

PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA SISWA KELAS XII-6 MATLANGRAF SMAN 1 PERCUT SEI TUAN

Gia Cinta Saria Manik¹, Malvira Pohan², Sernanda Putri Darma³, Sayidah Latifah Hanum⁴

giasars933@gmail.com¹, malviraavira@gmail.com², sernanda12@gmail.com³,
latifahsh26@gmail.com⁴

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penggunaan multimedia interaktif memberikan alternatif baru dalam metode penyampaian materi pendidikan, memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan fleksibel. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa kelas XII-6 Matlangraf di SMAN 1 Percut Sei Tuan, dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data akan dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan guru sejarah dan siswa, serta observasi langsung selama proses pembelajaran. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwasanya Penggunaan multimedia interaktif, seperti PowerPoint, infokus, speaker, dan akses internet di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan, terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, khususnya di kelas XII-6 pada pelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar Siswa.

ABSTRACT

The use of interactive multimedia provides a new alternative in the method of delivering educational material, enabling the teaching and learning process to be more dynamic and flexible. This research aims to explore the application of interactive multimedia in learning to increase students' interest in learning in class XII-6 Matlangraf at SMAN 1 Percut Sei Tuan, using qualitative descriptive methods. Data will be collected through semi-structured interviews with history teachers and students, as well as direct observation during the learning process. The results of the research show that the use of interactive multimedia, such as PowerPoint, infocus, speakers, and internet access at SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan, has proven to be effective in increasing students' interest and motivation to learn, especially in class XII-6 in lessons.

Keywords: Learning Media, Interactive Learning Media, Student Interest In Learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan gabungan faktor manusia, bahan, peralatan, perlengkapan, dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hernawan, 2010, hlm.9 dalam jurnal Widyaningrum, D. P., 2022.) Unsur manusia yang dimaksud dalam pembelajaran adalah guru dan siswa. Pendidik dan siswa menggunakan berbagai jenis alat pembelajaran untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Minat belajar juga akan mempengaruhi prestasi siswa. Siswa yang memiliki minat belajar yang besar akan cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. (Dalyono, 2009, hlm. 57).

Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa ialah membuat pembelajaran menyenangkan dan memberikan kesan bahwa pembelajaran adalah suatu hal yang penting bagi dirinya. Untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa salah satunya adalah dengan penggunaan media

pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga termasuk ke dalam komponen pembelajaran yang seharusnya ada di setiap proses pembelajaran berlangsung. Salah satu jenis media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman adalah multimedia interaktif

Di era globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi informasi, pendidikan mengalami perubahan besar, termasuk cara penyampaian bahan ajar. Pembelajaran tidak lagi sebatas metode tradisional yang didominasi ceramah sepihak, namun semakin mengandalkan pendekatan interaktif dengan menggunakan multimedia. Penggunaan konten multimedia interaktif dalam pendidikan menggabungkan teks, audio, video, dan animasi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif kepada siswa. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran yang memerlukan visualisasi, seperti kelas sejarah atau sains. Media visual dan interaksi langsung memudahkan pemahaman konsep-konsep abstrak.

SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan sudah mulai menerapkan multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Guru menggunakan aplikasi yang dirancaing dengan indah seperti PowerPoint, didukung speaker, perangka tambahan seperti Infocus, dan fasilitas internet yang disediakan sekolah. Apalagi penggunaan lagu-lagu kekinian yang berkaitan dengan minat generasi muda dan aplikasi seperti Spotify menjadi strategi tambahan agar materi pembelajaran lebih hidup dan menarik bagi siswa. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Penelitian ini memberikan pemahaman mendalam tentang dampak media pembelajaran interaktif dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan juga menunjukkan bagaimana pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa kelas XII-6 Matlingraf di SMAN 1 Percut Sei Tuan, dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data akan dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan guru sejarah dan siswa, serta observasi langsung selama proses pembelajaran.

Wawancara difokuskan pada persepsi terhadap penggunaan multimedia interaktif dan dampaknya terhadap minat belajar, sementara observasi akan mencatat interaksi antara siswa dan guru serta respons siswa terhadap media yang digunakan. Analisis data dilakukan dengan transkripsi wawancara, pengkodean, dan identifikasi tema, serta triangulasi untuk memastikan validitas informasi.

Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru (Ibu Roland R. Br. Silaelahi) dan siswa SMAN 1 Percut Sei Tuan kelas XII-6 Matlingraf.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran perlu diselaraskan dengan perkembangan psikologis peserta didik di berbagai usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil kalau pendidik bisa menciptakan media pembelajaran yang pas dengan materi dan usia peserta didik. (Hasan et al., 2021). Agar efektivitas dan efisiensi pembelajaran dapat ditingkatkan, penting untuk mengembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Perlu dilakukan agar proses pembelajaran tetap menarik, tidak monoton, dan tidak membosankan. Sehingga, transfer of knowledge tetap lancar.

Guru memiliki peran yang cukup penting dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan juga efektif untuk para siswa. Maka dari itu, peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting, karena dapat menjadikan pengalaman pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Septiasari & Sumaryanti, 2022). Dalam observasi yang dilakukan pada salah satu guru yang mengajar di SMAN 1 Percut Sei Tuan yang dilaksanakan pada salah satu kelas terlihat bahwa media pembelajaran memang sangat berperan penting dalam mendukung keefektivitasan belajar seorang pengajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, guru yang bersangkutan menggunakan salah satu media pembelajaran yaitu power point yang didesain melalui aplikasi canva. Dalam menarik minat para siswanya, guru tersebut mendesain power point dengan sebaik mungkin. Selain itu, guru tersebut juga menggunakan media lain seperti speaker untuk mendukung keefektivitasan proses pembelajaran. Dalam menggunakan media pembelajaran, sekolah juga dapat turut andil dalam menyediakan fasilitas pendukung. Pada SMAN 1 Percut Sei Tuan fasilitas yang digunakan berupa penyediaan wifi gratis yang dapat diakses oleh seluruh populasi yang berada di sekolah, pihak sekolah juga turut andil dalam menyediakan infocus dan speaker untuk mendukung keefektivitasan guru dalam mengajar.

Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, guru yang bersangkutan berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Hal ini terlihat dari respons para peserta didik yang terlihat antusias dan juga mampu menjawab seluruh pertanyaan terkait materi yang diajukan oleh guru yang bersangkutan. Penggunaan bahasa pada proses pembelajaran juga cukup penting. Walaupun sopan santun sangat dibutuhkan pada area sekolah, namun terkadang guru juga harus dapat beradaptasi dan juga menyesuaikan dengan generasi sekarang ini. Pada SMAN 1 Percut Sei Tuan, guru yang bersangkutan selaku guru sejarah pada sekolah tersebut berhasil mengemas dan juga menyesuaikan bahasa yang digunakan dengan generasi sekarang. Kendati demikian, walaupun guru menyesuaikan bahasa generasi sekarang, sopan santun masih tetap terlihat pada sekolah tersebut, khususnya pada kelas yang diajarnya.

Sebagai akhirnya, untuk menciptakan suasana pembelajaran efektif, guru yang bersangkutan juga menggunakan salah satu media pembelajaran yang disesuaikan dengan minat generasi sekarang, yaitu aplikasi spotify. Dari aplikasi tersebut, guru menggunakan sebuah lagu untuk memberikan pembelajaran pada para siswanya. Salah satu contohnya lagu yang digunakan ialah lagu Iwan Fals yang berjudul "Tikus-Tikus Kantor". Lagu ini disesuaikan dengan materi mereka saat itu, yaitu masa orde lama. Berdasarkan observasi yang dilakukan, secara keseluruhan media pembelajaran yang digunakan terlihat sangat interaktif dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah lampiran hasil penelitian terhadap penerapan pembelajaran di dalam kelas.

Rekomendasi terbaik untuk implementasi multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi, meskipun media pembelajaran yang digunakan sudah berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaannya selama proses pembelajaran. Guru yang bersangkutan masih cenderung mengandalkan metode tradisional dalam memberikan umpan balik kepada siswa. Hal ini

terlihat dari penggunaan media pembelajaran yang terbatas hanya pada PowerPoint untuk penyampaian materi saja, tanpa adanya variasi dalam interaksi atau evaluasi yang lebih mendalam. Penggunaan PowerPoint sebagai media utama memang mampu menyampaikan materi secara visual dan terstruktur, tetapi keterbatasan pada aspek interaksi ini dapat membuat siswa kurang terlibat secara aktif.

Agar pembelajaran lebih efektif, dibutuhkan metode yang dapat meningkatkan partisipasi siswa, seperti penggunaan kuis interaktif, diskusi kelompok, atau platform pembelajaran digital yang memungkinkan adanya umpan balik langsung. Hal ini juga dapat memberikan kesempatan bagi guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time dan mengidentifikasi bagian materi yang masih kurang dipahami. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi yang lebih bervariasi, guru dapat merangsang minat siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, disarankan agar guru mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran lain seperti Kahoot, Wordwall, dan platform interaktif sejenis. Media-media ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam memberikan umpan balik kepada siswa secara real-time dan dapat mendorong keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kahoot, misalnya, memungkinkan guru untuk membuat kuis yang interaktif dan menyenangkan, di mana siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung menggunakan perangkat mereka. Hal ini bukan hanya membantu guru untuk segera mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran melalui elemen permainan yang kompetitif. Sementara itu, Wordwall menawarkan berbagai template permainan pendidikan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan materi, seperti permainan pencocokan, roda keberuntungan, atau permainan kuis yang menarik. Fitur ini dapat digunakan untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa sekaligus membuat pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak membosankan.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan inklusif, di mana siswa dapat secara langsung merasakan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Media ini juga memungkinkan adanya umpan balik langsung yang dapat membantu siswa untuk segera mengetahui dan memperbaiki kesalahan mereka dalam memahami materi. Selain itu, guru pun dapat lebih mudah mengidentifikasi area pembelajaran yang perlu diperkuat berdasarkan hasil dari aktivitas tersebut. Implementasi media interaktif ini diharapkan dapat memberikan nilai tambah dalam pembelajaran, sehingga bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

KESIMPULAN

Penggunaan multimedia interaktif, seperti PowerPoint, infokus, speaker, dan akses internet di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan, terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, khususnya di kelas XII-6 pada pelajaran Matematika Lanjutan Grafik. Guru-guru menggunakan media ini untuk membuat pembelajaran lebih menarik, sesuai dengan minat generasi muda. Observasi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif menciptakan suasana belajar yang dinamis, meningkatkan partisipasi siswa, serta memudahkan pemahaman materi.

Namun, pembelajaran masih bergantung pada metode tradisional untuk umpan balik. Oleh karena itu, direkomendasikan penggunaan media seperti Kahoot dan Wordwall untuk meningkatkan interaksi dan evaluasi pembelajaran secara real-time, sehingga siswa lebih

aktif dan dapat segera memahami konsep yang belum dikuasai. Implementasi ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Dailyono, M. (2009). Psikologi pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Hernawan, A., dkk. (2010). Belajar dan pembelajaran SD. Bandung: UPI PRESS.
- Kahfi, M., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7(1), 63-70.
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
- Wairuwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 298-305.
- Widyaningrum, D. P., Zulfiyati, H. M., & Nisa, M. (2022). Penerapan Multimedia Interaktif PowerPoint untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Tematik Muatan IPA Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 3(1), 42-51.