



PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Putri Arwinda^{1*}, Andi Prastowo², Noptario³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga, Kota Yogyakarta, 55281, Indonesia.

*Email korespondensi : 23204081024@student.uin-suka.ac.id¹

Diterima Mei 2024; Disetujui Juni 2024; Dipublikasi 31 Juli 2024

Abstract: *This study aims to describe how the implementation of learning using interactive multimedia tutorial models to foster students' interest in learning. The research used in this study with a qualitative approach descriptive method. Data collection techniques in this study were carried out through observation and interviews. This research was conducted at State Elementary School 1 Maguwoharjo. The subjects in this study were two class teachers, class IV A teacher and class IV B teacher. Data analysis techniques in this study were carried out using thematic data analysis. The results of this study reveal the implementation of learning by using interactive multimedia tutorial models. In the implementation of tutorial-based learning, there are obstacles such as weak network access and frequent electrical power outages. However, these obstacles can be overcome by increasing the wifi speed and increasing the electric power. Based on the results of the interviews, it shows that the use of interactive multimedia tutorial models can have a positive impact on student interest in learning, which is characterized by active participation, improved academic grades, better attendance, and positive feedback from students, so that through this study, researchers can recommend the use of interactive multimedia tutorial models in other schools in an effort to foster student interest in learning.*

Keywords : *Interactive Multimedia, Tutorial Model, Learning Interest, Elementary School.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif model tutorial untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan kualitatif metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Maguwoharjo. Subjek dalam penelitian ini adalah dua orang guru kelas, guru kelas IV A dan guru kelas IV B. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis data tematik. Hasil penelitian ini mengungkap mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif model tutorial. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis model tutorial terdapat hambatan-hambatan di antaranya akses jaringan yang lemah dan daya listrik yang sering anjlok. Namun, berbagai hambatan tersebut dapat diatasi dengan wifi nya kecepatannya ditambah dan daya listrik dinaikan. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif model tutorial dapat berdampak positif pada minat belajar siswa, yang ditandai dengan partisipasi aktif, peningkatan nilai akademis, kehadiran yang lebih baik, dan umpan balik positif dari siswa, sehingga melalui penelitian ini maka peneliti dapat merekomendasikan penggunaan multimedia interaktif model tutorial di Sekolah lainnya dalam upaya menumbuhkan minat belajar siswa.

Kata kunci : *Multimedia Interaktif, Model Tutorial, Minat Belajar, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa. Guru mempunyai tugas mengajar dan siswa belajar. Mengajar adalah mengkomunikasikan sesuatu kepada seseorang atau sekelompok orang dengan maksud agar mereka mengetahui atau mengerti apa yang diajarkan oleh guru kepadanya (Selba et al., 2024). Guru adalah orang yang diberi tugas, tanggung jawab, wewenang dan hak penuh oleh pejabat yang berwenang untuk melaksanakan pendidikan dan tugas utama untuk mengajar peserta didik pada pendidikan dasar atau membimbing peserta didik (Øvrebø et al., 2024). Tugas dan tanggung jawab guru adalah mengajar, mendidik dan membimbing. Hal tersebut sangat berkaitan dengan belajar-mengajar antara seorang guru dengan murid. Kegiatan guru dalam mengajar, mendidik dan membimbing biasanya disebut kinerja guru (Noptario, Zulfa, et al., 2023).

KAJIAN PUSTAKA

Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses intraksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Intraksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan, salah satu bentuk faktor tersebut yaitu media pembelajaran (Hulkin et al., 2024). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada

diri peserta didik (Bahruddin et al., 2024). Pembelajaran dengan media dapat memberi manfaat antara lain, mengurangi verbalisme, menarik perhatian dan minat siswa, mendorong siswa untuk bertanya, materi yang dipelajari siswa dapat lebih mudah dipahami dan tidak mudah dilupakan (Zeragaber et al., 2024). Proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata dan memberikan dasar perkembangan siswa sehingga hasil belajar siswa bertambah mantap (Nurhakim et al., 2017).

Pada saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang dengan sangat pesatnya. Pada masa sekarang sudah seharusnya ilmu pengetahuan dan teknologi bisa menjangkau ke seluruh lapisan masyarakat dalam sektor pendidikan. Penggunaan komputer di dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran sudah seharusnya digunakan. Pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran yang menerapkan penggunaan komputer dalam proses belajar mengajar, baik digunakan oleh peserta didik maupun guru (Sembiring et al., 2024).

Guru juga dituntut untuk tidak hanya memiliki kompetensi profesional, namun juga harus memiliki kompetensi pedagogik, sosial, dan kepribadian (Franzen, 2023). Kompetensi pedagogik guru perlu untuk diketahui karena kompetensi tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. dalam pencapaian tujuan pembelajaran peran TIK menjadi sangat penting bagi guru dan peserta didik dalam mencari, mengolah, menyimpan, menyajikan, menyebarkan data dan informasi

dalam rangka untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran (Gellisch et al., 2024).

Hal ini dilakukan untuk pencapaian hasil pembelajaran yang optimal. Salah satu penggunaan komputer pembelajaran adalah model tutorial multimedia interaktif. Multimedia yang dimaksud adalah media presentasi dengan menggabungkan teks, audio dan visual. Penggunaan multimedia interaktif menjadi suatu alternatif yang sesuai dengan tujuan pelaksanaan pembelajaran yang berkesan (Noptario, Hulkin, et al., 2023). Pada era globalisasi seperti saat ini, multimedia interaktif sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena multimedia interaktif melibatkan beberapa unsur indra (Risqiyain & Purwanta, 2024).

Multimedia interaktif adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien (Manurung & Panggabean, 2020). Keunggulan utama media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar telah membuat suasana yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah dan hanya monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa integrasi teks, suara, gambar bergerak dan video (Rahmatan et al., 2013). Hal ini tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik dengan materi yang diajarkan. Namun demikian untuk membentuk interaktivitas yang baik diperlukan pengetahuan yang baik tentang desain antar muka dan teknik pemrograman.

Multimedia interaktif yang dihasilkan dapat digunakan secara personal, maupun dipublikasikan untuk kepentingan komersial. Secara personal

penggunaan multimedia pembelajaran interaktif akan sangat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi dengan cara yang menyenangkan (Noptario, Khoirotnun, et al., 2023).

Multimedia interaktif model tutorial adalah pembelajaran melalui komputer dimana siswa dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal. Model tutorial berisi: tujuan dan materi, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman secara tuntas (master learning) kepada siswa mengenai materi pelajaran yang dipelajari (Tien & Osman, 2012). Tahapan proses produksi Computer Assisted Instruction (CAI) model tutorial hendaknya memperhatikan struktur; 1). Pengenalan (introduction); 2) penyajian Informasi (presentation of information); 3) contoh soal (Problems Example); 4) pertanyaan dan respons (Questions and responses), 5) penilaian respons (judging of responses), 6) pemberian balikan respons (providing feedback about responses); 7) pengulangan (remediation); 8) segment pengaturan pelajaran (sequencing lesson segment); 9) penutup (closing) (Blok et al., 2002).

Dalam proses pembelajaran beberapa perubahan harus dilakukan agar dapat mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih baik diperlukan berbagai cara, baik dalam kenyamanan ruang belajar, pemenuhan sarana prasarana pembelajaran, keahlian guru dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar siswa yang lebih baik oleh karena itu guru dituntut agar dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif yang dapat mendorong semangat siswa dalam proses pembelajaran

sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Maka dalam proses belajar mengajar guru dapat menggunakan multimedia interaktif model tutorial.

Menurut (Harsiwi & Arini, 2020), minat belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial lebih tinggi dari kelas yang menggunakan metode penugasan berbantuan LKS. Pada kelas eksperimen yang menggunakan metode multimedia interaktif model tutorial diperoleh rata-rata 4 memiliki setandar deviasi 7,80 dan varians 60,91. Sedangkan, pada kelas kontrol yang menggunakan metode penugasan berbantuan LKS diperoleh rata-rata 76 memiliki standar deviasi 9,68 dan varians 93,86. Hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif model tutorial berbeda dengan yang menggunakan metode penugasan berbantuan LKS. Hasil belajar siswa pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi didapatkan output pada tabel test statistics, baris Mann- Whitney U diperoleh harga $U=275,5$ dan $p\text{-value}=0,04/2= 0,02 < 0,05$ atau H_0 ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelas yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial dan kelas yang menggunakan metode penugasan berbantuan LKS. Lebih lanjut menurut (Diansyah, 2013) Pemahaman siswa yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial lebih baik dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model konvensional. Hal ini ditunjukkan baik dari peningkatan rata-rata pre-test dan post-test pada kedua kelompok maupun hasil pengujian statistik.

Multimedia interaktif model tutorial ini

sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena sifatnya yang fleksibel, artinya media pembelajaran ini dapat digunakan di dalam kelas juga dapat dipelajari kembali oleh siswa di luar kelas. Tujuan pembelajaran tutorial ini yakni: (1) untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para siswa sesuai yang dimuat dalam software pembelajaran, (2) untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan agar mampu membimbing diri sendiri, dan (3) untuk meningkatkan kemampuan siswa tentang cara belajar mandiri dan menerapkannya pada masing-masing Computer Based Instruction (CBI) yang sedang dipelajari (Kumalasani, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV A dan IV B di Sekolah Dasar Negeri 1 Maguwoharjo, bahwasanya penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran telah dilakukan oleh guru dan siswa, sudah membuahkan hasil yang baik dari respon siswa. Namun bagaimana penggunaan multimedia interaktif model tutorial untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 1 Maguwoharjo. Untuk mengetahui penggunaan multimedia interaktif model tutorial untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran, peneliti menganalisis penggunaan multimedia interaktif model tutorial untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 1 Maguwoharjo..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode penelitian *field*

research atau penelitian lapangan. Penelitian lapangan dipilih untuk memberikan gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif model tutorial di kelas IV Sekolah Dasar sesuai dengan kondisi *real* yang ada di lapangan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan secara mendalam untuk mengkaji bagaimana penggunaan media interaktif model tutorial dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Wawancara dilakukan secara mendalam (*in deep interview*) kepada 2 orang guru dari kelas IV A dan IV B. pemilihan informan penelitian menggunakan Teknik *purposive sampling*, dimana peneliti memilih informan penelitian yang dianggap paling mampu menjawab persoalan penelitian. Sedangkan observasi dilakukan di kelas IV A untuk mengamati secara langsung pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

Tabel 1. Kisi-kisi wawancara

No	Kisi-Kisi Wawancara
1.	Pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif
2.	Faktor-faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran multimedia interaktif
3.	Solusi guru dalam mesiasati Faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran multimedia interaktif
4.	Implikasi pembelajaran menggunakan multimedia interaktif

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Maguwoharjo yang berlokasi di Jalan Ringroad Utara. Nanggulan, Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023-2024. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data

tematik dengan tahapan pengumpulan data, mengkode data, menentukan tema, mengembangkan kerangka analitis dan menarik Kesimpulan. Adapun uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, sehingga data yang disajikan di uji kebenarannya terlebih dahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia Interaktif Model Tutorial Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV A dan IV B, terhadap tanggapan terkait pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Proses pembelajarannya sudah menggunakan multimedia interaktif model tutorial yakni melalui vidio-vidio dari youtube. Dengan menggunakan multimedia interaktif model tutorial ini peserta didik lebih bervariasi dalam proses pembelajaran, lebih menarik dan tidak monoton pada proses pembelajaran dibanding dengan guru yang menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah. Peserta didik juga bisa melihat vidio belajar agar tidak bosan dan lebih kreatif. Multimedia interaktif ini juga sangat berpengaruh sekali ke hal positif seperti menumbuhkan minat belajar peserta didik. Dengan adanya multimedia intraktif ini guru tidak jauh-jauh mencari media yang lain, misalnya saat ini butuh apa tinggal *searching*.

Menurut guru kelas IV A dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas ia menggunakan multimedia interaktif model tutorial mulai dari kegiatan

pembuka, guru memancing stimulus peserta didik untuk masuk ke pembelajaran melalui video pembelajaran dari youtube yang ditayangkan melalui proyektor. Kemudian guru akan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menstimulus peserta didik untuk masuk ke materi pembelajaran. Dalam kegiatan inti pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan multimedia interaktif model tutorial untuk membantunya dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama pada materi pembelajaran yang tidak bisa dilihat langsung oleh peserta didik. Dalam kegiatan penutup guru mengulang kembali materi pembelajaran secara singkat dan memberikan kesimpulan.

Pelaksanaan pembelajaran multimedia interaktif model tutorial di sekolah ini sudah sangat efektif dikarenakan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai seperti akses internet, proyektor dan peserta didik juga diperbolehkan membawa perangkat lunak yang diperlukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran seperti handphone, laptop, dan tablet serta pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi mudah di terapkan di sini karena peserta didik juga telah dibekali teknologi melalui pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Guru kelas IV A mengungkapkan bahwa inovasi pembelajaran menggunakan multimedia interaktif model tutorial ini memberikan dampak positif pada minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Deliany et al., 2019) menyatakan bahwa multimedia interaktif model tutorial dapat

membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta memberikan stimulus bagi kemauan belajar peserta didik. Pada penelitian ini terpantau peserta didik menjadi lebih fokus dengan pembelajaran, suasana belajar lebih kondusif. Kondisi inilah yang diharapkan sehingga pembelajaran berjalan efektif, efisien dan berdaya tarik.

Menurut guru kelas IV B Multimedia interaktif model tutorial dibutuhkan karena tuntutan zaman yang harus kita ikuti. Mengenalkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada peserta didik, memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik guru maupun peserta didik, meningkatkan pengetahuan tentang iptek di bidang pendidikan, membangkitkan motivasi belajar, karena dengan multimedia interaktif model tutorial presentasi pembelajaran lebih menari dan memudahkan peserta didik suatu konsep, hal ini juga dikuatkan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan (Donna et al., 2021) yang mengungkap bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif model tutorial ini peserta didik akan lebih memperhatikan dan menghilangkan kebosanan peserta didik.

Kendala Guru Dalam Menggunakan Multimedia Interaktif Model Tutorial

Kendala adalah suatu kondisi dimana gejala atau hambatan dan kesulitan menjadi penghalang tercapainya suatu keinginan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia kendala adalah halangan, rintangan, faktor atau keadaan yang membatasi, menghalangi atau mencegah pencapaian sasaran atau kekuatan yang memaksa pembatalan pelaksanaan. Kendala ialah kesulitan dalam

menguasai kompetensi tertentu. Masalah merupakan suatu pengertian / makna yang belum kita pahami tentang mengapa gejala benda dan gejala peristiwa di alam ini ada dan bisa terjadi atau mengalami proses serta mempengaruhi kehidupan kita.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif tentu memiliki hambatan-hambatan dalam proses pelaksanaannya di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV a dan IV b ditemukan bahwa banyak hambatan-hambatan pada saat proses belajar dan mengajar dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif model tutorial ini, hambatan utama adalah akses jaringan yang kadang lancar dan tidak lancar. Kemudian listrik yang sering anjlok karena 12 kelas menggunakan LCD dan semua lampu dinyalakan karena ruang kelas kurang terang kalo tidak dinyalakan lampu. Kemudian kendala saat proses pembelajaran yang guru harus selalu aktif dan update informasi, harus selalu belajar tentang apa itu googling, bagaimana cara mencari video interaktif yang bagus dan tepat untuk anak-anak. Hal ini juga ditemui dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti, dimana peneliti menemukan bahwa fasilitas sekolah belum terlalu memadai dalam mendukung proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, sehingga hal ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi pihak sekolah.

Solusi Guru Mengatasi Kendala Dalam Menggunakan Multimedia Interaktif Model Tutorial.

Solusi adalah cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah tanpa adanya tekanan. Maksud tanpa adanya tekanan adalah adanya

objektivitas dalam menentukan pemecahan masalah dimana orang yang mencari solusi tidak memaksakan pendapat pribadinya dan berpendoman pada aturan yang ada. Jika tidak demikian maka solusi yang didapat akan sangat subjektif sehingga dikhawatirkan bukan solusi yang tepat. Sehingga masalah-masalah yang ada tidak akan terselesaikan dengan baik. Dan masalah- masalah yang ada hanya akan bersifat negatif saja.

Berdasarkan hasil wawancara mengenai kendala-kendala pertama kendala teknis yaitu sekolah sudah di usahakan daya listrik dinaikan dan yang kedua untuk wifi nya kecepatannya ditambah. Kemudian kendala saat proses pembelajaran harus punya cadangan materi apa. Misalnya kalo ini tidak bisa terlaksana sudah punya plan B. Guru masih kolaborasi, peserta didik diputarakan video setelah itu baru guru tekankan karena peserta didik sudah masuk konsepnya baru guru matangkan materi itu.

Peran Multimedia Interaktif Model Tutorial Multimedia interaktif model tutorial ini berperan penting bagi peserta didik dan guru. Melalui penggunaan multimedia interaktif model tutorial ini penyampaian pelajaran menjadi lebih mudah dijelaskan, pelajaran lebih menarik dan interaktif. Penggunaan multimedia interaktif model tutorial ini peserta didik lebih bisa explore banyak hal yang bisa diperoleh. Pengetahuan peserta didik lebih luas dan tidak hanya sekedar terpaku dari buku, peserta didik bisa explore sendiri dengan multimedia interaktif model tutorial ini. Hasil belajar peserta didik bisa dikatakan meningkat, seperti contoh guru mengajar tanpa media atau hanya menggunakan media papan tulis

peserta didik tidak akan tertarik, hanya sekian persen yang tertarik. Ada yang sibuk sendiri, ada yang sibuk dengan temannya dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi yang diajarkan.

Menurut guru kelas IV A multimedia interaktif model tutorial dapat dikatakan media yang memiliki dampak positif dalam proses pembelajaran, karena memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dengan materi pembelajar, proses belajar berlangsung secara individu, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dan dapat memberikan umpan balik terhadap respon siswa. Selain itu program pembelajaran dengan media interaktif berbasis tutorial memiliki nilai lebih dibandingkan media pembelajaran cetak biasa. Media interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Hal ini juga didukung oleh hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, dimana peneliti melihat minat belajar siswa cukup tinggi saat guru menggunakan multimedia interaktif model tutorial, hal ini dibuktikan dengan respon siswa yang sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Pemanfaatan multimedia interaktif untuk pembelajaran akan memberikan keragaman bagi guru untuk mengelola dan mengendalikan kegiatan belajar peserta didik secara optimal karena multimedia pembelajaran memiliki banyak kelebihan, yaitu proses pembelajaran lebih menarik, siswa termotivasi, mampu memvisualisasikan materi abstrak, siswa akan aktif

dalam pembelajaran karena penggunaan multimedia interaktif di kontrol sendiri oleh siswa dengan tombol-tombol yang telah ada. Selain itu, dengan adanya evaluasi dapat memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan multimedia interaktif model tutorial dapat berdampak positif dan menumbuhkan minat belajar peserta didik, terbukti dari hasil wawancara guru bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar sehingga pembelajaran lebih menjadi interaktif. Namun masih terdapat kekurangan sehingga membuat sebuah hambatan pada saat proses pembelajaran yaitu dari segi kendala teknis seperti mati lampu ataupun kecepatan wifi lemah..

Saran

Saran dari peneliti yang dilaksanakan peneliti mengutarakan saran yaitu untuk pihak sekolah, untuk meningkatkan daya listrik dan wifi dikarenakan sangat mempunyai peran penting dalam merangsang keaktifan belajar anak. Kemudian pembelajaran dengan multimedia interaktif model tutorial dapat mengutarakan sebagai pilihan model pembelajaran, karena dari hasil analisis penelitian terdahulu menghasilkan peningkatan minat belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

Bahrudin, U., Ritonga, M., Faruq, M., & Ramadhan, M. F. (2024). The effectiveness of distance Arabic learning

- for Indonesian speakers using YouTube channels. *Journal of Education and Learning*, 18(3), 1029–1037. Scopus. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21034>
- Blok, H., Oostdam, R., Otter, M. E., & Overmaat, M. (2002). Computer-Assisted Instruction in Support of Beginning Reading Instruction: A Review. *Review of Educational Research*, 72(1), 101–130. <https://doi.org/10.3102/00346543072001101>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUCARE*, 90–97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Diansyah, A. N. (2013). Penerapan Multimedia Interaktif Model Tutorial Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi [Other, Universitas Pendidikan Indonesia]. https://doi.org/10/S_KOM_0805614_APPENDIX.pdf
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Franzen, H. (2023). Learning to see embryologically: Collection objects in research and education, 1870-1920. *Scandia*, 89(2), 201–229. Scopus.
- Gellisch, M., Morosan-Puopolo, G., Brand-Saberi, B., & Schäfer, T. (2024). Adapting to new challenges in medical education: A three-step digitization approach for blended learning. *BMC Medical Education*, 24(1). Scopus. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05503-1>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hulkin, M., Irawan, M. F., Noptario, N., & Zakaria, A. R. (2024). Teachers' Efforts to Overcome Bullying Cases in the School Environment: Effective Steps to Curb Bullying Behavior. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.37985/educative.v2i1.374>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada

- Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), Article 1A.
<https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>
- Manurung, S. R., & Panggabean, D. D. (2020). Improving students' thinking ability in physics using interactive multimedia based problem solving. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 460–470. Scopus. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.28205>
- Noptario, Hulkin, M., & Nordin, T. S. N. bin. (2023). Transitioning from National Examinations to Computer-Based National Assessments: Teachers'-Students' Perceptions and the Impact on Islamic Education. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 3(1), Article 1.
<https://doi.org/10.14421/hjie.2023.31-10>
- Noptario, N., Khoirotnun, A., & Tinofa, N. A. (2023). Merdeka Curriculum and Education 4.0 to Prepare for Demographic Bonus in Elementary School. *International Proceeding Annual International Conference Education Research*, 1(1), Article 1.
- Noptario, N., Zulfa, F. N., & Arif, M. (2023). Formulasi Konsep Pendidikan Akhlak Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Palembang Dalam Mewujudkan Siswa Yang Berakhlakul Karimah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), Article 3.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7627259>
- Nurhakim, L., Hartoyo, A., & Suratman, D. (2017). Pengalaman Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Berbasis Komputer Model Drills And Practice Di SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(6).
<https://doi.org/10.26418/jppk.v6i6.20499>
- Øvrebø, L. J., Dyrstad, D. N., & Hansen, B. S. (2024). Pass or fail: Teachers' experience of assessment of postgraduate critical care nursing students' competence in placement. A qualitative study. *BMC Nursing*, 23(1). Scopus. <https://doi.org/10.1186/s12912-024-01951-8>
- Rahmatan, H., Liliyasi, & Redjeki, S. (2013). Pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada topik katabolisme karbohidrat untuk meningkatkan penguasaan konsep mahasiswa calon guru biologi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1), 1–7. Scopus. <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i1.2502>
- Risqiyain, L., & Purwanta, E. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Informasi Karier untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 4(3).
-

<https://citeus.um.ac.id/jkbbk/vol4/iss3/14>

00340

Selba, M. C., Ziegler, M. J., Townley, A. L., & Antonenko, P. D. (2024). Exploring teacher self-efficacy in human evolution instruction following a dynamic hands-on professional development workshop. *Evolution: Education and Outreach*, 17(1). Scopus.

<https://doi.org/10.1186/s12052-024-00197-x>

Sembiring, T. B., Dewi, R. D. L. P., Gugat, R. M. D., Febrian, W. D., Amrizal, A., & Ansori, A. (2024). Peningkatan Kapasitas Dosen Dalam Pendidikan Berbasis Teknologi: Workshop Dan Pelatihan Mendalam. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 581–590. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24702>

Tien, L. T., & Osman, K. (2012). Application of Interactive Multimedia Module with Pedagogical Agent in the Learning of Electrochemistry: Effects on Conceptual Understanding in Electrochemistry. *Sains Malaysiana*, 41(10), 1301–1307. Scopus.

Zeragaber, T. Y., Teame, G. T., & Tsighe, Z. (2024). Assessing the effect of home-to-school distance on student dropout rate in Adi-Keyih sub-zone, Eritrea. *International Journal of Educational Research Open*, 7. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2024.1>

▪ *How to cite this paper :*

Arwinda, P., Prastowo, A. & Noptario. (2024). Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(2), 1037–1048.

