

Tren dan Inovasi Multimedia Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI/SD

Rizkiya Wulan Dari Panjaitan¹, Elmi Andina², Sri Anggita Ritonga³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Email: rizkiyawulandaripanjaitan@gmail.com¹, elmiandina299@gmail.com²,
srianggitaritonga@gmail.com³

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan multimedia yang mengintegrasikan unsur teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas untuk mendukung proses belajar mengajar. Kehadiran multimedia pembelajaran tidak hanya menjadi tren dalam pendidikan modern, tetapi juga menjadi inovasi yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji tren dan inovasi multimedia pembelajaran serta peranannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MI/SD. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan (library research) dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber ilmiah, seperti buku, jurnal, dan hasil penelitian yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Berbagai inovasi multimedia, seperti video pembelajaran interaktif, game edukatif, aplikasi pembelajaran berbasis digital, dan media animasi, terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, multimedia pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Dengan demikian, pemanfaatan multimedia pembelajaran yang inovatif dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MI/SD.

Kata Kunci: Tren Pendidikan, Inovasi Pembelajaran, Multimedia Pembelajaran, Motivasi Belajar

ABSTRACT

The development of information and communication technology has brought significant changes to the field of education, including at the Madrasah Ibtidaiyah (MI) and Elementary School (SD) levels. One form of technology utilization in education is the use of learning multimedia, which integrates text, images, audio, video, animation, and interactive elements to support the teaching and learning process. The presence of learning multimedia has not only become a trend in modern education but has also emerged as an innovation capable of creating a more engaging, effective, and student-centered learning environment that aligns with the characteristics of elementary-aged learners. This study aims to examine the trends and innovations in learning multimedia and their role in enhancing students' learning motivation in MI/SD. The study employs a library research method by collecting and analyzing various academic sources, including books, journals, and relevant research findings. The results indicate that the use of learning multimedia can increase students' attention, interest, and active participation in learning activities. Various multimedia innovations, such as interactive learning videos, educational games, digital learning applications, and animated learning media, have been shown to create more enjoyable and meaningful learning experiences. Furthermore, learning multimedia assists teachers in delivering instructional materials more concretely, thereby helping students understand concepts more

easily. In conclusion, the innovative use of learning multimedia can serve as an effective strategy for improving students' learning motivation in MI/SD.

Keywords: Educational Trends, Learning Innovation, Learning Multimedia, Learning Motivation, Madrasah Ibtidaiyah, Elementary School

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi digital yang terjadi saat ini mendorong lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD), pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi semakin penting karena peserta didik berada pada fase perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan interaktif. Dalam konteks tersebut, multimedia pembelajaran hadir sebagai salah satu inovasi yang mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Multimedia pembelajaran merupakan perpaduan berbagai unsur media, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas yang dirancang untuk membantu proses penyampaian informasi dan pemahaman materi pembelajaran. Penggunaan multimedia tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Melalui penyajian materi yang menarik dan bervariasi, multimedia mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta minat belajar siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Anggraeni et al, 2021).

Perubahan karakteristik peserta didik pada era digital juga menjadi faktor yang mendorong pentingnya penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Siswa MI/SD saat ini merupakan generasi yang tumbuh berdampingan dengan teknologi digital. Mereka terbiasa berinteraksi dengan perangkat elektronik, media visual, dan berbagai aplikasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menuntut guru untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih inovatif agar mampu menarik perhatian siswa dan mencegah terjadinya kejenuhan selama belajar. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional sering kali menyebabkan siswa kurang aktif, mudah kehilangan fokus, dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Oleh karena itu, inovasi multimedia pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Rusdi et al, 2025).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pendidikan. Motivasi dapat dipahami sebagai dorongan yang muncul dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, motivasi berperan sebagai penggerak yang mendorong siswa untuk belajar, berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, serta berusaha mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan sikap antusias, aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, dan memiliki ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan menurunnya minat, partisipasi, dan prestasi belajar siswa.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan

multimedia interaktif berbasis video, animasi, maupun permainan edukatif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Ketika siswa memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan tidak monoton, mereka cenderung lebih fokus, antusias, serta terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Nurindah menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran sekolah dasar memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa siswa yang belajar menggunakan multimedia menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional (Nurinda, Andi, & Ibnu, 2018).

Selain itu, perkembangan multimedia pembelajaran saat ini menunjukkan berbagai bentuk inovasi yang semakin beragam. Jika sebelumnya multimedia hanya berupa presentasi sederhana yang memadukan teks dan gambar, kini telah berkembang menjadi video pembelajaran interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis perangkat mobile, permainan edukatif digital, augmented reality (AR), virtual reality (VR), hingga pemanfaatan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dalam proses pembelajaran. Inovasi tersebut memberikan peluang yang lebih luas bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kehadiran multimedia interaktif berbasis animasi dan permainan edukatif juga terbukti mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang (Ariani & Yarmis, 2019).

Di lingkungan MI/SD, pemanfaatan multimedia pembelajaran memiliki nilai strategis karena peserta didik pada jenjang ini masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap perkembangan tersebut, siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual dan kontekstual dibandingkan melalui penjelasan verbal semata. Oleh sebab itu, penggunaan multimedia yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa multimedia tidak hanya berdampak pada aspek afektif berupa motivasi, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik (Sundari, Hedri, & Tuti, 2026).

Meskipun demikian, implementasi multimedia pembelajaran di MI/SD masih menghadapi berbagai tantangan. Ketersediaan sarana dan prasarana teknologi yang belum merata, keterbatasan kompetensi guru dalam mengembangkan media digital, serta perbedaan akses terhadap teknologi menjadi beberapa faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan untuk meningkatkan literasi digital guru, menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai, serta mengembangkan multimedia yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan uraian tersebut, kajian mengenai tren dan inovasi multimedia pembelajaran menjadi penting untuk dilakukan. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan tren multimedia pembelajaran, berbagai bentuk inovasi yang telah diterapkan pada jenjang MI/SD, serta kontribusinya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memahami perkembangan multimedia pembelajaran secara komprehensif, diharapkan guru dan pemangku kebijakan pendidikan dapat

memanfaatkan teknologi secara optimal untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai “Tren dan Inovasi Multimedia Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI/SD” menggunakan pendekatan studi kepustakaan (*library research*) dengan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengkajian berbagai teori, konsep, hasil penelitian, serta temuan ilmiah yang berkaitan dengan perkembangan multimedia pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Studi kepustakaan memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai tren dan inovasi multimedia pembelajaran tanpa melakukan pengumpulan data secara langsung di lapangan. Metode ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk menganalisis, membandingkan, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang telah dipublikasikan sebelumnya (Rachel, Endang, Uswatun, 2024).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data sekunder yang diperoleh dari berbagai literatur ilmiah, seperti artikel jurnal nasional terakreditasi, prosiding, buku referensi, laporan penelitian, dan dokumen ilmiah lain yang relevan dengan topik penelitian. Literatur yang digunakan diprioritaskan berasal dari publikasi dalam rentang lima hingga sepuluh tahun terakhir agar data yang diperoleh mencerminkan perkembangan terkini mengenai penggunaan multimedia pembelajaran di lingkungan MI/SD. Pemilihan sumber dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan relevansi topik, kredibilitas penerbit, serta keterkaitannya dengan variabel multimedia pembelajaran dan motivasi belajar siswa (Rusdi et al., 2025).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan penelusuran literatur secara sistematis. Peneliti mengidentifikasi artikel-artikel yang membahas multimedia pembelajaran, media digital interaktif, video animasi, gamifikasi, aplikasi pembelajaran digital, serta berbagai inovasi teknologi pendidikan yang diterapkan pada jenjang MI/SD. Literatur yang telah terkumpul kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian tema, tujuan penelitian, metode yang digunakan, dan hasil penelitian yang diperoleh. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa sumber yang dianalisis benar-benar relevan dengan fokus penelitian (Aisyah et al., 2025).

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Melalui teknik ini, peneliti mengkaji, mengelompokkan, dan menginterpretasikan informasi yang terdapat dalam berbagai sumber literatur. Proses analisis dimulai dengan membaca secara mendalam setiap sumber yang telah dipilih, kemudian mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan tren multimedia pembelajaran, bentuk-bentuk inovasi multimedia, serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya, data yang telah dikategorikan dibandingkan dan disintesis untuk memperoleh pemahaman yang utuh mengenai perkembangan multimedia pembelajaran di MI/SD. Hasil sintesis tersebut kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai kontribusi multimedia pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Nuraeni, Endang & Uswatun, 2023).

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari berbagai jurnal dan referensi ilmiah yang memiliki tema serupa. Dengan cara ini, hasil analisis tidak hanya bergantung pada satu sumber tertentu, melainkan diperkuat oleh berbagai temuan penelitian yang saling mendukung. Langkah tersebut dilakukan untuk meningkatkan validitas dan objektivitas hasil penelitian sehingga kesimpulan yang diperoleh memiliki dasar ilmiah

yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik (Nurinda, Andi, & Ibnu, 2018).

Berdasarkan metode tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai perkembangan tren multimedia pembelajaran, berbagai inovasi yang diterapkan pada jenjang MI/SD, serta kontribusinya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap berbagai literatur dan penelitian yang relevan, ditemukan bahwa perkembangan multimedia pembelajaran pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD) mengalami kemajuan yang cukup pesat seiring dengan perkembangan teknologi digital. Multimedia pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan gambar dan presentasi sederhana, melainkan telah berkembang menjadi media interaktif yang mengintegrasikan video, animasi, audio, simulasi, permainan edukatif (gamifikasi), serta berbagai aplikasi pembelajaran berbasis digital. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa multimedia telah menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran modern yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Hermansah & Jakaria, 2025).

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Arisanti dan Adnan menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Sebelum menggunakan multimedia interaktif, tingkat motivasi siswa berada pada kategori sedang, sedangkan setelah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terjadi peningkatan hingga mencapai kategori sangat tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi yang melibatkan unsur visual, audio, dan interaktivitas mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih antusias mengikuti proses pembelajaran (Arisanti & Muhammad, 2021).

Selain itu, penelitian Anggraeni dan kolega menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis video interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan adanya peningkatan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media video yang dikombinasikan dengan unsur interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks (Wulan et al, 2021).

Temuan lain menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran tematik memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Siswa yang belajar menggunakan multimedia menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi, lebih aktif dalam diskusi, serta memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelompok yang belajar menggunakan metode pembelajaran biasa. Multimedia mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui penyajian visual dan simulasi yang lebih konkret (Nurinda, Andi & Ibnu, 2018).

Kajian terhadap berbagai penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa inovasi multimedia berbasis gamifikasi dan video animasi menjadi tren yang banyak diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar. Gamifikasi melalui pemberian poin, penghargaan, tantangan, dan sistem level terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena proses belajar dirasakan seperti aktivitas bermain yang menyenangkan. Demikian pula penggunaan video animasi mampu menarik perhatian

siswa dan mengurangi kejenuhan selama pembelajaran berlangsung (Triyana & Intan, 2025).

Tren Perkembangan Multimedia Pembelajaran di MI/SD

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Dalam konteks tersebut, multimedia pembelajaran menjadi salah satu sarana yang memungkinkan siswa berperan lebih aktif dalam proses belajar. Kehadiran berbagai perangkat digital seperti komputer, tablet, proyektor, dan telepon pintar memberikan peluang yang lebih luas bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Rusdi et al, 2025).

Pada jenjang MI/SD, penggunaan multimedia memiliki relevansi yang tinggi karena karakteristik peserta didik usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan konkret. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga mereka membutuhkan media yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata. Oleh karena itu, multimedia yang menggabungkan gambar, video, animasi, dan suara dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif.

Perkembangan multimedia pembelajaran saat ini juga menunjukkan adanya pergeseran dari media statis menuju media yang lebih interaktif. Jika sebelumnya guru hanya menggunakan slide presentasi sebagai alat bantu mengajar, kini berbagai aplikasi pembelajaran memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui kuis digital, simulasi, permainan edukatif, dan video interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa multimedia tidak lagi berfungsi sebagai alat bantu mengajar semata, melainkan telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran.

Inovasi Multimedia Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Pada jenjang MI/SD, penggunaan multimedia memiliki relevansi yang tinggi karena karakteristik peserta didik usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan konkret. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga mereka membutuhkan media yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata. Oleh karena itu, multimedia yang menggabungkan gambar, video, animasi, dan suara dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif.

Perkembangan multimedia pembelajaran saat ini juga menunjukkan adanya pergeseran dari media statis menuju media yang lebih interaktif. Jika sebelumnya guru hanya menggunakan slide presentasi sebagai alat bantu mengajar, kini berbagai aplikasi pembelajaran memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui kuis digital, simulasi, permainan edukatif, dan video interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa multimedia tidak lagi berfungsi sebagai alat bantu mengajar semata, melainkan telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran (Wulan et al, 2021).

Selain video interaktif, gamifikasi juga menjadi inovasi yang semakin populer dalam pembelajaran sekolah dasar. Penerapan unsur permainan seperti skor, lencana penghargaan, tantangan, dan papan peringkat dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang

menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk menyelesaikan tugas dan mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Rachel, Endang, Uswatun, 2024).

Pengaruh Multimedia Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil sintesis berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa melalui beberapa mekanisme. Pertama, multimedia mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual dan audio yang menarik. Kedua, multimedia meningkatkan rasa ingin tahu siswa karena materi disajikan dalam bentuk yang lebih variatif dan interaktif. Ketiga, multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran (Arisanti & Muhammad, 2021).

Penggunaan multimedia juga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih individual dan fleksibel. Siswa dapat mengakses materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, mengulang materi yang belum dipahami, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri siswa dalam belajar dan pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Di sisi lain, multimedia pembelajaran juga membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Guru dapat menjelaskan konsep-konsep yang kompleks melalui animasi, simulasi, maupun video sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Kemudahan pemahaman tersebut berdampak pada meningkatnya keberhasilan belajar siswa yang selanjutnya memperkuat motivasi mereka untuk terus belajar.

Tantangan Implementasi Multimedia Pembelajaran di MI/SD

Meskipun multimedia pembelajaran memberikan banyak manfaat, implementasinya masih menghadapi sejumlah kendala. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana teknologi masih menjadi hambatan utama, terutama pada sekolah-sekolah yang berada di daerah dengan akses teknologi yang terbatas. Selain itu, kemampuan guru dalam merancang dan memanfaatkan multimedia pembelajaran juga masih beragam (Hermansah & Jakaria, 2025).

Tantangan lainnya adalah kebutuhan akan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar mampu mengembangkan multimedia yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Multimedia yang efektif tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi digital guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi multimedia pembelajaran di MI/SD.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong lahirnya berbagai tren dan inovasi dalam multimedia pembelajaran yang semakin beragam dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD). Multimedia pembelajaran yang memadukan unsur teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang

lebih menarik, efektif, dan bermakna. Berbagai inovasi seperti video pembelajaran interaktif, media animasi, gamifikasi, serta aplikasi pembelajaran digital telah menjadi bagian penting dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran di era digital.

Berdasarkan hasil kajian berbagai literatur dan penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penyajian materi yang lebih variatif dan interaktif mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, multimedia pembelajaran juga membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Meskipun demikian, implementasi multimedia pembelajaran di MI/SD masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, perbedaan akses terhadap perangkat digital, serta kompetensi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, baik sekolah, pemerintah, maupun tenaga pendidik, untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mampu mengoptimalkan pemanfaatan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis software Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122–2132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>
- Caroline Rachel Valentinna, Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732.
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2019). *Multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif di kelas V sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 901–908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.183>
- Gabriella Aisyah Matos, Sari, N. A., Agetta, Y. M., Zahirah, Z., & Rahmadhar, Y. (2025). *Implementasi multimedia interaktif berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 3564–3569.
- Hermansah, & Jakaria. (2025). *Efektivitas media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2670–2680. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3101>
- Nuraini, W., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2025). *Analisis penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Ritza Nurindah, Andi Nurochmah, & Ibnu Hurri. (2018). *Pengaruh multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada sekolah dasar*. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 3(1), 43–48.

- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). *Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 1–12.
- Valentina, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Vini Ariani Erwin, & Yarmis. (2019). *Multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif di kelas V sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 3(3), 901–908.
- Triana Eldiva, F., & Winata, I. F. (2025). *Pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(1), 2878–2883.