



**JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen  
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan  
Indonesia

Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail: [jpgsd@upi.edu](mailto:jpgsd@upi.edu)  
website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>



## **PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF POWERPOINT DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD**

Sellina Aprilia<sup>1</sup>, Arie Rakhmat Riyadi<sup>2</sup>, Ira Rengganis<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [selseldim@gmail.com](mailto:selseldim@gmail.com); [arie.riyadi@upi.edu](mailto:arie.riyadi@upi.edu); [rengganisira@gmail.com](mailto:rengganisira@gmail.com).

**Abstract:** *This research motivated by interest learning of student in IVB class was low. This happened because of the lessons not attract students' attention and student didn't interest in learning. The purpose of this research is to determine the impact of the implementation of interactive multimedia using powerpoint on thematic learning to improve student interest learning. The method used Classroom Action Research (CAR), Kemmis and Taggart model with two cycles consisting of planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted in one of SDN Bandung class IVB. The students' interest in learning is measured through an observation sheet and a questionnaire with learning interest components including: (1) Attention, (2) Relevance, (3) Self Confidence, and (4) Satisfaction. Based on this research, it can be seen that there is an increase of learning interest which is measured using observation sheet in cycle I of 62,33% to 86,91% in cycle II, and improvement of student learning interest which is measured using questionnaire in cycle I equal to 74,41% to 78, 50% in cycle II. Based on the data of the research results can be concluded that the application of interactive multimedia using powerpoint on thematic learning can increase students' interest in grade 4 of elementary school.*

**Keywords:** *interactive multimedia, learning media, powerpoint, student learning interest*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hernawan, 2010, hlm. 9). Unsur manusiawi yang dimaksud dalam pembelajaran tersebut adalah guru dan juga siswanya. Pendidik dan siswa tersebut melakukan suatu kegiatan untuk

mencapai suatu tujuan menggunakan berbagai macam perangkat pembelajaran.

Pembelajaran juga mempunyai komponen-komponen penting yang harus ada di dalamnya. Menurut Hernawan (2010, hlm. 9), komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan, bahan, metoda, media dan evaluasi. Komponen-komponen inilah yang juga terdapat pada saat proses pembelajaran berlangsung dan

tertuangkan di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Kurikulum di sekolah dasar kini menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Hal ini sesuai dengan yang tertuang di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang mengatakan bahwa prinsip pembelajaran pada kurikulum sekarang berubah dari parsial menuju pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berangkat dari sebuah tema dengan menyatukan berbagai macam disiplin ilmu di dalamnya. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Majid (2014, hlm 80) bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid.

Salah satu kelebihan pendekatan pembelajaran tematik terpadu menurut Majid (2014) adalah kegiatan yang dilakukan dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa. Seorang pendidik harus mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi pembelajaran yang menarik bagi siswanya. Hal ini juga berkaitan dengan salah satu prinsip pembelajaran tematik yakni menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan akan menumbuhkan minat belajar siswa. Minat belajar adalah keinginan atau kebutuhan yang timbul dari partisipasi dan pengalaman belajar seseorang yang diciptakan oleh rasa aman dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar dikuasai sepenuhnya oleh siswa, dan guru harus bisa menciptakan kondisi agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar (Firmansyah, 2015, hlm. 35).

Sesuai dengan yang dikatakan oleh Slameto (2010, hlm. 82) bahwa kegiatan yang diminati oleh siswa maka akan

diperhatikan terus menerus dan disertai oleh rasa senang. Selain itu, menurut Hilgrad (dalam Slameto, 2010, hlm. 57) siswa yang memiliki minat dalam belajar akan ditandai dengan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Gie (dalam Pardosi dan Sihuea, 2015, hlm. 4) juga mengatakan bahwa minat belajar ada kaitannya dengan proses pelaksanaan belajar mengajar yang antara lain: 1) Minat belajar diiringi oleh perhatian siswa, 2) Adanya minat belajar memudahkan siswa untuk berkonsentrasi, 3) Minat belajar dapat mencegah gangguan dari luar, 4) Minat belajar dapat melekatkan ingatan siswa mengenai pembelajaran, dan 5) Minat belajar meminimalisir kebosanan dalam belajar.

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).

Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti tanggal 12 sampai 24 Februari 2018 dan juga wawancara guru pada tanggal 13 & 22 Februari 2018 di sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian, peneliti menemukan beberapa pokok permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran di dalam kelas yang menjadi subyek penelitian. Pertama, banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi. Terlihat beberapa siswa yang hanya diam saja seperti melamun dan juga terdapat siswa yang lebih asyik dengan aktivitasnya sendiri walaupun guru sudah mengajak mereka berinteraksi. Mereka terlihat tidak bersungguh-sungguh memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Hal ini terbukti ketika ditanya dan mengerjakan soal, siswa tidak dapat menjawabnya.

Kemudian kurang menariknya cara guru menjelaskan pembelajaran dan

terkesan membosankan sehingga membuat siswa kurang tertarik memperhatikannya. Guru juga mengatakan bahwa ia jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan waktu membuatnya. Selain itu, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran baik itu dalam mengemukakan pendapat, bertanya maupun dalam kelompok. Hanya ada beberapa orang saja yang terlihat mendominasi kelas dan aktif. Siswa tidak banyak ikut terlibat langsung dalam kegiatan belajar di dalam kelas, terlihat ketika guru melakukan tanya jawab hanya ada beberapa siswa yang terus menjawab dan berani untuk maju ke depan kelas tanpa diminta terlebih dahulu. Ketika ulangan harian, hanya ada 7 orang yang mendapat nilai di atas KKM sekolah, 3 orang yang mendapat nilai pas KKM, dan 15 orang yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa juga rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di atas, terlihat bahwa minat belajar siswa kelas IV di sekolah dasar yang menjadi subyek penelitian masih kurang. Hal ini terlihat dari masalah-masalah tersebut di atas yang sesuai dengan indikator dari minat belajar dan rendahnya hasil belajar siswa.

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.

Multimedia interaktif menurut Kustandi dan Sutjipto (2011, hlm. 68) adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi. Sedangkan menurut Mayer (2009, hlm. 5) *multimedia instruction (or multimedia instructional message or multimedia instructional presentation) – presentations involving words and pictures that are intended to foster learning*. Dari beberapa pengertian mengenai multimedia interaktif yang dikemukakan di atas dapat diketahui bahwa multimedia interaktif adalah gabungan dari berbagai jenis media mulai dari teks, gambar, animasi, video dan juga audio yang dibuat dalam bentuk persentasi untuk mengomunikasikan informasi kepada seseorang yang menggunakannya. Banyak sekali aplikasi atau *software* pendukung dalam pembuatan multimedia interaktif ini, akan tetapi tidak semua guru mampu untuk membuat ataupun menguasai aplikasi tersebut sehingga hal ini menjadi suatu masalah yang muncul pada kreatifitas guru tersebut. Namun tidak semua aplikasi ataupun *software* yang dapat digunakan sebagai alat pembuat multimedia interaktif ini sulit untuk digunakan oleh guru-guru, salah satunya adalah *Microsoft Powerpoint*. Guru dapat membuat sendiri multimedia interaktif dengan aplikasi persentasi yang dikeluarkan oleh *Microsoft* dengan sangat mudah karena aplikasi ini sudah sangat sering digunakan sebagai alat bantu persentasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bermaksud untuk meneliti minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar melalui penerapan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik. Peneliti berharap bahwa penerapan multimedia

interaktif pada pembelajaran tematik ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak penerapan multimedia interaktif menggunakan *powerpoint* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

## METODE

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc. Taggart (Wiriaatmadja, 2008) sebanyak dua siklus yang terdiri dari empat tahapan:

### 1. Perencanaan

Hal yang disiapkan dalam tahap ini adalah menyusun RPP, membuat multimedia interaktif, membuat LKS, menyusun instrumen pengumpulan data berupa angket dan lembar observasi, menyiapkan peralatan pendukung kegiatan pembelajaran.

### 2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah tahap dimana peneliti melaksanakan tindakan berdasarkan perencanaan yang telah direncanakan. Langkah-langkah pembelajaran disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan tindakan.

### 3. Pengamatan

Observasi tindakan adalah tahap mengamati dan mencatat semua hal terjadi selama proses pelaksanaan tindakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berlangsung. Pada tahap ini peneliti dibantu oleh observer untuk mengamati dan mendeskripsikan aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada lembar observasi yang telah disediakan.

### 4. Refleksi

Refleksi terhadap tindakan adalah tahap mengkaji secara menyeluruh

tindakan yang telah dilakukan peneliti. Pada tahap ini, data direfleksikan oleh peneliti bersama dengan observer untuk menentukan rancangan perbaikan dalam pembelajaran atau siklus selanjutnya. Hasil refleksi yang telah dilakukan peneliti bersamaan dengan observer menjadi dasar perencanaan tindakan pada siklus selanjutnya.

Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas 4B di salah satu Sekolah Dasar Negeri Bandung tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2017/2018 di bulan Maret-Mei tahun 2018.

Teknik pengumpulan data untuk mengukur minat belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar observasi minat belajar siswa, dan angket minat belajar. Angket minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari Keller (2006) yaitu angket *Course Interest Survey (CIS)* yang terdiri dari 34 pernyataan dari 4 komponen minat belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Hubberman (dalam Kunandar, 2008, hlm. 101) yang terdiri dari tiga tahapan analisis yakni reduksi data, beberapa (display) data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk teknik analisis data kuantitatif, rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket dan lembar observasi adalah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Setelah dihitung, hasil perhitungan dimasukkan ke dalam tabel-tabel kategori minat belajar di bawah ini:

**Tabel 1. Kategori Minat Belajar Siswa**

No	Skor	Kategori
----	------	----------

1	0% - 20%	Tidak Berminat
2	21% - 40%	Kurang Berminat
3	41% - 60%	Cukup Berminat
4	61% - 80%	Berminat
5	81% - 100%	Sangat Berminat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pada pra penelitian, ditemukan beberapa masalah berikut: (1) Sebanyak 80% siswa tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi, (2) Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran baik itu dalam mengemukakan pendapat, bertanya maupun dalam kelompok, (3) Siswa tidak banyak ikut terlibat langsung dalam kegiatan belajar di dalam kelas, (4) Hanya 41,67% siswa yang tuntas dalam belajar dan 58,73% siswa yang tidak tuntas dalam belajar, (5) Kurang menariknya cara guru menjelaskan pembelajaran dan terkesan membosankan. Dari hasil temuan observasi di atas, peneliti beranggapan bahwa permasalahan yang terjadi tersebut dikarenakan minat belajar siswa yang rendah sehingga diperlukan tindak lanjut untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

Setelah pra penelitian, peneliti melakukan penelitian dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Perencanaan pada siklus I dan II, peneliti menyiapkan instrumen pembelajaran yang terdiri dari RPP, Multimedia Interaktif, LKS dan evaluasi mandiri serta instrumen pengumpulan data berupa angket dan lembar observasi. Multimedia interaktif yang dibuat pada setiap siklusnya berbeda, yakni menyesuaikan dengan pembelajaran yang akan dipelajari. Multimedia interaktif dibuat dengan menggunakan model multimedia interaktif tutorial, *drill* dan *instructional games*. Tahapan pembuatan multimedia interaktif menggunakan *powerpoint* yang dilakukan dalam penelitian adalah menggunakan tahapan

dari model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Mulyanta dan Leong, 2009, hlm. 5). Tahap *analysis*, peneliti menentukan sasaran pengguna media dan materi pembelajaran. Tema yang akan disampaikan melalui multimedia interaktif pada penelitian ini adalah tema 9 mengenai “Kayanya Negeriku”, pada siklus I muatan terpadu yang diterapkan dalam multimedia interaktif adalah Bahasa Indonesia dan IPA sedangkan pada siklus II muatan terpadu yang diterapkan adalah IPA dan PPKn.

Kemudian pada tahap *design*, peneliti menyiapkan desain multimedia interaktif yang akan digunakan dan mencari gambar-gambar dan video yang mendukung serta sesuai dengan materi pembelajaran. Selanjutnya pada tahap *development*, peneliti membuat multimedia interaktif yang sudah didesain sebelumnya. Kemudian multimedia interaktif di implementasikan pada proses pelaksanaan penelitian dan di evaluasi saat refleksi.

Pelaksanaan tindakan dan observasi siklus I yaitu pada tanggal 12 April 2018. Saat menampilkan multimedia interaktif, guru mengenalkan menu-menu yang ada pada multimedia interaktif sembari menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan oleh siswa. Pada kegiatan pendahuluan ini, guru mengecek pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari yaitu mengenai “Sumber Energi” dengan bertanya jawab menggunakan multimedia interaktif. Saat melakukan tanya jawab mengenai materi yang sudah dipelajari, siswa NRW dan EN yang aktif dan mau maju ke depan kelas untuk menuliskan sumber-sumber energi yang mereka ketahui. Setelah mengonfirmasi jawaban siswa, guru baru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan didapatkan oleh siswa.

Siswa kebanyakan memperhatikan multimedia interaktif dan mencatat hal-hal yang menurut mereka penting bagi mereka. Saat belajar menggunakan multimedia interaktif, siswa terlihat antusias dan memperhatikan. Sesuai dengan kelebihan multimedia interaktif yang dikatakan oleh Munir (2012, hlm. 7) bahwa multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Namun semakin lama, terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan fokus pada multimedia interaktif. Mereka terlihat malas untuk melihat multimedia interaktif dan memperhatikan guru. Siswa SMQS dan FMI tidak memperhatikan dan terlihat asik sendiri dengan kegiatannya.

Setelah selesai mempelajari mengenai perubahan energi, siswa diminta untuk membentuk kelompok dan melakukan wawancara disekeliling sekolah. Kemudian setiap kelompok mempersentasikan hasil wawancaranya di depan kelas.

Guru bertanya bagaimana perasaan siswa saat melakukan wawancara, kemudian guru mengajak siswa untuk bermain "*Ranking I*", siswa kembali antusias. Permainan ini dilakukan karena salah satu karakteristik pembelajaran tematik adalah menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Majid, 2014). Permainan ini dilakukan dengan dipandu oleh guru dan multimedia interaktif. Siswa membaca soal yang terdapat pada multimedia interaktif dengan menunjukkan kertas berisikan pilihan jawaban mereka.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I ini, dapat diketahui persentase keterlaksanaan aktivitas guru dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat adalah sebesar 98.81%. Kegiatan yang belum terlaksana secara maksimal pada siklus I ini adalah ketika permainan

*Ranking I*, guru terkadang membaca kembali soal yang terpampang pada multimedia interaktif dan terkadang membiarkan siswa untuk membaca sendiri pertanyaannya.

Sedangkan persentase keterlaksanaan aktivitas siswa adalah sebesar 86.67%. Hal ini disebabkan karena masih terdapat siswa yang tidak mengikuti kegiatan dengan baik. Sesuai dengan minat belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan juga angket yang disebarkan pada siswa setelah proses pembelajaran selesai.

Refleksi untuk siklus selanjutnya agar perhatian siswa terfokus dan siap untuk belajar, guru akan melakukan permainan konsentrasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Keller (1987) bahwa untuk mendapatkan perhatian dan minat belajar siswa guru harus melakukan hal yang jarang dilakukan oleh siswa. Selain itu, multimedia tidak hanya ditampilkan di depan kelas saja. Saat kegiatan berkelompok, setiap kelompok akan diberikan multimedia interaktif di dalam *handphone* kemudian mencari tahu sendiri materi yang dipelajari. Selain itu, akan diadakan permainan mencari harta karun yang juga dipandu oleh multimedia interaktif. Kemudian untuk penguatan materi akan dilakukan setelah permainan mencari harta karun selesai. Guru akan mengambil *handphone* yang ada pada setiap kelompok, kemudian memfokuskan kembali siswa pada multimedia yang ada di depan kelas agar lebih memahami materi yang mereka pelajari.

Sedangkan refleksi untuk multimedia interaktif yaitu (1) Multimedia interaktif yang ditampilkan dinilai terlalu banyak materi yang diberikan sehingga siswa terlihat hanya menerima materi saja. Akan lebih baik materi diberikan setelah siswa mencari tahu terlebih dahulu. (2) *Backsound* yang

digunakan temponya terlalu lambat sehingga lebih baik diganti dengan *background* yang temponya sedikit lebih cepat agar membangkitkan semangat siswa juga dalam belajar. (3) Warna tulisan pada multimedia interaktif kurang terlihat dengan jelas saat ditampilkan melalui proyektor. Akan lebih baik menggunakan warna-warna yang terlihat seperti apabila *background* berwarna lebih muda maka gunakan tulisan yang gelap ataupun sebaliknya.

Pada pelaksanaan tindakan dan observasi siklus II dilakukan pada tanggal 19 April 2018. Guru menampilkan multimedia interaktif mengenai Kayanya Negeriku. Setelah itu, guru meminta siswa untuk mengamati gambar-gambar yang terdapat pada multimedia interaktif mengenai sumber-sumber energi alternatif. Siswa secara bersama-sama menyebutkan sumber energi yang terdapat di dalam multimedia interaktif. Kemudian guru mengajak siswa untuk bermain mencari harta karun.

Sebelum bermain, guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok dan menginstruksikan mereka untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing. Siswa dapat melihat pembagian kelompoknya pada multimedia interaktif. Setelah berkumpul dengan kelompoknya masing-masing, guru membagikan identitas kelompok dengan memanggil kapten setiap kelompok. Siswa memakai identitas kelompoknya dan terlihat antusias karena mereka akan segera bermain. Namun sebelum bermain, guru meminta siswa untuk memperhatikan video mengenai salah satu energi alternatif yaitu "Air". Setelah melihat video, guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing siswa dan menginstruksikan mereka untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan video yang telah mereka lihat. Saat mengerjakan tugasnya masing-masing, terdapat siswa yang masih bertanya mengenai kebenaran

jawabannya kepada guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, siswa dan guru bertanya jawab mengenai hak dan kewajiban. Kemudian siswa secara bersama-sama menjawab mengenai pengertian hak dan kewajiban. Guru bertanya mengenai contoh hak terhadap energi dan hak terhadap kewajiban, siswa menjawabnya secara serentak dan guru menunjuk beberapa siswa untuk menjawab. Setelah bertanya jawab, siswa diperintahkan untuk menulis kembali 5 contoh hak dan kewajiban terhadap ketersediaan air bersih.

Guru bertanya kepada siswa mengenai kesiapan mereka untuk memulai permainan. Semua siswa menjawab siap dengan antusias. Guru membacakan peraturan permainan agar siswa memahami apa yang harus mereka kerjakan selama permainan. Setelah siswa memahami, guru membagikan lembar kerja pada setiap kelompok. Kemudian guru membagikan *handphone* kepada setiap kelompok untuk membuka multimedia interaktif sebagai panduan mereka mencari harta karun. Namun saat di tengah pembelajaran, siswa mulai terlihat kebingungan ketika menggunakan multimedia interaktif di *handphone* dan mencari materi melalui media karena multimedia interaktif yang digunakan tidak bekerja dengan baik. Hal ini disebabkan karena spesifikasi *handphone* yang mencukupi atau karena memori yang dimiliki hanya tinggal sedikit sehingga membuat multimedia interaktif menjadi lamban. Sehingga guru mengambil langkah alternatif yaitu memperlihatkan materi melalui layar infokus agar siswa dapat menemukan jawabannya.

Setelah selesai bermain, guru menampilkan kembali multimedia interaktif di depan kelas untuk memberikan penguatan, siswa mencatat hal-hal yang terdapat multimedia interaktif ke dalam catatannya.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II ini, dapat diketahui persentase keterlaksanaan aktivitas guru dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat adalah sebesar 98.55%. Kegiatan yang belum terlaksana ialah guru tidak mencatat kelompok mana yang menyelesaikan tugasnya terlebih dahulu. Namun kelompok yang mempersentasikan terlebih dahulu merupakan kelompok yang pertama kali menyelesaikan tugasnya.

Sedangkan persentase keterlaksanaan aktivitas siswa adalah sebesar 93%. Hal ini disebabkan karena masih terdapat siswa yang belum mengikuti kegiatan dengan baik. Seperti menolak ketika diminta untuk mempersentasikan hasil kerjanya di depan kelas dan menyerahkannya kepada teman yang lainnya.

Refleksi untuk siklus II ini adalah (1) Guru mencari lagi permainan konsentrasi yang lebih menyenangkan agar siswa benar-benar lebih siap sebelum belajar. Guru seharusnya memiliki banyak alternatif kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengembalikan fokus siswa. (2) Jika ingin menggunakan *handphone* kembali, usahakan untuk mencari *handphone* dengan memori yang kosong dan spesifikasi yang lebih tinggi agar saat membuka multimedia interaktif tidak lama atau *error*. RAM minimal yang harus dimiliki oleh HP adalah 2 *Gigabyte*. (3) Permainan yang dilakukan dengan multimedia interaktif lebih baik di dalam kelas saja agar lebih kondusif lagi. (4) Saat persentasi, lebih baik arahkan siswa untuk membagi tugas dengan teman satu kelompoknya agar lebih seragam dan semua dapat kesempatan untuk berbicara. Sedangkan untuk evaluasi pada multimedia interaktif di siklus II ini menurut Ahli Media yaitu Bapak Harsa Wara P., M.Pd adalah sebagai berikut: (1) Aksesibilitas multimedia interaktif, karena tujuan media adalah digunakan oleh guru

sepertinya tidak terlalu bermasalah, namun jika media digunakan oleh siswa maka siswa mungkin akan kesulitan dalam menggunakannya sehingga guru harus memberitahu terlebih dahulu bagaimana cara menggunakan multimedia interaktif tersebut, dan (2) Penggunaan kembali oleh guru yang sama akan memungkinkan namun untuk guru yang berbeda, guru tersebut harus mendalami pola urutan dan skenario materi dalam penggunaan multimedia interaktif.

Minat belajar siswa dilihat dari lembar observasi yang diamati oleh observer menjabarkan bahwa terdapat peningkatan pada setiap komponen minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada komponen **perhatian** dalam siklus I mendapatkan 79% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 93%. Dari hasil analisis komponen perhatian ini mengalami peningkatan baik ketika guru sedang menjelaskan ataupun belajar menggunakan multimedia interaktif, siswa lebih kondusif, memperhatikan lebih seksama, tidak mengobrol dengan temannya serta tidak terlihat mengantuk.

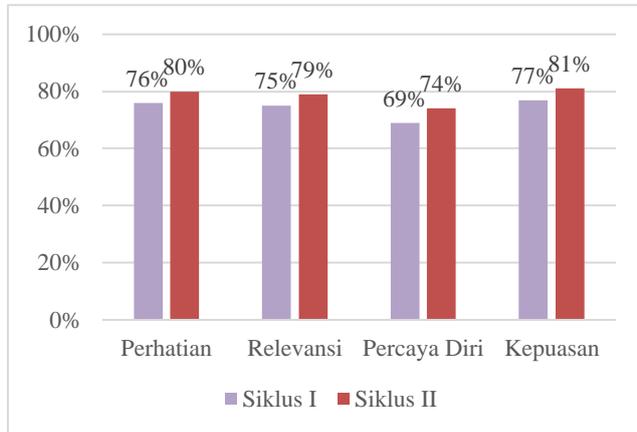
Pada komponen **relevansi** dalam siklus I mendapatkan 51% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 78%. Pada siklus II, siswa lebih aktif dan mampu menjawab ataupun mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Pada komponen **percaya diri** dalam siklus I mendapatkan pada siklus II 50% mengalami peningkatan menjadi 78%. Siswa menjadi lebih berani untuk maju ke depan kelas dan mempersentasikan hasil kerjanya dengan suara lantang.

Pada komponen **kepuasan** dalam siklus I mendapatkan 62%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 94%. Pada siklus II, siswa terlihat senang ketika belajar menggunakan multimedia interaktif,

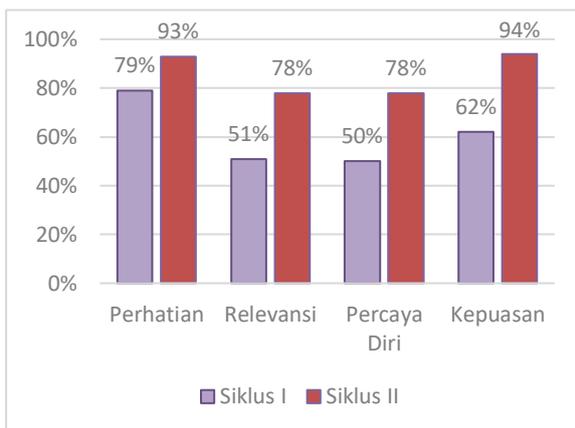
siswa juga lebih aktif dan antusias saat proses pembelajaran.

Berikut ini grafik persentase komponen minat belajar siswa yang diperoleh oleh siswa kelas IVB pada siklus I dan siklus II.



**Gambar 1. Diagram persentase hasil lembar observasi komponen minat belajar siswa Siklus I dan Siklus II**

Dari hasil lembar observasi siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah menerapkan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahwa tematik di sekolah. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan minat belajar dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:



**Tabel 2. Perbandingan Minat Belajar Siswa Berdasarkan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II**

Selain itu berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa, dapat dilihat dari grafik di bawah ini:

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Sangat Berminat	5	20.8%	18	75%
2	Berminat	7	29.2%	6	25%
3	Cukup Berminat	9	37.5%	0	0%
4	Kurang Berminat	3	12.5%	0	0%
5	Tidak Berminat	0	0%	0	0%

**Gambar 1. Diagram persentase hasil angket komponen minat belajar siswa Siklus I dan Siklus II**

Selain itu, dari hasil angket siklus I dan siklus II juga dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah menerapkan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahwa tematik di sekolah. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan minat belajar pada hasil angket dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Perbandingan Minat Belajar Siswa Berdasarkan Hasil Angket Siklus I dan Siklus II**

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Sangat Berminat	7	29%	9	37.5%
2	Berminat	17	71%	15	62.5%
3	Cukup Berminat	0	0%	0	0%
4	Kurang Berminat	0	0%	0	0%
5	Tidak Berminat	0	0%	0	0%

Dari kedua pengukuran minat belajar di atas, didapatkan bahwa minat belajar siswa meningkat. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Munir (2012, hlm. 7) bahwa multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian mengenai penerapan multimedia interaktif menggunakan *powerpoint* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan penelitian mengenai penerapan multimedia interaktif menggunakan *powerpoint* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada dasarnya menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dan multimedia interaktif. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun sesuai aturan Permendikbud No. 22 Tahun 2016. Sedangkan multimedia interaktif menggunakan *powerpoint* dibuat menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pembuatan, implementasi, dan evaluasi. Multimedia interaktif dibuat dengan menggunakan model multimedia interaktif *drill*, *tutorial* dan *instructional games*. RPP dan multimedia interaktif yang telah dibuat dan disusun mengalami perbaikan pada setiap siklusnya sesuai dengan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan multimedia interaktif menggunakan *powerpoint* pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Pada pra siklus, 80% siswa tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Namun ketika multimedia interaktif diterapkan dalam pembelajaran di kelas, pada siklus I sebagian siswa terlihat antusias dan memerhatikan guru serta multimedia interaktif dengan baik. Selain itu, multimedia interaktif hanya dikontrol oleh guru sampai

pembelajaran selesai. Pada siklus 2, siswa terlihat berminat pada multimedia interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran, apalagi saat siswa juga ikut serta dalam mengontrol multimedia interaktif menggunakan *handphone*.

3. Minat belajar siswa kelas IV di sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Rata-rata minat belajar yang dilihat dari hasil observasi pada siklus I yaitu 62,33%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 86.91%. Sedangkan minat belajar yang diukur menggunakan angket pada siklus I memiliki rerata sebesar 74.41%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 78.5%. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan multimedia interaktif menggunakan *powerpoint* dalam pembelajaran tematik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Dalyono, M. (2009). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firmansyah, D. (2015). *Pengaruh strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika*. Jurnal Pendidikan UNSIKA Volume 3 Nomor 1, Maret 2015 ISSN 2338-2996.
- Hernawan, A., dkk. (2010). *Belajar dan pembelajaran SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Keller, J. (1987). *Development and use of the ARCS model of motivational design*. Journal of Instructional Development, 10(3), 2-10.
- Keller, J. (2006). *Development of Two Measures of Learner Motivation*. Florida State University, Version 060222 Page 2-9.
- Kunandar. (2008). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai*

- pengembangan profesi guru.*  
Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011).  
*Media pembelajaran.* Bogor:  
Ghalia Indonesia
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran tematik terpadu.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning.* Cambridge, New York:Cambridge University Press.
- Mulyanta & Leong, M. (2009). *Tutorial membangun multimedia interaktif: Media pembelajaran.* Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Munir. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan.* Bandung: Alfabeta.
- Pardosi, K.F.& Sibuea, A.M. (2015).  
*Penerapan multimedia pembelajaran interaktif (mpi) dalam upayameningkatkan hasil belajar dan minat belajar biologi.* Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan Vol 2, No. 1 Tahun 2015.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiriaatmadja, R. (2008). *Metode penelitian tindakan kelas.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.