

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Setiap peserta didik berhak mendapatkan manfaat besar dari sebuah pendidikan. Karna Modal pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui pendidikan akan mencegah terhadap kemiskinan dan kebodohan, selain itu juga memungkinkan peserta didik menemukan solusi atas berbagai tantangan hidup. Pendidikan juga sangat dibutuhkan untuk kesejahteraan dan keberlangsungan suatu Negara. Umumnya di Indonesia karna masih banyak ditemukan berbagai macam kekurangan dimana pendidikan belum bisa menyeluruh pada masing-masing tempat yang ada di Indonesia. Oleh sebab itu, pemerintah melakukan berbagai macam usaha untuk mengoptimalkan pendidikan baik dari aspek kualitas dan kuantitas.

Usaha yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk memberikan perubahan pada peserta didik agar mereka bisa menjadi pribadi yang memiliki pengetahuan terhadap sesuatu, mampu mencerminkan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang positif serta menjadi seseorang yang terdidik. Oleh karena itu, pendidik harus melakukan perancangan terlebih dahulu agar program pembelajaran dalam pendidikan dapat terealisasi dengan baik.

Perancangan dalam pembelajaran dibuat oleh pendidik tidak sekedar hanya sebagai formalitas saja, akan tetapi pendidik harus benar-benar memperhatikan dan mempertimbangkan dengan baik dan memaksimalkannya. Hal tersebut tentunya berkaitan erat dengan komponen-komponen penting dalam proses pembelajaran. Menurut Falahudin terdapat

empat bagian penting dalam proses pembelajaran yang saling memengaruhi, yakni: tujuan, materi, media, dan evaluasi. Jenis media pembelajaran yang akan digunakan dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang dipilih, namun tiga aspek lainnya yakni tujuan, materi, dan evaluasi tetap dipertimbangkan dan tidak diabaikan.¹

Media pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran karena dapat memengaruhi terhadap kualitas belajar. Pemanfaatan media diperlukan dalam proses belajar mengajar sebagai alat penyampaian materi yang dapat memperjelas materi pelajaran. Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting karena dapat memberikan stimulus kepada peserta didik yang akan mempengaruhi motivasi dan minatnya kemudian juga akan berdampak signifikan terhadap hasil belajar.²

Hasil belajar yang terbilang rendah menjadi salah satu masalah yang seringkali ditemukan dalam pembelajaran. Hasil belajar digunakan oleh pendidik sebagai ukuran dalam pencapaian tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki sebagai hasil dari pengalaman belajar yang disertai dengan berubahnya perilaku menjadi lebih baik.³

Bloom dkk mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga bagian: afektif, kognitif, dan psikomotor. Hasil belajar bidang afektif adalah hasil belajar yang merujuk pada kepekaan rasa atau emosi.

¹ Ika Hartika, "Penggunaan Multimedia dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV SDN Rosella Indah Subang Tahun 2014-2015," *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang* 02, No. 01 (Maret, 2019): 233, <https://doi.org/10.ah0283i23018p167>.

²Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 178.

³Ending Sri Mureiningsih, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif," *Jurnal Madaniyah* 4, No. 2. (Agustus,2014):217. <https://doi.org/10.25043/dav2il.12825>

Hasil belajar bidang kognitif berkaitan dengan daya ingat, intelektual, atau keterampilan berpikir, sedangkan hasil belajar bidang psikomotor adalah kecakapan pada gerak tertentu yang dimulai dari gerakan sederhana, gerakan kompleks terbimbing hingga gerakan kreatif.⁴ Berdasarkan peraturan Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa Pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran SD/MI kelas 1-6 adalah tematik terpadu/integratif pada Kurikulum 2013.⁵

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan belajar mengajar yang bertujuan untuk memberikan pengalaman yang bermakna yang dalam metode ini beberapa mata pelajaran diintegrasikan menjadi satu tema. Adapun arti dari pengalaman bermakna adalah pemahaman teori yang diperoleh melalui pengalaman langsung dan kemudian dihubungkan dengan teori lain yang sudah dipahami.⁶

Metode konvensional (ceramah) yang diterapkan menyebabkan pembelajaran yang kurang aktif serta rasa bosan dan jenuh mendominasi suasana kelas. Peserta didik lebih banyak mendengarkan dan memperhatikan pemaparan materi, sehingga menyebabkan kurangnya aktifitas dan partisipasi terhadap pembelajaran serta interaksi antar peserta dalam proses pembelajaran. Pembelajaran satu arah ini dinilai kurang menguntungkan. Hal tersebut terbukti dengan kurangnya atensi terhadap materi. Selain itu seringkali berbicara dengan teman sebangku masing-masing, mengantuk, dan

⁴ Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu*, 217.

⁵Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2, No. 1 (Juni, 2015): 38, <https://doi.org/10.24042/terampil.v2i1.1280>.

⁶Hilda Karli, "Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, No. 1 (2015): 10, <https://doi.org/10.17509/eh.v2i1.2752>.

acuh tak acuh terhadap materi yang diberikan. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar masing-masing peserta tergolong rendah.

Pengaplikasian media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu *alternative* yang dapat digunakan untuk mewujudkan lingkungan belajar yang inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran harus *effective* dan *efficient* agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai serta dapat meminimalisir tenaga, biaya, dan waktu. Oleh sebab itu, peneliti mencoba diterapkannya sebuah media pembelajaran yakni “Multimedia Interaktif” dalam proses pembelajaran.

Menurut Vaughan Multimedia interaktif sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan. Ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif.⁷ Sedangkan menurut Purnama multimedia interaktif merupakan pengintegrasian teks digital, grafik, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan *user* (secara individu) sebuah tingkat kontrol (*user control*) yang tinggi dan interaktif.⁸ Dari pendapat ahli tersebut dapat diketahui bahwa multimedia interaktif merupakan sebuah perpaduan atau gabungan dari suara, teks, grafik, video, dan animasi dimana pengguna dapat memilih terhadap apa yang ia kehendaki karena dilengkapi dengan alat kontrol.

⁷ Munir, *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan* (Bandung : Alfabeta,2015),111.

⁸ Miftahul husna, I Nyoman Sudana D, Dedi Kuswandi " Peran Multimedia Interaktif Dalam pembelajaran Tematik Di sekolah Dasar, ". *Transformasi pendidikan abad 21* 01, no.7 (Mei, 2017) : 35, <https://doi>

Adapun dengan penggunaan multimedia interaktif peserta didik dapat memperoleh manfaat yang luar biasa dalam pembelajaran dimana pembelajaran lebih mudah dicerna, menghasilkan pemahaman materi yang lebih dalam, dan adanya peningkatan hasil belajar. Oleh sebab itu, multimedia interaktif dapat membantu penyajian materi oleh pendidik sehingga peserta didik dapat memiliki rangsangan dalam belajar.⁹ Dengan penerapan multimedia interaktif dapat menjadi stimulus agar motivasi dan minat belajar meningkat yang nantinya akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar.

Menurut Agustina bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajarkarena materi yang di sampaikan lebih menarik, memperjelas penyajian materi, memperlancar proses pembelajaran, serta memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara mandiri.¹⁰ Pendidik sangat diuntungkan dengan penggunaan multimedia interaktif dalam penyampaian materi, selain itu penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran juga efektif. Hal tersebut terbukti dengan nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretests*.¹¹ Suasana belajar yang menyenangkan dapat diciptakan dengan penggunaan multimedia interaktif, pembelajaran lebih efektif, dan mudah memahami

⁹Annisa Anike Putri dan Ardi, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik," *Jurnal Edutech Undiksha* 8, No. 1 (2021): 3. , <https://doi.org/11.34042/ah.v2il.1380>

¹⁰Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19," *Jurnal Ilmiah* 14, No. 1 (Januari-Juni, 2020): 8. , <https://doi.org/15.27042/na.v2il.1170>

¹¹Kuncahyono dan Sudarmiati, "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 3, No. 2 (Desember, 2018): 161, <https://doi.org/10.17977/um027v3i22018p156>.

materi pembelajaran. Selain itu hasil belajar dan keefektifan pembelajaran semakin meningkat.¹²

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terjadi dilapangan bahwa dalam kegiatan pembelajaran tematik kelas II MI Darul Ulum 1 masih bersifat monoton. Lingkungan belajar yang diciptakan oleh pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa menjadi pasif dalam belajar. Materi yang diterima oleh peserta didik hanya tersimpan dalam memori saja tanpa adanya pengembangan sehingga kreatifitas peserta didik menjadi terhambat serta berbagai macam potensi yang dimiliki tidak dapat terealisasi dengan baik. Peserta didik cenderung tidak memiliki kepercayaan diri ketika mengemukakan argumen serta daya pikir kritis menjadi rendah.¹³

Berdasarkan deskripsi latar belakang yang telah dijabarkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “ Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Tematik kelas II MI Darul Ulum 1 Palalang Waru Barat Pamekasan ”

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang yang telah dijabarkan di atas, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar kelas II MI Darul Ulum 1 Palalang Waru Barat Pamekasan ?

¹²Nugroho Adi Suryandaru. “Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran yang Efektif” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 03, No. 02 (Maret, 2020): 90, <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v3i2.2543>.

¹³ Nurul, khatimah, Guru Kelas MI Darul Ulum 1, Wawancara Langsung pra tindakan (30 Mei 2023)

2. Apa saja kelebihan dan kekurangan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik dalam meningkatkan hasil belajar kelas II MI Darul Ulum 1 Palalang Waru Barat Pamekasan

C. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas :

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar kelas II MI Darul Ulum 1 Palalang Waru Barat Pamekasan
2. Untuk Mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik dalam meningkatkan hasil belajar kelas II MI Darul Ulum 1 Palalang Waru Barat Pamekasan

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian tambahan, serta untuk memperluas pengetahuan dalam pembelajaran tentang bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik di MI/SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menawarkan pengalaman baru terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran tematik serta dengan penggunaan multimedia interaktif ini dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Guru dapat belajar dari temuan penelitian ini bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar tematik dan menumbuhkan kreativitas guru dalam penyajian mata pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

c. Bagi Sekolah

Temuan studi ini diharapkan dapat menjadi solusi peningkatan hasil belajar tematik dan evaluasi peningkatan sarana dan prasarana media pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini menambahkan wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran tematik.

E. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata hipo dan tesis yang berasal dari bahasa Yunani. Hipo berarti di bawah, kurang atau lemah dan tesis berarti teori atau proposisi. Jadi secara umum hipotesis dapat didefinisikan sebagai asumsi atau dugaan atau

pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya tentang karakteristik populasi. Oleh karena itu hipotesis perlu diuji kebenarannya.¹⁴

Pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan hasil penelitian pada sampel yang diambil dari populasi tersebut. Dari definisi tersebut, maka penelitian tindakan kelas (PTK) harus disajikan hipotesis yang disebut hipotesis tindakan.. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya Perlu di uji .¹⁵ oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau merlukan dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan¹⁶

Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Berdasarkan judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah hasil belajar siswa kelas II MI darul ulum 1palalang waru barat pamekaksan pada pembelajaran tematik dapat ditingkatkan dengan menggunakan multimedia interaktif apabila media tersebut diterapkan secara efektif..

F. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Proses dalam penelitian tindakan kelas menggunakan media multimedia interaktif.

¹⁴ Irianto Aritonang dkk, *Aplikasi Statistika Dalam Pengolahan dan Analisis data kesehatan* (Yogyakarta : Media Pressindo, 2005), 25.

¹⁵ Tjetjep Samsuri, *Kajian Kerangka Konsep Dan Hipotesis Dalam penelitian*, Makalah Disajikan dalam semiloka Penyusunan Program PLSP bagi Pamong Belajar dan Staf Administrasi Balai Pengembangan Kelompok Belajar Sumatera Barat, (Sumatera Barat, 26 Mei s.d.Juni 2023), 4.

¹⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2004), 43.

2. Peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian tindakan kelas.
3. Penelitian tindakan kelas ini dikenakan pada siswa kelas II MI Darul Ulum 1 Palalang Waru Barat Pamekasan.

G. Definisi Istilah

Berdasarkan judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yakni “ Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Tematik kelas II MI Darul Ulum 1 Palalang Waru Barat Pamekasan ” maka terdapat beberapa definisi istilah dalam penelitian ini agar terdapat persamaan penafsiran dan terhindarnya kekaburan makna. Berikut penjabarannya:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang di dalamnya terdapat beberapa unsur yang dijadikan menjadi satu kesatuan yang kompleks. Adapun unsur-unsur tersebut adalah teks, gambar, suara animasi, dan video.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai akhir yang dimiliki peserta didik setelah menerima kegiatan pembelajaran.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pembelajaran yang dikemas menjadi satu wadah dan disajikan sebagai sebuah tema.

Berdasarkan definisi istilah yang di atas maka yang dimaksud multimedia interaktif adalah media yang mengintegrasikan beberapa

elemen yakni teks, gambar, suara, video, dan animasi, hasil belajar adalah nilai akhir yang dimiliki peserta didik setelah menerima kegiatan pembelajaran dan pembelajaran tematik adalah penggabungan beberapa mata pelajaran yang dijadikan dalam satu tema. Oleh karena itu maksud dari Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Tematik kelas II MI Darul Ulum 1 Palalang Waru Barat Pamekasan” yaitu penelitian ini menggunakan multimedia interaktif yang merupakan integrasi beberapa elemen yakni teks, gambar, suara, video, dan animasi yang dijadikan sebagai usaha untuk meningkatkan nilai siswa dalam pembelajaran tematik Kelas II MI Darul Ulum 1 Palalang waru barat pamekasan.

H. Penelitian Terdahulu

Terdapat hubungan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, persamaan dan perbedaan antara beberapa penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini akan dibahas sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu pertama dilakukan oleh Munarsih dengan judul “Pemanfaat Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi”. Adapun hasil dari penelitian tersebut adalah penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil minat belajar siswa kelas V MI Nurul Ittihad, Jambi. Hal tersebut dapat terlihat pada proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada setiap siklusnya. Adapun skor minat belajar

pada tahap pra siklus adalah 2,4% dari 20 siswa. Skor peserta didik mengalami peningkatan pada saat siklus pertama 3,8% dari 20 siswa. Siklus kedua minat belajar peserta didik semakin mengalami peningkatan yang signifikan, yakni 4,7% dari 20 siswa. Selain itu bidang kognitif dan psikomotorik juga mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran. Peningkatan kognitif dapat terlihat pada saat siklus pertama dengan jumlah nilai rata-rata hasil latihan adalah 7,18, kemudian mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus kedua, yakni 8,13 dengan katagori 20 siswa tuntas dan 0 siswa dalam katagori belum tuntas.¹⁷

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Adapun persamaan antar keduanya adalah terletak pada media pembelajaran, materi pembelajaran, dan kelas yang dipilih. Media pembelajaran yang digunakan yang digunakan adalah multimedia interaktif dengan mata pelajaran yang dipilih adalah pembelajaran tematik dengan subjek penelitian siswa kelas V ditingkat Madrasah Ibtidaiyah. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada permasalahan yang dihadapi dimana pada penelitian terdahulu permasalahan yang dihadapi berupa minat belajar, sedangkan penelitian ini adalah berupa hasil belajar.

2. Penelitian terdahulu kedua adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Nina Hilyana dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman

¹⁷Munarsih, “Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi” (Skripsi, UIN Sultan Thaha Saifuddin, Jambi, 2020), 122.

Konsep Perkalian Kelas II di SDN Duri Kosambi 06 Pagi”. Adapun hasil penelitian tersebut adalah penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas II. Hal tersebut terlihat pada saat hasil uji coba latihan soal sebelum menggunakan multimedia interaktif, siswa memperoleh skor presentase 45,16% dengan nilai rata-rata 69,40%. Berbeda halnya dengan hasil uji coba latihan soal dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa memperoleh skor presentase 87,09% dengan nilai rata-rata 78,5.¹⁸ Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Adapun persamaannya adalah terletak pada jenis media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran yakni multimedia interaktif yang diterapkan pada tingkat MI/SD. Sedangkan perbedaan antara keduanya adalah terletak pada mata pelajaran, permasalahan yang dihadapi, kelas, dan metode penelitian. Pada penelitian terdahulu media yang diterapkan difokuskan pada pelajaran Matematika dengan permasalahan yang dimiliki adalah pemahaman konsep perkalian sedangkan pada penelitian ini adalah pembelajaran tematik dengan permasalahan yang dimiliki adalah meningkatkan hasil belajar. Penelitian terdahulu menerapkan media pada siswa kelas II sedangkan penelitian ini media yang diterapkan tertuju pada siswa kelas V dan pada penelitian terdahulu metode yang digunakan merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) sedangkan

¹⁸Nina Hilyana, “Pengembangan Multimedia interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II di SDN Duri Kosambi 06 Pagi” (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2021), 79.

penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

3. Adapun penelitian ketiga adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Fais Hanafi yang berjudul “Penerapan Multimedia Interaktif *Microsoft Powerpoint* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA pada Kelas IV SDN Konang Pamekasan”. Adapun hasil penelitian menerangkan bahwa penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi. Hal ini berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa motivasi belajar disajikan sebesar 73,3% selama pra siklus menjadi 80% pada siklus 1 dan terus meningkat menjadi 93,3% pada siklus 2.¹⁹

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Adapun persamaan antar keduanya terletak pada penggunaan media pembelajaran yakni multimedia interaktif yang diterapkan pada jenjang yang setara yakni MI/SD. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu adalah terletak pada jenis mata pelajaran, masalah yang dihadapi, dan kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Multimedia interaktif pada penelitian terdahulu diterapkan pada mata pelajaran IPA di kelas IV yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan pada penelitian ini diterapkan pada pembelajaran tematik kelas II dengan target yang ingin diselesaikan adalah meningkatkan hasil belajar siswa.

¹⁹Fais Hanafi, “Penerapan Multimedia Interaktif *Microsoft Powerpoint* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Konang 2 Pamekasan” (Skripsi, IAIN Madura, Pamekasan, 2021), 62.