca dan dipahami.
10	Audio pada multimedia sangat jelas dan sesuai materi.

Tabel 2. Indikator minat belajar

No	Pernyataan
1	Saya suka dengan materi pesawat sederhana.
2	Saya sulit mempelajari materi pesawat sederhana.
3	Saya selalu tertarik terhadap penjelasan guru terkait materi pesawat sederhana.
4	Saya selalu bertanya apabila saya belum paham.
5	Saya dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
6	Saya dapat mengerjakan tugas sendiri dengan mudah.
7	Saya tidak pernah mengerjakan tugas.
8	Setelah menonton video tersebut, saya semakin tertarik untuk mempelajari materi pesawat sederhana.
9	Setelah menonton video tersebut, pengetahuan saya tentang pesawat sederhana semakin bertambah.
10	Saya suka dengan materi pesawat sederhana dalam video tersebut.

Dari 35 peserta didik kelas V-B di MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri, ada 32 siswa yang menjadi sampel dalam penelitian. Pengambilan data dilakukan secara online menggunakan media *WhatsApp*, dan kemudian peserta didik

diminta untuk menonton video interaktif yang telah diupload di youtube kemudian mengisi link yang sudah disediakan.

Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, penggunaan program statistik merupakan suatu yang mutlak diperlukan. Untuk itu pemahaman tentang persyaratan penggunaan formula atau rumus-rumus statistik itu harus diperhatikan. Hal ini penting, sebab setiap formula/rumus dalam statistik memerlukan persyaratan-persyaratan tertentu, misalnya persyaratan tentang skala data.

Analisis data merupakan kegiatan mempelajari karakteristik, hubungan, pola atau pengaruh yang sering terdapat pada suatu fenomena atau gejala yang telah dan akan terjadi. Ada dua model untuk pengolahan dan analisis statistik untuk penelitian sosial, termasuk untuk penelitian komunikasi, yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistik deskriptif dan pengolahan data dengan menggunakan statistik inferensial. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan analisis statistik inferensial. Pada teknik analisis ini sudah ada upaya untuk mengadakan

penarikan kesimpulan dan membuat keputusan berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Penelitian ini mengambil sampel tertentu dari sebuah populasi yang jumlahnya banyak.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang telah dilakukan di MI Al Hikmah Ketami, peneliti telah mendapatkan data tentang peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan Hasil angket variabel Y (Minat Belajar).

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti setelah mendapatkan data tersebut adalah melakukan sebuah uji

korelasi untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X (Multimedia Pembelajaran Interaktif) dengan variabel Y (Minat Belajar), dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil uji korelasi

		Multimedia	Minat
Multimedia	Pearson Correlation	1	,480**
	Sig. (2-tailed)		,005
	N	32	32
Minat	Pearson Correlation	,480**	1
	Sig. (2-tailed)	,005	
	N	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan nilai signifikansi Sig. (2 - tailed) Dari tabel output diatas diketahui nilai Sig. (2 – tailed) antara Multimedia (X) dengan Minat (Y) adalah sebesar $0,005 < 0,05$ yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara variabel Multimedia dengan variabel Minat.

Langkah kedua yang dilakukan adalah menentukan persamaan regresi dari variabel X (Multimedia Pembelajaran Interaktif) dengan variabel Y (Minat Belajar) dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji Anova

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	50,199	1	50,199	8,963	,005 ^b
	Residual	168,020	30	5,601		
	Total	218,219	31			

a. Dependent Variable: Multimedia

b. Predictors: (Constant), Minat

Pada bagian ini untuk menjelaskan apakah ada pengaruh yang nyata (Signifikan) antara variabel X terhadap variabel Y. Dari output tersebut terlihat

bahwa F hitung = 8,963, dengan tingkat signifikansi atau probabilitas $0,005 < 0,05$ maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi.

Tabel 5. Model regresi

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	19,127	4,934		3,877	,001
	Minat	,459	,153	,480	2,994	,005

a. Dependent Variable: Multimedia

Pada tabel koefisien, pada kolom B pada konstan (a) adalah 19,127 sedangkan nilai variabel Minat (Y) adalah 0,459, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX \text{ atau } 19,127 + 0,459X$$

Interpretasi Data

Setelah analisis data, tahap selanjutnya dalam penelitian adalah menginterpretasi data. Interpretasi data bertujuan untuk membandingkan hasil analisis data dengan konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian. Hasil analisis keterlibatan 32 sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil pengujian korelasi yang telah dilakukan dan dilihat berdasarkan nilai r hitung (Pearson correlation) Diketahui bahwa nilai r hitung untuk hubungan Multimedia (X) dengan Minat (Y) adalah sebesar $0,480 > 0,576$ maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara variabel Multimedia dengan Minat. Karena r hitung atau pearson correlation dalam analisis ini bernilai positif maka artinya hubungan antara variabel tersebut bersifat positif atau dengan kata lain semakin baik dan menariknya multimedia yang

digunakan maka dapat meningkatkan minat belajar siswa.

- b. Berdasarkan hasil pengujian persamaan regresi Output bagian ANOVA: Pada bagian ini untuk menjelaskan apakah ada pengaruh yang nyata (Signifikan) antara variabel X terhadap variabel Y. Dari output tersebut terlihat bahwa F hitung = 8,963, dengan tingkat signifikansi atau probabilitas $0,005 < 0,05$ maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi. Sedangkan Output bagian Koefisien: Pada tabel koefisien, pada kolom B pada konstan (a) adalah 19,127 sedangkan nilai variabel Minat (Y) adalah 0,459, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis: $Y = a + bX$ atau $19,127 + 0,459X$.
- c. Selanjutnya adalah nilai determinasi yang ada pada variabel X (Multimedia Pembelajaran Interaktif) dengan variabel Y (Minat Belajar) yang menunjukkan bahwa Nilai koefisien korelasi sebesar 0,480, maka koefisien determinasinya adalah:
 $r^2 \times 100\% = 0,480^2 \times 100\% = 23,04\%$
Yang artinya kemampuan-kemampuan variabel bebas untuk menjelaskan varian-varian variable terikatnya sebesar 23,04%

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara variabel X (Multimedia Pembelajaran Interaktif) dengan variabel Y (Minat Belajar) peserta didik terdapat hubungan yang signifikan berdasarkan hasil pengujian korelasi yang telah dilakukan. Jadi para pendidik bisa menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk menunjang minat belajar peserta didik agar lebih tertarik pada pelajaran yang ada di sekolah, khususnya

pada pembelajaran IPA dan pada materi Pesawat Sederhana.

SIMPULAN

Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah perpaduan antara berbagai media berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, yang dikemas dengan tampilan yang menarik untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa agar terjadi interaksi antara guru dan siswa secara interaktif dan memudahkan guru dalam memberikan solusi dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Sedangkan Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif pada materi "Pesawat Sederhana" untuk mata pelajaran IPA kelas V SD/MI. Berdasarkan pengujian yang dilakukan kepada 35 peserta didik mendapatkan respon yang sangat baik dan didapat ketertarikan/minat belajar peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif. Maka penggunaan multimedia pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Jadi multimedia pembelajaran interaktif bisa menjadi alternatif pilihan bagi guru untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran dengan cara yang lebih berwarna, sehingga membuat pembelajaran tersebut menjadi tidak monoton dan peserta didik lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan begitu, minat belajar peserta didik-pun akan ikut

meningkat sehingga juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, A. P. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2).
- Basyari, A. (2013). *Antara Minat dan Prestasi Belajar Sejarah dengan Kesadaran Sejarah Siswa MAN Yogyakarta III*.
- Fetri Yeni J. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Prenada Media.
- Maharani, Y. S., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Semarang. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 16(1).
- Musianto, L. S. (2002). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 4(2).
- Putra, L. D. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Peristiwa Lokal Berbasis Macromedia Flash untuk Siswa Sekolah Dasar Yogyakarta. *Jurnal JPSD*, 5(1).
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(1).
- Rahmawati, T., Djono, & Pelu, M. (2019). Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar. *Jurnal Candi*, 19(2).
- Supardi. (1993). Populasi dan Sampel Penelitian. *Jurnal UNISIA*, 16(1).
- Tiari, D. A., Suryani, N., & Suharno. (2016). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 16(1).