

## PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI DIMENSI TIGA

Maya Kartika Wahyuni<sup>1</sup>, Edy Azwar<sup>2</sup>

Universitas Islam Sumatera Utara

E-mail: [mayakartikawahyuni@gmail.com](mailto:mayakartikawahyuni@gmail.com)<sup>1</sup>, [edyazwar@fkip.uisu.ac.id](mailto:edyazwar@fkip.uisu.ac.id)<sup>2</sup>

### INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2024-09-30  
Review : 2024-09-30  
Accepted : 2024-09-30  
Published : 2024-09-30

### KATA KUNCI

Dimensi tiga, Multimedia  
Interaktif, Minat belajar

### A B S T R A K

Keinginan yang kuat untuk belajar merupakan unsur penting bagi prestasi akademik siswa. Siswa kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 5 Medan masih memiliki ruang untuk tumbuh dalam antusiasme mereka untuk belajar. Peneliti menggunakan PTK, atau penelitian tindakan kelas, untuk mencoba menemukan cara-cara baru untuk mengajar menggunakan multimedia interaktif yang akan membangkitkan minat siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Dua siklus penelitian tindakan kelas dilakukan. Dua sesi membentuk setiap siklus, dan mereka mencakup topik-topik termasuk perencanaan, melakukan, mengamati, dan merefleksikan. Berdasarkan peningkatan persentase pemenuhan keterlibatan siswa dalam indikator pembelajaran, penelitian ini menemukan bahwa siswa kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 5 Medan dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar melalui penggunaan multimedia interaktif. Menurut hasil analisis lembar observasi siswa, persentase siswa yang tertarik pada pembelajaran meningkat secara signifikan dari 79% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II ketika menggunakan multimedia interaktif. Ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar telah terus meningkat.

### A B S T R A C T

*Keywords: three dimensions interactive multimedia, interest In learning*

*A strong desire to study is a crucial ingredient for a student's academic achievement. Class XII MIPA 5 students at SMA Negeri 5 Medan actually still require a boost to their passion in learning. Researchers used Classroom Action Research (PTK) to try to find new ways to teach using interactive multimedia that would pique students' interests and make learning more engaging. There were two iterations of this classroom research project. Two sessions make up each cycle, and they include topics including planning, doing, observing, and reflecting. The research shows that students' interest for learning may be increased through the usage of interactive multimedia. The results of the*

*examination of the questionnaire on students' interest in acquiring knowledge show that there is a noticeable increase in their enthusiasm for learning. In cycle I, 38% of students were interested in learning, and in cycle II, there was a significant increase of 78% of pupils intrigued in learning with multimedia.*

---

## PENDAHULUAN

Mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, kegiatan pendidikan perlu ditingkatkan karena pendidikan merupakan komponen kunci dalam kemajuan pemerintahan. Dalam kerangka ini, keberhasilan sistem pendidikan bergantung pada efisiensi dan efektivitas metode pengajaran dan pembelajaran. Menjaga perhatian siswa dan memastikan bahwa mereka memahami sepenuhnya konsep yang dibahas di kelas merupakan perjuangan terus-menerus bagi banyak guru.

Minat didefinisikan sebagai kecenderungan, emosi, atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu, sebagaimana dinyatakan oleh Syah dalam Khairul (2024). Minat adalah motivasi atau keinginan untuk terlibat dalam pengejaran tertentu (Iwan, 2023) bagi setiap individu tertentu. Maka minat sangat penting ada pada awal proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keinginan seseorang dalam suatu pembelajaran.

Tiara dalam (Suyanto, 2023) Audio (musik), visual (film), teks (buku), dan grafik (gambar) merupakan contoh media yang dapat dimasukkan atau diproduksi dari data dalam presentasi multimedia. Multimedia merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan media digital (Khairul, 2024). Penggunaan komputer di kelas berpotensi untuk menarik minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, komputer memegang peranan penting sebagai alat pembelajaran yang memudahkan pembelajaran, memberikan siswa akses ke lebih banyak informasi dan perspektif yang lebih luas sehingga mereka dapat mengikuti perkembangan zaman.

Untuk memastikan bahwa siswa memperoleh manfaat penuh dari pemanfaatan perangkat teknologi di kelas, para pendidik di masa kini harus memiliki pengetahuan dan keahlian yang luas dalam teknologi informasi. Entah mengapa, pembelajaran matematika kelas XII MIPA 5 tidak pernah menarik. Berdasarkan hal tersebut, jelaslah bahwa pembelajaran multimedia sangatlah penting.

Menurut Heinich et al. (1982), media adalah sesuatu yang menyalurkan informasi dari pembuatnya kepada khalayaknya. Selain memperoleh pengalaman pendidikan yang positif, antusiasme anak untuk belajar pun akan semakin meningkat. Siswa akan senang belajar jika mereka merasa kegiatan yang diikutinya menarik.

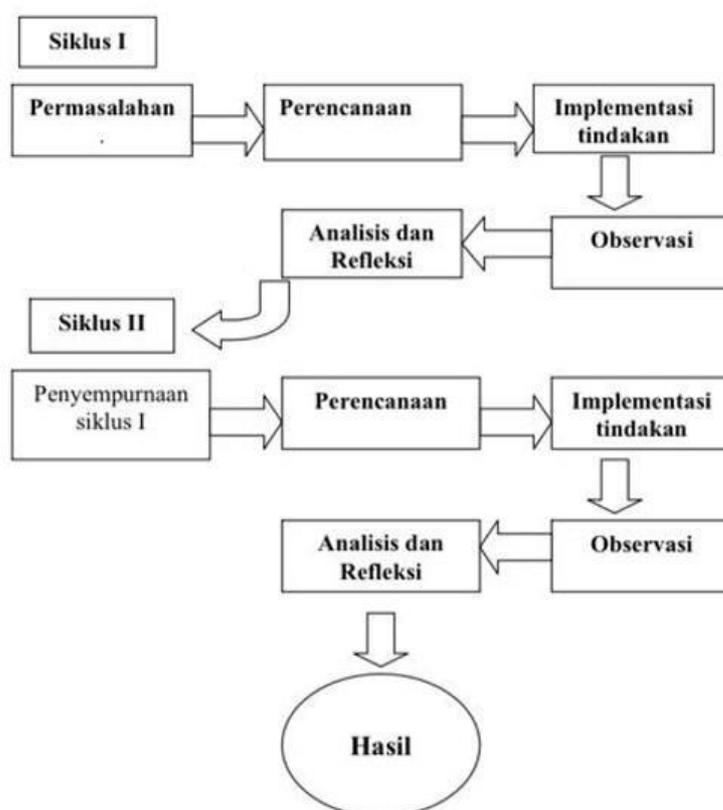
Siswa dapat memperoleh informasi, keterampilan, atau sikap melalui paparan media, yang menurut Septy (2021), merupakan hal atau peristiwa manusia yang menyediakan kondisi tersebut. Meskipun telah berkali-kali diperingatkan oleh instruktur, banyak siswa yang terus mengganggu kelas dengan berkelahi, keluar masuk kelas pada waktu yang tidak tepat; praktik ini kontraproduktif terhadap minat dan keberhasilan siswa terhadap materi.

Banyak pendidik yang terus-menerus mengandalkan buku teks dan bentuk pengajaran tradisional lainnya, yang membuat siswa tidak tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar. Terakhir, ketika guru menyampaikan pelajaran, siswa terlalu berisik, berkeliaran di sekitar kelas, dan umumnya tidak memperhatikan. Oleh karena itu, instruktur harus memanfaatkan media pembelajaran, meskipun tidak setiap hari, di samping metode pengajaran tradisional di kelas. Siswa diharapkan lebih terlibat dalam

pendidikan mereka ketika materi pembelajaran yang baru dan menarik diperkenalkan di kelas.

## METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini didasarkan pada pendekatan penelitian tindakan kelas yang diusulkan oleh Kemmis dan Taggart. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian reflektif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penalaran siswa tentang metode pendidikan. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memperoleh lebih banyak informasi dan meningkatkan kemampuan mereka, menurut Kemmis dan Taggart dalam Sari (2021). Menurut Suardi (2022) yang mengutip Kemmis dan Taggart, spiral penelitian tindakan merupakan paradigma yang berguna untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Ada empat langkah yang saling terkait dan berkelanjutan yang membentuk PTK ini. Proses ini terdiri dari empat langkah: persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan analisis. Setiap kegiatan dilakukan secara berkelanjutan untuk memudahkan peneliti dalam meninjau tingkat kemajuannya, seperti yang dijelaskan dalam prosedur penelitian sebagai berikut:



“Gambar 1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral dari Kemmis dan Taggart dalam (Suardi, 2022)”

Seluruh partisipan merupakan siswa kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 5 Medan. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Medan yang beralamat di Jl. Pelajar No. 17, Teladan Timur, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli tahun ajaran 2024/2025, pada semester ganjil. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Salah satu cara pengumpulan data adalah observasi, yaitu

peneliti melihat dan mencatat keadaan atau tindakan objek yang diteliti di habitat aslinya di tempat penelitian. Untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil observasi, maka dilakukan prosedur dokumentasi. Hal ini senada dengan pendapat Sugiyono (2021) tentang studi dokumentasi yang bertujuan untuk melengkapi metode penelitian lainnya.

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar minat belajar siswa yang berisi banyak penanda minat belajar. Memperhatikan dengan seksama dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta merasakan kesenangan dalam metode pengajaran dan pembelajaran, diidentifikasi sebagai indikasi minat. Instrumen observasi adalah daftar periksa dengan empat pilihan: (1) tidak tertarik, (2) agak tertarik, (3) sangat tertarik, dan (4) tertarik. Tindakan yang diamati di kelas mencakup semua tahap pembelajaran, dari perencanaan hingga pelaksanaan, dari penilaian hingga refleksi. Instrumen ini didasarkan pada versi modifikasi dari instrumen yang telah divalidasi sebelumnya yang dikembangkan oleh Zulfah (2023).

Data penelitian akan menjalani pemrosesan dan analisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Ada dua kategori observasi yang dicatat pada lembar observasi: yang berkaitan dengan siswa dan yang berkaitan dengan guru. Hasil analisis informasi kuantitatif apa pun akan ditampilkan sebagai persentase. Hasil pengamatan tersebut akan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase Minat belajar} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Analisis disajikan dalam bentuk persentase dan diplot menurut tabel berikut yang mencantumkan berbagai jenis minat belajar yang dimiliki siswa:

“Tabel 1 Kategori Minat Belajar Peserta Didik”

Kategori	Interval
Tidak Berminat	$\leq 50$ %
Kurang Berminat	51% - 69%
Cukup Berminat	70% - 79%
Berminat	80%-100%

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mempersiapkan penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti mengamati dan mencatat data tentang keadaan awal di kelas XII di MIPA 5 SMA Negeri 5 Medan. Keberhasilan penelitian dan kemampuannya untuk mengatasi isu-isu terkini bergantung pada pemahaman peneliti tentang titik awal siswa. Mayoritas siswa di kelas XII di MIPA 5 SMA Negeri 5 Medan tidak tampak terlalu berinvestasi dalam pendidikan mereka, mereka sering berubah pikiran atau tidak cukup memperhatikan di kelas, dan mereka sering minta izin untuk menggunakan kamar kecil, di antara masalah-masalah lainnya. Sementara beberapa siswa tampak sibuk dengan pekerjaan mereka sendiri, sangat sedikit yang benar-benar terlibat dalam diskusi kelas dan pembelajaran. Untuk menentukan isu-isu pembelajaran yang paling umum di kelas, peneliti dalam tahap pra-siklus hanya mengandalkan data observasi dan belum menggunakan multimedia interaktif. Kesan pertama adalah bahwa motivasi siswa untuk belajar mungkin perlu sedikit ditingkatkan.

Pada tanggal 18 Juli 2024, para peneliti menyelesaikan siklus pertama pekerjaan mereka. Dimensi Tiga: Subbab Jarak dari garis ke titik dalam studi matematika wajib

merupakan subjek instruksi pada siklus pertama. Perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi terhadap proses merupakan bagian dari aktivitas siklus I. Untuk siklus kedua, penelitian ini memanfaatkan temuan analitis siklus pertama sebagai dasar refleksi. Saat mempersiapkan, peneliti membuat RPP, mengumpulkan materi dan media pembelajaran, membuat lembar observasi untuk melacak minat siswa dalam belajar, dan membuat pertanyaan penilaian. Pada siklus pertama, kami menggunakan presentasi Canva, dinding kata, dan memutar roda sebagai alat pembelajaran kami. Sebelum memulai siklus I, peneliti menetapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah, atau PBL, sebagai pendekatan pembelajaran yang disukai. Model ini memiliki beberapa tahap, termasuk orientasi masalah, pengorganisasian siswa, investigasi masalah terarah (secara individu atau kelompok), pengembangan dan presentasi hasil kerja, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Peneliti juga merencanakan pertanyaan penilaian dengan menugaskan peserta ke dalam kelompok secara acak menggunakan roda, dan kemudian menggunakan wordwalls yang disesuaikan dengan setiap jenis permainan untuk memilih pertanyaan. Selain itu, peneliti memastikan pengamat memiliki semua yang mereka butuhkan dengan membuat lembar minat untuk pembelajaran siswa dan lembar aktivitas untuk guru. Tanda-tanda minat belajar yang didefinisikan oleh (Zulfah, 2023) digunakan untuk membuat instrumen. Tanda-tanda ini termasuk memperhatikan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan instruksi, serta mengalami kesenangan terhadapnya. Selain itu, peneliti mengikuti strategi yang telah ditentukan sebelumnya saat mereka melakukan tugas. Peran pengamat selama implementasi adalah mencatat pengamatan mereka terhadap lingkungan kelas, termasuk tingkat keterlibatan siswa dan tindakan guru, pada lembar pengamatan. Siklus pengamatan pertama mengungkapkan bahwa, secara numerik, 79% siswa sangat terlibat dalam belajar. Siswa lebih terlibat, penuh perhatian, dan antusias ketika guru mereka menggunakan multimedia interaktif di kelas, menurut studi kualitatif berdasarkan pengamatan kelas.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru siklus I menunjukkan bahwa mereka telah melaksanakan pembelajaran secara penuh sepanjang siklus, dari aktivitas pendahuluan hingga aktivitas penutup. Untuk memastikan bahwa siswa mengingat materi dengan benar, guru menggunakan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, melibatkan siswa dalam media, menggunakan aktivitas untuk menarik perhatian mereka, menggunakan model pembelajaran secara efektif, menjelaskan materi dengan jelas, menanggapi pertanyaan dan pendapat dengan sopan, dan memanfaatkan media untuk menerapkan apa yang telah dipelajari siswa dalam kehidupan mereka sendiri. Guru juga dianggap kompeten dalam menggunakan alat evaluasi yang sesuai, memproyeksikan aura percaya diri, dan menyampaikan ide-ide mereka secara efektif kepada siswa. Di sisi lain, manajemen waktu yang lebih baik masih diperlukan agar pembelajaran dapat terjadi. Ada tingkat presentasi pembelajaran yang sangat baik sebesar 92% berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas instruktur.

Langkah selanjutnya, setelah menyelesaikan observasi, adalah merefleksikan proses tersebut untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Peneliti telah belajar dengan melakukan, seperti yang terlihat dalam refleksi mereka pada siklus I. Infocus tidak diatur dengan benar, dan HDMI yang dimaksudkan tidak sesuai, jadi kami harus mencari yang baru di kelas lain sebelum kami dapat memulai pelajaran. Peneliti harus memberi tahu guru atau instruktur tentang bagaimana infocus diterapkan sebelum memulai proses pembelajaran untuk meningkatkan siklus berikutnya. Agar waktu dapat digunakan dengan lebih efisien, peneliti harus memastikan bahwa semua persiapan

teknologi telah siap. Lebih jauh, beberapa siswa pada siklus I bahkan kurang terlibat, tidak dapat berkonsentrasi, dan tidak antusias dalam belajar. Penting juga untuk memikirkan cara mengatur tempat duduk sehingga anak-anak dapat bergerak lebih bebas. Siklus berikutnya akan melibatkan penataan ulang tempat duduk untuk memberi siswa lebih banyak kebebasan bergerak, menerapkan berbagai jenis kuis menggunakan spin a wheel dan wordwall untuk menarik minat siswa, dan memastikan fasilitas dan infrastruktur siap secara teknis sebelum pembelajaran dimulai, menurut temuan refleksi ini.

Selanjutnya pada hari Rabu tanggal 20 Juli 2024 peneliti memulai siklus II. Kurikulum wajib matematika pada siklus II difokuskan pada Dimensi Tiga: Subbab Jarak antara Titik ke Garis. Tahapan yang dilalui sama seperti pada siklus sebelumnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sebelum melakukan penilaian, peneliti menyusun strategi pelaksanaan pembelajaran (RPP), mengumpulkan materi dan media pembelajaran yang relevan, membuat lembar observasi minat siswa, dan merumuskan soal evaluasi. Media pembelajaran yang digunakan pada siklus II adalah presentasi Canva dengan teks, foto, dan video, media spinning the wheel, dan wordwall. Hasil refleksi pada siklus sebelumnya juga menjadi faktor dalam perencanaan siklus kedua.

Setelah fase perencanaan selesai, peneliti mengikuti strategi untuk melaksanakan pembelajaran. Sementara program sedang dilaksanakan, pengamat mengamati guru dan siswa untuk melihat apa yang mereka minati untuk dipelajari. Dibandingkan dengan siklus sebelumnya, minat belajar siswa meningkat drastis, mencapai 93%, yang termasuk dalam kategori terlibat, menurut data pengamatan. Pada siklus II, tanda-tanda antusiasme siswa dalam belajar lebih jelas terlihat dibandingkan pada siklus I. Dengan melihat instruktur saat bekerja, kita dapat melihat bahwa ia telah sepenuhnya melaksanakan rencana pelajaran, dari latihan pengantar hingga refleksi akhir. Kegiatan yang menarik digunakan oleh guru untuk memulai proses pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, mendorong partisipasi siswa melalui penggunaan media, memberikan penjelasan yang jelas tentang materi, mengaitkannya dengan situasi kehidupan nyata atau informasi yang dipelajari sebelumnya, dan menerapkan pendekatan pengajaran secara efektif merupakan semua komponen penting dari pengajaran yang efektif. Instruktur memeriksa bahwa siswa telah berhasil menyelesaikan proses pembelajaran, menggunakan alat evaluasi yang sesuai dengan tingkat keterampilan mereka, dan tampil sebagai orang yang percaya diri dan pandai berbicara. Keterampilan manajemen waktu instruktur benar-benar ditingkatkan pada siklus kedua ini.

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus kedua menunjukkan bahwa pembelajaran telah berlangsung, dengan tingkat keberhasilan 96%, berkat kesungguhan siswa dalam menyelesaikan semua prosedur. Meskipun diperlukan pertimbangan lebih lanjut mengenai efektivitas waktu, hasil refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa peneliti telah meningkatkan efisiensi pembelajaran dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pada siklus II, keterlibatan siswa terhadap materi bahkan lebih tinggi daripada pada siklus I.

Terdapat peningkatan yang nyata dalam motivasi belajar siswa pada siklus II dibandingkan dengan siklus I.

“Tabel 2. Hasil Minat Belajar Peserta Didik Setiap Siklus.”

No	Siklus	Hasil Minat Belajar Peserta Didik
1	I	79%
2	II	92%

Siswa kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 5 Medan menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam motivasi belajar setelah diterapkannya multimedia interaktif dalam pembelajaran, seperti yang terlihat pada tabel di atas. Agar indikator minat belajar terlihat ideal pada siklus II, maka perlu dilakukan perubahan pada siklus I. Pada siklus I indikator tersebut hanya mencapai 79%, namun pada siklus II meningkat drastis menjadi 92%.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas di SMA Negeri 5 Medan pada kelas XII MIPA 5 menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan multimedia interaktif. Hal ini didukung oleh lembar observasi yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat dari 79% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Berdasarkan observasi kualitatif yang dilakukan setelah tindakan dilakukan, siswa menunjukkan sikap yang sesuai dengan tanda-tanda minat belajar. Hal ini meliputi berpartisipasi secara aktif, mempertahankan fokus, dan merasakan kebahagiaan selama pembelajaran. Ketika guru memasukkan multimedia interaktif ke dalam pelajaran mereka, sikap siswa menjadi lebih jelas. Oleh karena itu, sangat praktis untuk memasukkan multimedia interaktif ke dalam proses pembelajaran matematika dan disiplin ilmu lainnya secara umum.

Berdasarkan informasi yang diberikan, peneliti dapat merekomendasikan bahwa memasukkan multimedia ke dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, mendorong mereka untuk menjadi aktif dan kreatif, membuat pembelajaran menyenangkan, dan memberi mereka kesempatan untuk pertumbuhan pribadi. Untuk membantu siswa lebih memahami dan mengingat apa yang telah mereka pelajari, para pendidik semakin beralih ke presentasi multimedia yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan menggabungkan berbagai jenis media, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, K., Jusrianto, J., Nur, H., & Parubang, D. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran PKn di MTs Sabilit Taqwa. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 18(1), 77-81.
- Ibrahim, S. (2022). Pemanfaatan Multimedia Presentasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *ALBAHRU*, 1(2).
- Iskandar. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5c Berbasis Cbl*. Penerbit Widina.
- Nurfadhillah, Septy, 2021, *MEDIA PEMBELAJARAN* Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran, Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Ratu, Iwan. P, Bangsawan, Mengembangkan Minat Baca, (2023), Yogyakarta: PT Pustaka Adhikara Mediatama.
- Saraswati, S. (2021). *TAHAPAN PTK. Penelitian Tindakan Kelas*, 49.

## Pemanfaatan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Dimensi Tiga

Suyanto, (2005), Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Yogyakarta: Penerbit Andi.

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1(1), 11-11.