

## PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI KELAS IV SDN 1 SUKARARA

Iwan Kurniawan<sup>1\*)</sup>, Munawir Gazali<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Pendidikan Nusantara Global, Praya, Indonesia

\*Corresponding Author: [iwankurniawan@gmail.com](mailto:iwankurniawan@gmail.com)

ARTICLE INFO	ABSTRAK
<p><b>Article History:</b> Received September 30, 2025 Revised October 12, 2025 Accepted Nopember 10, 2025</p>	<p>Sejauh ini, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV SDN 1 Sukarara masih didominasi metode konvensional seperti ceramah, sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak, seperti adaptasi makhluk hidup. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 10 siswa kelas IV SDN 1 Sukarara. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi, yang dianalisis menggunakan rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 46,5 (pretest) menjadi 66,5 pada posttest siklus I, dan 81,5 pada posttest siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 20% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa.</p>

Copyright © 2025, The Author(s).  
This is an open access article  
under the CC-BY-SA license



**Kata Kunci:** Teknologi Multimedia; Hasil Belajar; IPA

### ABSTRACT

*So far, Natural Sciences (IPA) learning in grade IV of SDN 1 Sukarara is still dominated by conventional methods such as lectures, so students are less active and have difficulty understanding abstract concepts, such as the adaptation of living things. This has an impact on low student learning outcomes. To overcome these problems, the researcher applies multimedia technology-based learning media in science learning. This research is a Class Action Research (PTK) with the Kemmis and McTaggart models which is carried out in two cycles. The subjects of the study were 10 grade IV students of SDN 1 Sukarara. Data collection techniques include observation, tests, and documentation, which are analyzed using the average and percentage of learning completeness. The results of the study show that the use of multimedia media can improve student learning outcomes. The average student score increased from 46.5 (pretest) to 66.5 in the first cycle posttest, and 81.5 in the second cycle posttest. Learning completeness also increased from 20% in cycle I to 100% in cycle II. Thus, the use of multimedia technology-based learning media has proven to be effective in improving students' science learning outcomes*

**Keywords:** Multimedia Technology; Learning Outcomes; Science

**How to cite:** Kurniawan, I., & Gazali, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis teknologi Multimedia Dalam Meningkatkan hasil Belajar IPA Di kelas IV SDN Sukarara. *Jumpa (Jurnal Pendidikan Ilmu Penetahuan Alam)*, 1(2), 48-56.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi masa depan yang berkualitas. Dalam menghadapi tantangan globalisasi dan pesatnya kemajuan teknologi informasi, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan perkembangan zaman. Hal ini diperlukan agar proses pembelajaran tidak hanya menjadi sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga dapat membentuk karakter dan keterampilan hidup peserta didik. Urgensi pendidikan dalam pembangunan bangsa ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, yang menyatakan bahwa: *“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa...”* serta bertujuan untuk *“mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”* (UU RI No. 20 Tahun 2003, Pasal 3). Pernyataan ini menggarisbawahi bahwa pendidikan di Indonesia diarahkan untuk mewujudkan perkembangan peserta didik secara utuh dan menyeluruh.

Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut, sistem pembelajaran di sekolah perlu dirancang agar lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Salah satu strategi yang relevan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia. Penggunaan multimedia memungkinkan siswa belajar secara visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam (Mayer, 2009). Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berpusat pada siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membangun pengetahuan dasar siswa tentang alam sekitar. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam IPA, seperti sistem tata surya, siklus air, dan rantai makanan. Hal ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang konvensional dan kurang interaktif (Sulistiyowati, 2020). Metode ceramah yang dominan dalam pembelajaran IPA cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam proses belajar. Akibatnya, **Pencapaian hasil belajar siswa menjadi rendah**, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak. Dalam situasi ini, dibutuhkan inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan **partisipasi aktif dan pemahaman konseptual siswa**, sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Sanjaya, 2016).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia menjadi salah satu solusi yang potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut. Teknologi multimedia memungkinkan penyajian materi pembelajaran melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman konsep (Arsyad, 2017).

Multimedia tidak hanya menyajikan informasi dalam format visual dan auditori, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi. Interaktivitas ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak positif pada pemahaman mereka. Multimedia dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai tipe media yang dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman. Ini melibatkan pemakaian teks, video, gambar, suara, dan animasi untuk mendukung instruksi verbal serta membantu dalam ekspresi dan pemahaman yang lebih efektif (Guan et al. 2020)

Pemanfaatan media digital oleh tenaga pendidik, seperti telepon pintar, komputer, laptop, dan perangkat lainnya, yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan inovatif sesuai dengan tahap perkembangan dan kondisi peserta didik (Heryani et al., 2022). Dengan demikian, melalui optimalisasi media pembelajaran, guru dapat mewujudkan proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien sekaligus membangun hubungan yang harmonis dengan siswa (Rahmanda & Maharani, 2022).

Di SDN 1 Sukarara, pembelajaran IPA masih didominasi oleh metode konvensional. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA, khususnya pada konsep-konsep yang bersifat abstrak. Hal ini menjadi dasar perlunya penerapan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia. Penggunaan multimedia diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Visualisasi konsep ilmiah yang kompleks melalui animasi atau video dapat membantu siswa memahami materi yang sulit dengan lebih mudah (Yunus, 2021).

Selain itu, media multimedia juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Siswa dengan gaya belajar visual akan terbantu melalui gambar dan video, sementara siswa auditori dapat memanfaatkan elemen suara yang disediakan. Hal ini memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan preferensi mereka (Gardner, 2006). Implementasi media multimedia dalam pembelajaran IPA juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketertarikan mereka terhadap media interaktif akan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar (Munir, 2012).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 1 Sukarara. Fokus penelitian meliputi efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa, kendala yang dihadapi selama penerapan, serta persepsi siswa terhadap media tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran. Peningkatan pemahaman siswa melalui media multimedia diharapkan dapat berdampak pada hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, pendekatan ini juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Trilling & Fadel, 2009).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Model ini bersifat spiral dan berkelanjutan, di mana refleksi dari satu siklus menjadi dasar untuk perencanaan pada siklus berikutnya (Sugihartono, dkk 2016). Namun, apabila tindakan pada siklus pertama telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar, maka penelitian dapat dihentikan tanpa perlu melanjutkan ke siklus selanjutnya. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sukarara, yang berlokasi di Desa Sukarara, Kecamatan Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena peneliti pernah mengajar di sekolah tersebut dalam program kampus mengajar angkatan ke-7, sehingga mempermudah pelaksanaan penelitian tindakan kelas, baik

dalam perencanaan, pelaksanaan, observasi, maupun refleksi Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Sukarara yang terdiri dari 10 orang siswa, dengan komposisi 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Kelas ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih tergolong rendah, terutama dalam topik adaptasi makhluk hidup yang bersifat konseptual dan memerlukan visualisasi untuk memudahkan pemahaman. Analisis dilakukan terhadap hasil yang diberikan kepada siswa serta hasil observasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data yang valid dan komprehensif, yaitu:

1. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran menggunakan media multimedia. Soal terdiri dari 20 butir pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPA Kurikulum 2013, khususnya pada materi adaptasi makhluk hidup. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dan sejauh mana media multimedia berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran IPA berlangsung dengan menggunakan media multimedia, seperti video animasi tentang adaptasi makhluk hidup. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui keterlibatan, partisipasi aktif, dan respons siswa terhadap proses pembelajaran yang menggunakan media tersebut. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan guru.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung selama pelaksanaan tindakan. Bentuk dokumentasi mencakup: perangkat pembelajaran seperti silabus dan RPP, foto kegiatan pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, serta bukti keterlibatan siswa dalam proses belajar menggunakan media multimedia. Dokumentasi juga mencakup hasil evaluasi berupa nilai pretest dan posttest sebagai bukti peningkatan hasil belajar siswa.

Data dalam penelitian ini dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi adaptasi makhluk hidup sebelum dan sesudah penggunaan media multimedia. Analisis dilakukan terhadap hasil tes pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa serta hasil observasi. Teknik analisis dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Menghitung nilai siswa

Nilai yang diperoleh siswa dari tes evaluasi setiap siklus dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Menghitung rata-rata kelas

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar secara keseluruhan dalam satu kelas, digunakan rumus:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\sum \text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

3. Menghitung persentase ketuntasan belajar

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, digunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100$$

#### 4. Menghitung Nilai Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Data hasil observasi aktivitas siswa dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Nilai (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

- a. Jumlah skor yang diperoleh = total skor hasil pengamatan seluruh indikator aktivitas siswa.
- b. Jumlah skor maksimal = jumlah indikator  $\times$  skor tertinggi setiap indikator.

#### 5. Kriteria ketuntasan belajar

KKM untuk mata pelajaran IPA di SDN 1 Sukarara adalah 75. Siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  dikategorikan tuntas, sedangkan yang memperoleh  $< 75$  dikategorikan belum tuntas.

#### 6. Kategori Nilai

Untuk mengklasifikasikan hasil belajar siswa secara kualitatif, digunakan kategori sebagai berikut:

**Tabel 1: Kategori Nilai**

Nilai	Kategori
0–54	Sangat Rendah
55–64	Rendah
65–79	Sedang
80–89	Tinggi
90–100	Sangat Tinggi

#### 7. Keberhasilan tindakan

Tindakan dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan (nilai  $\geq 75$ ) setelah tindakan dilakukan. Keberhasilan juga diperkuat oleh data observasi dan catatan lapangan yang menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan memuat temuan penelitian, hasil analisis data, serta pembahasan yang disajikan secara terpadu tanpa dipisah ke dalam subjudul. Seluruh variabel yang terukur atau teramati harus dibahas secara menyeluruh. Hasil analisis data dapat disajikan melalui ringkasan pengujian hipotesis. Pembahasan harus mencakup penafsiran dan penjelasan atas hasil

penelitian dan analisis data, serta perbandingan dengan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dan/atau referensi teoritis yang mendukung. Hasil penelitian dapat disajikan dalam bentuk teks, tabel, maupun gambar, terutama untuk data yang telah diolah. Setiap tabel dan gambar yang disajikan harus disertai penjelasan atau deskripsi yang menggambarkan makna dan informasi yang terkandung di dalamnya.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia pada mata pelajaran IPA, khususnya materi adaptasi makhluk hidup di kelas IV SDN 1 Sukarara. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan pendekatan tindakan kelas yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari segi nilai maupun ketuntasan belajar siswa setelah diterapkan media berbasis multimedia.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan kondisi awal (pra siklus). Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 46,5 menjadi 66,5. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis multimedia mulai memberikan efek positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap media yang ditampilkan, karena pembelajaran disampaikan dalam bentuk visual dan animasi menarik. Namun, meskipun nilai rata-rata meningkat, hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Ketuntasan belajar pada siklus I hanya mencapai 20%, di mana hanya 2 dari 10 siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Sementara 8 siswa lainnya masih berada di bawah KKM.

Hasil observasi aktivitas siswa juga menunjukkan hal yang sejalan. Persentase aktivitas siswa pada siklus I hanya mencapai 68,5% dengan kategori Cukup. Sebagian siswa sudah mampu fokus saat menonton media dan aktif dalam tanya jawab, namun aspek mencatat informasi penting masih rendah. Siswa yang kurang aktif cenderung menjadi pendengar pasif, sehingga tidak memperoleh pemahaman maksimal dari tayangan multimedia yang diberikan.

Beberapa faktor menyebabkan belum tercapainya ketuntasan belajar. Pertama, media yang digunakan masih bersifat umum dan kurang mengarah pada poin-poin inti dari materi adaptasi makhluk hidup. Visualisasi yang ditampilkan belum menyentuh aspek perbedaan adaptasi morfologi, fisiologi, dan tingkah laku secara rinci. Kedua, sebagian siswa belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis multimedia. Perubahan metode belajar dari buku ke tayangan digital membuat beberapa siswa mengalami kesulitan menyesuaikan diri. Ketiga, pendekatan guru dalam membimbing siswa masih cenderung satu arah. Diskusi tanya jawab belum maksimal, sehingga siswa yang kurang aktif cenderung hanya menjadi pendengar pasif.

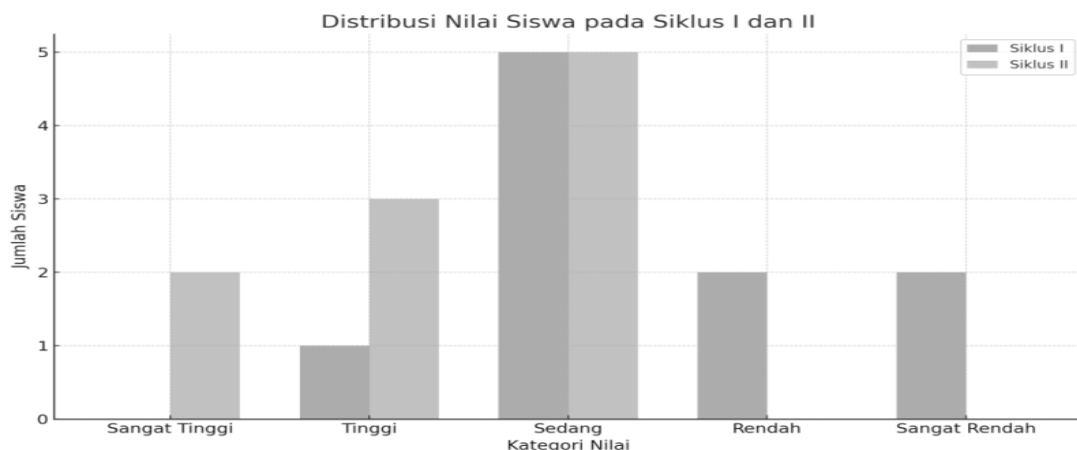
Berdasarkan refleksi dari siklus I, dilakukan sejumlah perbaikan pada siklus II. Media yang digunakan diperbarui menjadi lebih interaktif dan kontekstual. Tayangan berisi animasi adaptasi makhluk hidup yang lebih spesifik, menampilkan hewan dan tumbuhan sesuai dengan lingkungan hidupnya. Selain itu, guru memberikan penjelasan pendahuluan sebelum penayangan, serta diskusi reflektif setelah tayangan untuk memastikan bahwa siswa memahami materi secara menyeluruh.

Hasil posttest pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 81,5 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%, artinya seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM. Hal ini membuktikan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi adaptasi makhluk hidup. Hasil observasi aktivitas siswa juga menunjukkan adanya peningkatan. Persentase aktivitas siswa

pada siklus II mencapai 83,5% dengan kategori Baik, meningkat sebesar 15% dari siklus I (68,5%). Hampir semua siswa tampak aktif dalam memperhatikan tayangan, terlibat dalam diskusi, serta mampu menyampaikan kembali konsep adaptasi makhluk hidup dengan bahasa mereka sendiri dan memberikan contoh dari lingkungan sekitar.

Secara emosional, siswa terlihat lebih bersemangat dan termotivasi. Media multimedia yang menarik mendorong rasa ingin tahu serta menumbuhkan antusiasme belajar. Hal ini sejalan dengan teori Mayer (2009) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan verbal mampu memperkuat pemahaman konsep yang kompleks melalui saluran memori ganda (dual coding). Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Arsyad (2015), bahwa media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, guru yang mampu mengelola media secara kreatif dan menciptakan interaksi yang bermakna akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Keberhasilan siklus II juga memperkuat pendapat Arsyad (2015), bahwa media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik akan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru yang mampu mengelola media secara kreatif, serta menciptakan interaksi yang bermakna, akan mendukung tercapainya tujuan belajar secara optimal.

Pada siklus I, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80 dan nilai terendah adalah 50. Ini menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman antar siswa. Beberapa siswa sudah memahami materi cukup baik, namun sebagian lainnya masih mengalami kesulitan. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II, nilai tertinggi meningkat menjadi 95 dan nilai terendah menjadi 75. Artinya, tidak hanya terjadi peningkatan nilai secara umum, tetapi juga terjadi pemerataan hasil belajar di kalangan siswa. Tidak ada lagi siswa yang tertinggal atau gagal dalam memahami materi. Kenaikan nilai terendah menjadi indikator penting bahwa siswa yang semula lemah dapat terbantu melalui pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar mereka. Ini memperlihatkan bahwa media multimedia mampu menjembatani perbedaan individu siswa dalam memahami konsep.



Gambar 1. Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan II

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya materi adaptasi makhluk hidup. Hal ini

dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 46,5 (pretest) menjadi 66,5 (posttest siklus I), dan meningkat lagi menjadi 81,5 pada posttest siklus II. Ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan signifikan. Pada posttest siklus I hanya terdapat 2 siswa (20%) yang mencapai KKM, sedangkan pada posttest siklus II seluruh siswa (100%) telah mencapai KKM ( $\geq 75$ ). Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase aktivitas belajar meningkat dari 68,5% (kategori cukup) menjadi 83,5% (kategori baik), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, tindakan yang dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukarara pada materi adaptasi makhluk hidup.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Disarankan untuk lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai alat bantu mengajar, khususnya dalam menyampaikan materi abstrak seperti adaptasi makhluk hidup, agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

### 2. Bagi Siswa

Disarankan agar lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi, serta berani berdiskusi dan mengemukakan pendapat saat proses belajar berlangsung..

### 3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat mendukung pengadaan dan pemanfaatan sarana teknologi, seperti proyektor, laptop, dan koneksi internet yang memadai, untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran multimedia secara berkelanjutan.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis multimedia pada materi atau jenjang yang berbeda, dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Abidin, Yunus. 2021. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Guan, Y., Chen, C., & Liu, Y. (2020). "Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review". PMC. Retrieved.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPA di SD kelas tinggi. *Jurnal pendidikan*, 31(1), 17.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugihartono, dkk. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Trilling, Bernie and Fadel, Charles, (2009). *21st Century Skills. Learning for life in our times*. Jossey-Bass. San Fransisco, Californi
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. jurnal pendidikan dasar perkhasa: *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(1), 40–49.
- Winardi, Gunawan. 2002. *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung: Akatiga.