

Pemanfaatan Multimedia dan Gaya Belajar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Larobenu

No'u Gusasi, Lukman, Jamaludin, Misnah, Bau Ratu

Universitas Tadulako

Correspondence Email: afiqahgusasi@gmail.com

Abstract: Motivasi belajar yang rendah tentunya sangat mempengaruhi hasil belajar dan prestasi belajar. Salah satu faktor penyebab terjadi hal ini adalah kurangnya pemanfaatan multimedia dalam belajar serta pemilihan multimedia tidak cocok dengan gaya belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pemanfaatan multimedia dan gaya belajar dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar peserta didik meningkat dengan penggunaan multimedia yang cocok dengan gaya belajarnya. Hal tersebut dapat terlihat dari antusias peserta didik pada saat aktivitas belajar mengajar di ruang kelas, titik fokus peserta didik jauh lebih tinggi yaitu setelah memperhatikan penjelasan dari guru, kemauan peserta didik untuk mencatat hal-hal baru yang dianggap sangat penting dan mudah memahami atau mencerna materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Kata Kunci: Multimedia, Gaya Belajar dan Motivasi Belajar

Abstrak: *Low learning motivation certainly greatly affects learning outcomes and learning achievement. One of the factors that causes this to happen is the lack of use of multimedia in learning and the selection of multimedia that does not suit students' learning styles. This research aims to see how the use of multimedia and learning styles can increase learning motivation. This research use descriptive qualitative approach. Based on the research results, students' learning motivation increases with the use of multimedia that suits their learning style. This can be seen from the enthusiasm of students during teaching and learning activities in the classroom, the students' focus point is much higher, namely after paying attention to the teacher's explanation, the students' willingness to note down new things that are considered very important and easily understand or digest the learning material that has been studied.*

Keywords: *Multimedia, Learning Style and Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Arifudin, (2020) menjelaskan, "motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, dan yang memberi arah serta ketahanan (persistence) pada tingkah laku tersebut." Sedangkan menurut Imron dalam Ulfah, (2020), menjelaskan bahwa "motivasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "motivation", yang berarti dorongan pengalasan dan motivasi. Kata kerjanya adalah *to motivate* yang berarti mendorong, menyebabkan, dan merangsang". Sedangkan kata *Motive* itu sendiri berarti alasan, sebab, dan daya penggerak (Evelin S, 2010). Motif adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar secara sungguh-sungguh, yang pada akhirnya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan dalam pembelajaran.

Motivasi belajar dianggap penting di dalam proses belajar dan pembelajaran dilihat dari segi fungsi dan manfaatnya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar mendorong timbulnya tingkah laku yang mempengaruhi serta mengubah tingkah laku siswa (Kusmawati, 2020). Menurut Sardiman, (2011) dalam mengemukakan tiga fungsi motivasi yaitu: a) Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. b) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya motivasi mengarahkan perubahan untuk mencapai yang di inginkan. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus di kerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. c) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Selain itu, motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

Berkembangnya teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Adanya media pembelajaran di sekolah membantu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran efektif untuk digunakan.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Multimedia pembelajaran dinilai lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Multimedia pembelajaran sangat banyak pengaruhnya dalam menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas, tak lebihnya juga akan membantu guru lebih mudah menyampaikan materinya kepada para siswa/siswi. Pemanfaatan multimedia pembelajaran juga akan menunjang terlatihnya IPTEK dalam dunia pendidikan, seolah-olah guru dan siswa akan lebih mengenal teknologi-teknologi termuthakir. Pengertian "multimedia" adalah "Multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafik atau animasi grafis, movie, video, dan audio. Multimedia meliputi *hypermedia* dan *hypertext*. *Hypermedia* yaitu suatu format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis diam atau animasi, bentuk movie, video dan audio. *Hypertext* yaitu bentuk teks, diagram statis, gambar dan tabel yang ditayangkan dan disusun secara tidak *linier*".

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa siswa lebih responsif terhadap pembelajaran visual, sementara yang lain lebih suka pembelajaran auditori atau kinestetik. Memahami gaya belajar siswa dapat membantu guru merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai dan efektif. Dalam konteks ini, integrasi gaya belajar siswa dengan multimedia dapat menjadi pendekatan yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian ini mencoba mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan multimedia dapat diselaraskan dengan berbagai gaya belajar siswa di SD. Dengan memahami peran multimedia dan merinci variasi gaya belajar siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

LANDASAN TEORI

Multimedia

Multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafik atau animasi grafis, movie, video, dan audio. Multimedia meliputi *hypermedia* dan *hypertext*. *Hypermedia* yaitu suatu format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis diam atau animasi, bentuk movie, video dan audio. *Hypertext* yaitu bentuk teks, diagram statis, gambar dan tabel yang ditayangkan dan disusun secara tidak *linier*.

Lebih jauh multimedia diartikan oleh Vaughan adalah kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Multimedia sebenarnya suatu istilah generik bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam medium baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan. Keragaman media ini meliputi teks, audio, animasi, video bahkan simulasi. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat berbedda menjelaskan multimedia merupakan kombinasi dari paling sedikit dua media input dan output. Media ini dapat berupa audio (suara atau musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Sedangkan menurut Robin dan Linda multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video.

Berdasarkan ketiga definisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia merupakan suatu gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya.

Multimedia dalam pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, sehingga memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Manfaat multimedia

pembelajaran adalah siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan dan keinginan siswa, siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika, siswa menikmati privasi dimana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan, siswa menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.

Multimedia memiliki manfaat bagi guru maupun siswa antara lain sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran lebih menarik,
- b. Interaktif,
- c. Jumlah waktu mengajar dapat dikurangi,
- d. Kualitas pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja, dan
- e. Sikap belajar pebelajar dapat ditingkatkan.

Kemp and Dayton (Winarno dkk, 2009) menjelaskan bahwa terdapat manfaat penggunaan multimedia dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Penyampaian pesan lebih baku
- b. Menjadikan proses pembelajaran lebih menarik
- c. Menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif
- d. Mengurangi jumlah waktu pembelajaran
- e. Meningkatkan kualitas belajar siswa
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun terutama dalam multimedia pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individual
- g. Sikap positif siswa tentang apa yang mereka pelajari
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk menjelaskan secara berulang-ulang isi dalam pembelajaran dapat diminimalisir sehingga dapat memusatkan kepada aspek penting lain dalam pembelajaran.

Selain memiliki manfaat yang cukup banyak, pemakaian multimedia dalam pembelajaran sangat diperlukan karena memiliki banyak kelebihan. Yudi Muhadi (2013) menyebutkan beberapa kelebihan dari multimedia presentasi ini, yakni:

- a. Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, images, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi
- b. Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama mereka yang mempunyai tipe visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya.
- c. Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.
- d. Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan *mental imagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam meningkatkan materi-materi pelajaran.

Gaya Belajar

Taufik (2012:45) menyatakan bahwa gaya belajar adalah cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut, atau cara yang cenderung dipilih seseorang untuk tidak menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, setiap orang yang belajar sudah dapat dipastikan akan menggunakan atau tidak menggunakan cara yang sesuai dengan modalitas yang telah dimilikinya sejak lahir. Dalam pembelajaran setiap informasi selalu melalui alat inderawi, baik melalui penglihatan, pendengaran dan gerakan (kinestetik). Melalui alat inderawi inilah seseorang memiliki kekuatan tersendiri dalam belajarnya yang biasa dikenal sebutan gaya belajar, semakin peserta mengenal gaya belajar, akan semakin mudah dan lebih percaya diri di dalam menguasai suatu keterampilan serta konsep-konsep kehidupan.

Adapun gaya belajar yang terdapat pada peserta didik yang cenderung pada penglihatan (Visual), pendengaran (Auditori), dan gerakangerakan tubuh (Kinestetik). Gaya belajar visual menyangkut penglihatan dan bayangan mental, sedangkan gaya belajar auditori merujuk pada pendengaran dan pembicaraan sedangkan gaya belajar kinestetik merujuk kepada gerakangerakan baik besar maupun kecil.

Motivasi Belajar

Menurut (Sukarti, 2021) pengembangan metode belajar tidak begitu mengamati bagaimana respon peserta didik, keahlian serta kondisi motivasi siswa. Motivasi merupakan dorongan yang diberikan guru

kepada siswa dalam upaya menghidupkan rasa percaya diri dan semangat belajar (Prananda & Hadiyanto, 2021). Sehubungan dengan itu Sardiman dalam Alannasir, (2021) berpendapat bahwa motivasi merupakan sekumpulan usaha untuk suatu keadaan tertentu sehingga seseorang mau melakukan hal tersebut, dan apabila seseorang tersebut tidak menyukainya, maka ia akan berjerih payah menghapuskan atau menyingkirkan perasaan tidak suka itu. Motivasi belajar dapat muncul lantaran faktor intrinsik, yang berisi keinginan yang kuat, dan keinginan untuk berhasil serta dorongan keinginan dalam memperoleh ilmu, impian akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya terdapatnya penghargaan dari orang-orang sekitar, kawasan belajar yang kondusif, aktivitas yang menarik. Didalam kegiatan pembelajaran, peranan motivasi baik intrinsik juga ekstrinsik sangat dibutuhkan. Dengan timbulnya motivasi, anak didik mampu membangun kegiatan dan inisiatif, dapat memelihara ketekunan dalam melaksanakan aktivitas belajar.

Siswa yang mempunyai motivasi cenderung bersemangat mengikuti proses belajar mengajar, motivasi juga bisa menjadi pemicu siswa menjadi tanggap dalam proses belajar, keefektifan dalam proses belajar juga merupakan elemen yang mempengaruhi hasil belajar.

Bersumber melalui pendapat diatas disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan akan tindakan berupa hasrat atau keinginan dalam melakukan sesuatu termasuk dalam kegiatan belajar.

Tinggi rendahnya motivasi belajar pada peserta didik dipengaruhi oleh beberapa sebab, di antaranya adalah faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Kemudian kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya (misalnya kegiatan belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi intrinsik ini adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri.

Faktor ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh itu seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan akan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh temannya. Jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, atau agar mendapat hadiah. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, tidak secara langsung bergayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Berdasarkan pemaparan teori di atas, motivasi belajar dipengaruhi oleh factor instrinsik dan factor ekstrinsik. Factor instrinsik yaitu factor yang bersumber dari dalam diri individu dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan. Sedangkan factor ekstrinsik yaitu factor yang bersumber dari luar diri dan dipengaruhi oleh lingkungan. Adapun ciri-ciri disebut sebagai indikator dari masing-masing kelompok motivasi ini adalah: (a) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan dalam belajar, (e) adanya keinginan yang menarik dalam belajar, dan (f) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Tiga indikator pertama masuk dalam motivasi intrinsik, sedangkan tiga yang terakhir termasuk dalam motivasi ekstrinsik, (Hamzah B. Uno, 2017).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang mendeskripsikan atau menggambarkan suatu masalah. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan suatu populasi, situasi atau fenomena secara akurat dan sistematis.

Jenis penelitian ini dapat menjawab pertanyaan apa, dimana, kapan dan bagaimana, tetapi tidak untuk pertanyaan mengapa. Tidak seperti dalam penelitian eksperimental, peneliti tidak mengontrol atau memanipulasi variable apapun, tetapi hanya mengamati dan mengukurnya (Jonata, 2022).

Lokasi penelitian bertempat di SD Negeri Larobenu, Kec. Bungku Barat, Kab. Morowali, Prov. Sulawesi Tengah. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugasnya) dari sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan siswa di SD Negeri Larobenu. Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun

dalam bentuk dokumen-dokumen. Dalam penelitian ini, dokumentasi dan angket merupakan sumber data sekunder.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data lapangan. Menurut Sugiyono (2022), analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan multimedia pada proses pembelajaran itu sangat penting digunakan karena selain untuk memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru hal tersebut juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan multimedia yang benar dapat berjalan maksimal dari guru ke siswa. Hasil wawancara kepala sekolah dipaparkan bahwa SD Negeri Larobenu sudah menggunakan multimedia dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, tidak semua mata pelajaran dalam setiap pembelajarannya selalu menyertakan penggunaan multimedia, semuanya disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Adapun multimedia yang utama digunakan yaitu handphone dan laptop. Berbeda dengan beberapa tahun silam penggunaan handphone masih dilarang sebagai alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, akan tetapi pada tahun ini dimana terdapat pandemi covid-19, maka penggunaan alat tersebut sangat disarankan sebagai alternatif dan media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Kedua multimedia tersebut saling berkesinambungan akan tetapi handphone paling lebih sering untuk digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dapat dinarasikan bahwa penggunaan multimedia di sekolah mampu membuat guru sebagai pendidik di kelas merasakan berbagai kemudahan sebab sangat terbantu sekali untuk menyampaikan materi pembelajaran, selain itu juga sebagai penarik minat peserta didik. Penemuan ini sejalan dengan penelitian Erna Srirahayu, Nurparida dan Kahfibiahwa Penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Keresek pembelajaran IPA (Sri Rahayu et. al, 2021).

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dapat dinarasikan bahwa penggunaan multimedia pada proses pembelajaran sangat membantu sekali untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran terutama materi yang ada pratikumnya. Sehingga peserta didik dapat mengaplikasikan dalam kehidupan nyata apabila dalam lingkungan masyarakat terjadi sesuatu seperti itu, maka dari itu multimedia berfungsi sebagai peraga pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik dapat dinarasikan bahwa penggunaan multimedia sangat memudahkan peserta didik untuk mencari sumber pembelajaran lain dari berbagai ragam asalnya yang sehingga dapat menambah wawasan yang dapat dijadikan sebagai gambaran mengenai pembelajaran yang sedang dipelajari atau akan dipelajari. Ini sejalan dengan temuan terdahulu yang menemukan hasil bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendapat siswa ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Habibah dkk (2022) bahwa pemanfaatan multimedia dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Selain itu penggunaan multimedia dapat membuat peserta didik merasa terbantu dan keluh kesah yang selama ini dirasakan. Jika penjelasan yang guru berikan kurang jelas, maka multimedia ini dapat difungsikan untuk mencari informasi tambahan guna memperjelas materi tersebut karena apabila kita ingin mengetahui sesuatu hal akan tetapi tidak terjawab atau bahkan tidak akan pernah terjawab dan tahu jawabannya maka lama-lama ia mencari informasi sendiri untuk mengetahui jawabannya guna menghilangkan rasa penasaran yang ada di dalam dirinya. Ini sejalan dengan teori yang berbunyi bahwa multimedia dianggap memberikan pengaruh terhadap guru dalam menyampaikan materi (Tanjung, 2014). Oleh karena itu, penyampaian materi menjadi lebih menarik. Ini berguna untuk memancing siswa belajar mandiri.

Pendapat berbeda juga dikemukakan oleh peserta didik bahwa penggunaan multimedia selain membantu kegiatan belajar juga digunakan sebagai alat komunikasi. Ini seperti penjelasan teori ahli bahwa multimedia merupakan alat pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dengan maksud untuk menyampaikan materi melalui interaksi antara guru dan siswa dengan berkomunikasi

langsung (Sofyan, 2016). Oleh sebab itu, hubungan antar individu satu dengan yang lain dapat terjalin baik sehingga apabila dilibatkan dalam lingkup pembelajaran maka akan mempererat tali silaturahmi.

SIMPULAN

Berdasarkan keterangan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya motivasi belajar peserta didik dapat meningkat ketika pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang ada ppratkumnya dengan menggunakan multimedia pada proses pembelajarannya. Hal tersebut dapat terlihat dari antusias peserta didik pada saat aktivitas belajar mengajar di ruang kelas, titik fokus peserta didik jauh lebih tinggi yaitu setelah memperhatikan penjelasan dari guru, kemauan peserta didik untuk mencatat hal-hal baru yang dianggap sangat penting dan mudah memahami atau mencerna materi pembelajaran yang telah dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal of EST*, 2 (3), 81-90.
- Evelin, S. & H.N (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia Persada.
- Habibah. Kholimatus Sadiyah Nur, Bahrun Ali Murtopo, Maesaroh & Muna Fauziah. 2022. Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ibtida:Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. 2(1). 1-8.
- Jonata, (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: Global Eksekutif Teknologi
- Kusmawati, E. (2020). Penerapan Metode Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Sub Pokok Bahasan Peristiwa Alam. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 117-127..
- Prananda, G., & Hadiyanto. (2021). Korelasi antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3 (3), 909-915
- Sardiman, A.M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada
- Sofyan, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 3(2). 27-280.
- Sri Rahayu, E. Nurparida, N., & Kahfi, M., (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Petik*, 7(1), 63-70.
- Sugiyono, (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukarti, T. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Menulis Anekdote pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Swasta di Kota Depok. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(2).
- Tanjung, M. R., & Parsika, T. F. (2014). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Dan Pembelajaran Origami Dengan Pendekatan ADDIE. *Seminar Nasional Informatika*, 1(1). 128-133.
- Taufik, Muhammad. (2012). Pengaruh Pendekatan Open Ended Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMAN 5 Mataram. *Jurnal Agri Sains*. 5 (1).
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Konseling di Sekolah dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138-146
- Winarno dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media
- Yudi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GPmPress Group