



PENERAPAN APLIKASI MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEKOLAH DASAR NEGERI WAIKELO

APPLICATION OF MULTIMEDIA IN INTERACTIVE LEARNING AT WAKELO PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL

Rindiani Cahya Ningsih^{1*}, Trisno², Agustina Purnami Setiawi³

^{1*}Universitas Stella Maris Sumba, Email: rindianicahyaningsih66@gmail.com

²Universitas Stella Maris Sumba, Email: trismomtf@gamil.com

³Universitas Stella Maris Sumba, Email: purnamisetiawi@gmail.com

Email Korespondensi : rindianicahyaningsih66@gmail.com

Abstract

Multimedia is a technology or method of conveying information that combines several types of media simultaneously. The use of learning media is very important in realizing quality learning. Learning media is one type of learning device used as a tool in delivering teaching materials to students so that it has the aim of being able to stimulate their involvement during the learning process in the classroom. Interactive multimedia is present to provide opportunities for elementary school students to be able to learn easily to understand abstract concepts. Interactive learning is used to convey information in the form of knowledge, skills and attitudes that can stimulate students' choices, feelings, attention and willingness, so that the learning process can occur, achieve goals and become better.

Keywords: *Multimedia, Learning, Interaktif.*

Abstrak

Multimedia adalah teknologi atau cara penyampaian informasi yang menggabungkan beberapa jenis media sekaligus, pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran adalah salah satu jenis perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai alat dalam penyampaian materi ajar kepada peserta didik sehingga memiliki tujuan untuk dapat memberikan stimulus dalam keterlibatannya pada saat proses pembelajaran didalam kelas. Multimedia interaktif hadir untuk memberikan kesempatan pada siswa sekolah dasar untuk dapat belajar dengan mudah memahami konsep – konsep pengetahuan Bahasa Inggris yang bersifat abstrak. Pembelajaran interaktif digunakan untuk menyampaikan informasi berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mampu merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat terjadi proses pembelajaran, mencapai tujuan dan menjadi lebih baik.

Kata Kunci: Multimedia, Pembelajaran, Interaktif.

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran sama dengan proses komunikasi dengan pesan atau informasi berupa pengetahuan, ilmu, keahlian, ide, pengalaman, sejarah. Tercapainya pesan



disampaikan oleh guru terhadap siswa sangat tergantung pada media penyampai pesan. Video merupakan salah satu komponen pembelajaran yang tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran merupakan alat untuk memberi jalan pelintas kepada pendidik dalam membagikan wawasan kepada peserta didik, mendukung proses pembelajaran berjalan dengan lancar serta tercapainya tujuan pembelajaran. Media, apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Gerlach & Ely yang dikutip oleh Arsyad 2020).

Pada saat ini ada beberapa mata pelajaran yang cukup membuat siswa sekolah dasar kesusahan dalam belajar misalnya disekolah Dasar Negeri Waikelo, dikarenakan dengan metode pembelajaran yang tidak menarik sehingga membuat para siswa menjadi jenuh dalam belajar contohnya dalam belajar mata pelajaran Bahasa Inggris. Sistem pengajaran di Sekolah Dasar Negeri Waikelo saat ini membuat siswa terkadang malas dan jenuh dengan sistem pembelajaran yang manual dan kurang menarik, sehingga dalam penelitian ini peneliti akan memperkenalkan salah satu aplikasi belajar Bahasa Inggris yaitu Khan Academy yang akan diterapkan melalui guru yang akan mengajarkan kepada siswa Sekolah Dasar Negeri Waikelo bagaimana cara belajar matapelajaran Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik (Ayu Aziza et al., 2024). Multimedia pembelajaran yang akan di perkenalkan oleh peneliti adalah berbasis android dengan berupa aplikasi yang sudah tersedia dan dapat diakses melalui handphone atau komputer salah satunya adalah aplikasi Khan Academy, dari banyaknya aplikasi yang tersedia peneliti memilih menerapkan aplikasi Khan Academy dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris disekolah Dasar Negeri Waikelo. (Sugiarto et al., 2025).

Khan academy adalah salah satu aplikasi Bahasa Inggris yang cukup lama di gunakan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk meninjau dan mempelajari kembali Bahasa Inggris serta mata pelajaran lainnya dalam lingkungan seperti kursus daring (online) atau belajar secara langsung di dalam ruangan kelas. Kelebihan Khan Academy adalah sampai dengan saat ini pengguna (user) bisa menggunakannya secara gratis, aplikasi Khan Academy dimana pada aplikasi ini menyediakan pembelajaran latihan interaktif, video dan artikel. Khan academy ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun selama pengguna memiliki handphone (Rahmandita Prasetya Naufal et al., 2024). Dalam penelitian ini mekanisme yang digunakan untuk mentransfer aplikasi multimedia kepada siswa dengan cara melampirkan sebuah video yang sudah tersedia didalam aplikasi Khan Academy, karena aplikasi Khan Academy memiliki fitur-fitur pembelajaran yang sudah tertata sesuai kelas masing-masing. Setelah siswa menonton video yang telah dilampirkan aplikasi Khan Academy maka membuat parasiswa menjadi lebih mudah dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ade Fricticarani (2023) dengan judul Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi. Metode yang digunakan Deskriptif-Kualitatif. Hasil yang diperoleh Peneliti ini memberikan kesadaran terhadap hal yang ada disekelilingnya dalam membentuk pemahaman terhadap strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi.

Penelitian yang dilakukan oleh Lienggar Rahadiantino (2022) dengan judul Implementasi Pembelajaran Artificial Intelligence Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Batu,



Malang, Jawa Timur. Metode yang digunakan adalah Studi Kualitatif. Hasil yang di peroleh adalah Dari kegiatan penelitian dan pendampingan secara online, diperoleh evaluasi berupa kelebihan dan hambatan implementasi pada siswa Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulianti Ary (2020), dengan judul Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar, metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review. Hasil dari penelitian mempunyai tujuan yaitu mempelajari dari hasil sebagian peneliti apakah media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi Construct 2 layak digunakan sebagai media untuk pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

a. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data ini mempunyai peranan yang penting untuk mendapatkan suatu informasi dari penelitian yang dilakukan. Data yang relevan dengan pokok pembahasan adalah indikator keberhasilan penelitian. Pengumpulan data harus dilakukan dengan cara yang sangat tepat. Dalam metode pengumpulan data ini, penulis menggunakan beberapa metode yaitu :

b. Wawancara, Observasi dan Dokumentasi

Wawancara adalah proses informasi untuk tujuan penelitian dengan cara melakukan Tanya jawab dengan bertatap muka secara langsung dengan narasumber. Dalam penelitian ini menggunakan teknik Wawancara terstruktur yaitu peneliti telah menyediakan pertanyaan-pertanyaan tertulis. Pada tahapan ini proses wawancara dilakukan dengan cara melakukan proses tanya jawab dengan narasumber yaitu Kepala Sekolah dan guru yang ada di Dasar Negeri Waileo.

c. Analisis yang di usulkan

Data yang telah di kumpulkan akan di analisis menggunakan teknik analisis data kualitatif, yaitu:






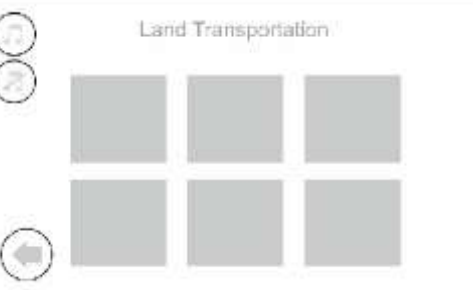
Gambar 1. Diagram Penelitian

d. Desain Interface

Desain Interface adalah rancangan awal yang bertujuan untuk menggambarkan struktur dan tata letak dalam aplikasi media pembelajaran interaktif. Rancangan ini mencakup penempatan elemen-elemen seperti tombol navigasi, menu, konten, dan fitur interaktif lainnya yang membantu pengguna berinteraksi dengan aplikasi secara efektif. Desain antarmuka yang baik

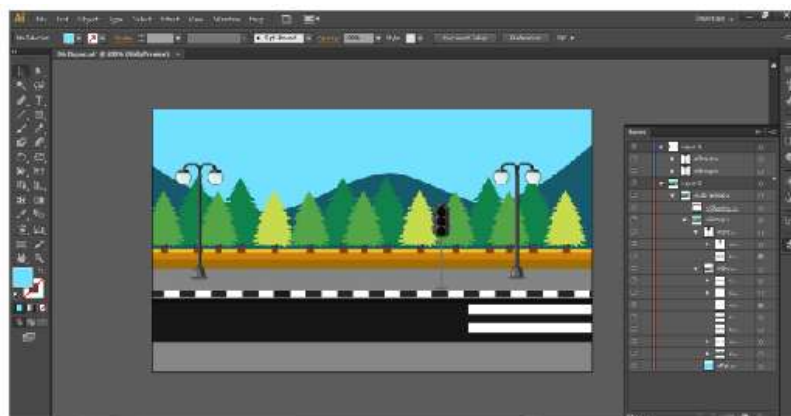
Tabel 1 Desain Interface

Gambar	Keterangan
	<p>Pada halaman ini terdapat intro, yang berisi tampilan tombol mulai/ play, tombol profil, petunjuk, tombol audio on atau off dan exit.</p>

	<p>Pada halaman home, terdapat 4 menu pilihan yaitu: kompetensi, materi, quiz, game. Terdapat tombol audio dan back.</p>
	<p>Pada menu materi terdapat 3 pilihan materi tentang pengenalan alat transportasi, yaitu: transportasi darat, transportasi laut, dan transportasi udara.</p>
	<p>Pada tampilan materi transportasi laut akan ada 4 transportasi.</p>

e. Pembuatan Aset

Dalam pembuatan aset media pembelajaran interaktif dibuat menggunakan software Adobe Illustrator CS6 dan Corel Draw. Berikut proses desain aset yang dibutuhkan:



Gambar 2. Pembuatan background menu utama

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tampilan merupakan hasil gabungan dari aset yang sudah dibuat. Berikut gambar hasil tampilan pada media pembelajaran interaktif.

a. Tampilan Awal



Gambar 3. Tampilan Awal

Halaman gambar 3 merupakan tampilan awal pada aplikasi media pembelajaran interaktif. Pada halaman ini terdapat judul, tombol play, speaker on, speaker mute, exit, dan animasi alat transportasi yang bergerak.

b. Tampilan menu utama



Gambar 4. Tampilan menu utama

Pada gambar 4 merupakan halaman menu utama dari aplikasi media pembelajaran interaktif. Halaman ini berisi teks yang bergerak "Let's Learn Together", terdapat 4 tombol pilihan Competence, Learn, Quiz, dan Game dilengkapi dengan animasi bus berjalan, terdapat tombol profil di bagian kanan atas yang berisi identitas pencipta, dan terdapat tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya.

c. Tampilan menu materi



Gambar 5. Tampilan menu materi

Pada gambar 5 halaman materi ini terdapat teks bergerak “Means Of Transportation”, terdapat 3 tombol pilihan yaitu land transportation, water transportation, dan air transportation. Pada tombol ini, jika kursor diarahkan ke tombol materi maka akan keluar audio.



Gambar 6. Tampilan menu alat transportasi

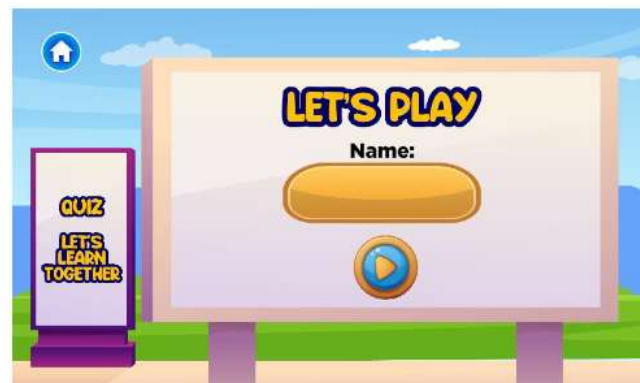
Pada gambar 6 merupakan tampilan setiap halaman menu materi. Bagian transportasi darat yaitu bicycle, motorcycle, car, bus, truck, dan train, bagian transportasi laut yaitu ship, boat, submarine, dan jetski, bagian transportasi udara yaitu plane, helicopter, dan private jet.



Gambar 7. Tampilan penjelasan materi

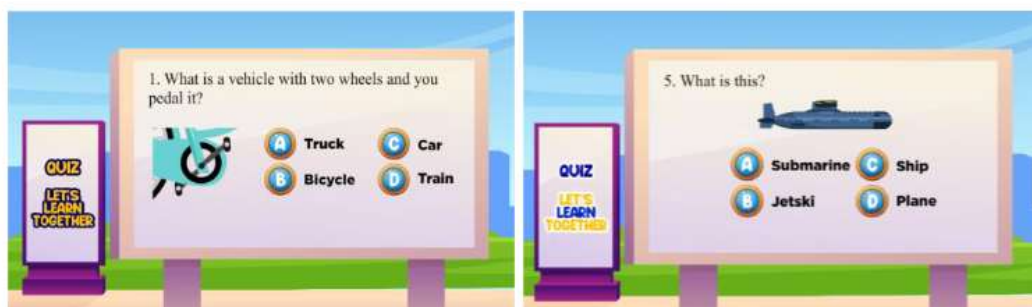
Pada gambar 7 merupakan halaman lanjutan dari tampilan materi alat transportasi. Terdapat tampilan judul “Land Transportation”, papan yang berisi penjelasan singkat dan animasi dari setiap alat transportasi, dilengkapi tombol audio yang akan muncul pelafalan apabila di klik, dan tombol previous dan next untuk memindah halaman.

d. Tampilan Quiz



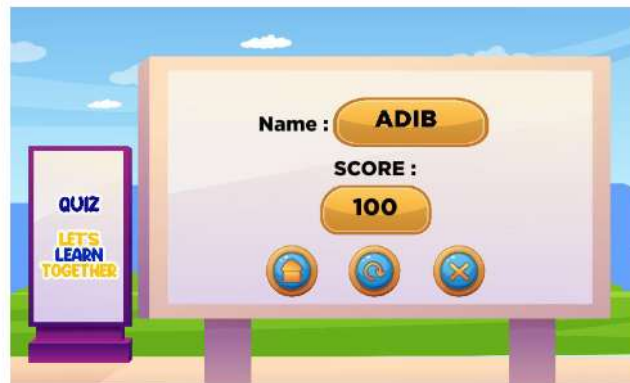
Gambar 8. Tampilan depan quiz

Pada gambar 8 halaman tampilan quiz terdapat pop up “Let’s Play”. Untuk memulai quiz, siswa bisa mengisi nama terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan mengklik tombol play untuk masuk ke pertanyaan.



Gambar 9. Tampilan Soal

Pada gambar 9 sesudah mengklik tombol play akan masuk pada tampilan halaman soal. Pada gambar di atas merupakan contoh soal, pada quiz ini terdapat 10 pertanyaan mengenai materi alat transportasi.



Gambar 10. Tampilan nama dan skor

Gambar 10 menjelaskan setelah selesai mengerjakan semua soal, maka akan keluar tampilan nama dan skor. Untuk skor setiap soal apabila benar adalah 10, dan apabila salah skor 0.

e. Tampilan Profil



Gambar 11. Tampilan Profil

Pada gambar 11 halaman tampilan profil terdapat identitas dari pembuat aplikasi media pembelajaran interaktif, mulai dari foto, nama, jurusan, dan judul.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi media pembelajaran interaktif untuk materi pengenalan alat transportasi pada mata pelajaran bahasa Inggris SDN Waikelo telah berhasil dikembangkan. Aplikasi ini dibuat dengan Adobe Animate CC 2017 untuk penggabungan aset, Adobe Illustrator CS6 untuk background dan aset kendaraan, serta Corel Draw untuk ikon tombol dan judul halaman. Aplikasi berformat exe ini dapat dioperasikan di laptop sekolah dan menawarkan tampilan multimedia yang menarik.

5. DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, V. (2021). Stimulasi Kecerdasan Logika Bahasa Inggris Melalui Media Animasi Lagu Berbasis Tematik Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Bukit Tinggi. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 106. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.7258>



- Ayu Aziza, Puji Winarti, Ridha Sarwono, Yogi Ageng Sri Legowo. Implementasi Platform Khan Academy Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Pendekatan Hybrid Di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (Sikl). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 09 Nomor 04, (Desember 2024.)
- Sugiarto, Sukamto, Mudzanatun. Pengembangan Modul Ajar Pembelajaran Bahasa Inggris Berdiferensiasi Berbasis Khan Academy Kids Bermuatan Tpack Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Fase A Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 10 Nomor 2, (Juni 2025)
- Rahmandita, Prasetya Naufal, Mochamad Chandra Saputra, and Nanang Yudi Setiawan. “Analisis Kualitas Aplikasi Menggunakan Karakteristik Quality In Use Satisfaction dan Efficiency Berdasarkan Ulasan Pengguna (Studi Kasus Aplikasi Pembelajaran: Khan Academy),” n.d.
- Fricticarani, Ade, Amalia Hayati, Ramdani R, Irva Hoirunisa, and Gina Mutiara Rosdalina. “STRATEGI PENDIDIKAN UNTUK SUKSES DI ERA TEKNOLOGI 5.0.” *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 4, no. 1 (April 14, 2023): 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>.
- Lienggar, Rahadiantino. “Implementasi Pembelajaran Artificial Intelligence Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur.” *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 6, no. 1 (June 6, 2022). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1.115857>.
- Yulianti, Ary. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar” 05 (2020)