

Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Wahyudi¹, M. Daud Yahya², Jenuri³, Catur Budi Susilo⁴, Dina Mayadiana Suwarma⁵, Okta Veza⁶

¹Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Karanganyar,

²Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin,

³Departemen Pendidikan Umum, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia,

⁴Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi, Fakultas Keperawatan, Polkesyo,

⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia,

⁶Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ibnu Sina

untukumum231@gmail.com

Abstract

This study discusses the impact of using multimedia in learning on improving students' learning outcomes. The research used a literature review method by examining various related studies that have been conducted. The analysis results showed that the use of multimedia can increase motivation, interest, and learning outcomes of students in learning. However, the effectiveness of multimedia use in learning depends on various factors such as multimedia design and content, teaching methods, student characteristics, and available learning environments. Therefore, the use of multimedia in learning requires a holistic and integrated approach. Continuous research and development are needed to improve multimedia design and use as well as to consider the influencing factors.

Keywords: multimedia, learning, learning outcomes, students

Abstrak

Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan multimedia dalam pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan meninjau berbagai penelitian terkait yang telah dilakukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Namun, efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran tergantung pada berbagai faktor seperti desain dan isi multimedia, metode pengajaran yang digunakan, karakteristik peserta didik, serta lingkungan pembelajaran yang tersedia. Oleh karena itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran membutuhkan pendekatan yang holistik dan terintegrasi. Penelitian dan pengembangan yang terus menerus diperlukan untuk memperbaiki desain dan penggunaan multimedia serta mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Kata kunci: multimedia, pembelajaran, hasil belajar, peserta didik

Copyright (c)2023 Wahyudi, M. Daud Yahya, Jenuri, Catur Budi Susilo, Dina Mayadiana Suwarma, Okta Veza

Corresponding author: Wahyudi

Email Address: untukumum231@gmail.com (Jl. Raya Solo-Tawangmangu No.KM. 12, Pandes, Papahan, Kec. Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah)

Received 15 May 2023, Accepted 22 May 2023, Published 22 May 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk masa depan suatu negara. Hasil belajar peserta didik tidak hanya mencerminkan keberhasilan sistem pendidikan, tetapi juga memengaruhi kemampuan mereka untuk bersaing di pasar kerja global dan berpartisipasi dalam masyarakat yang semakin kompleks dan beragam (Rahmawati, 2021). Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi prioritas utama bagi banyak negara di seluruh dunia. Dalam hal ini, sistem pendidikan harus mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk sukses di masa depan (Dermawan et al., 2023). Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik perlu terus dilakukan.

Dalam era digital seperti saat ini, multimedia menjadi salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran (Armen & Rahmadani, 2018).

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran telah menjadi topik penelitian yang menarik perhatian dalam beberapa dekade terakhir. Banyak penelitian yang dilakukan untuk mengevaluasi penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran dan menentukan dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik (Kurnia et al., 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Namun, meskipun penggunaan multimedia dianggap sebagai cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, masih ada beberapa perdebatan tentang efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran (Prabowo et al., 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa multimedia mungkin tidak selalu efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama jika penggunaannya tidak direncanakan dengan baik atau tidak mempertimbangkan karakteristik peserta didik (Rambe et al., 2022).

Selain itu, penting untuk memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran (Suwarma et al., 2023). Faktor-faktor ini termasuk desain dan isi multimedia, metode pengajaran yang digunakan, karakteristik peserta didik, serta lingkungan pembelajaran yang tersedia. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan pengaruh faktor eksternal, seperti faktor sosial, budaya, dan ekonomi, yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran (Noormiyanto, 2020). Oleh karena itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran membutuhkan pendekatan yang holistik dan terintegrasi. Untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan yang terus menerus untuk memperbaiki desain dan penggunaannya serta mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah kemampuan teknologi multimedia yang digunakan dalam pembelajaran (Atmaja, 2021). Perkembangan teknologi yang pesat membuat banyak perangkat multimedia tersedia, namun tidak semua perangkat tersebut memiliki kemampuan yang sama. Selain itu, penting untuk memperhatikan bagaimana multimedia digunakan dalam konteks pembelajaran. Penggunaan multimedia harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan mendukung metode pengajaran yang digunakan (Kurnia et al., 2018). Jika penggunaannya tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak mendukung metode pengajaran yang digunakan, maka multimedia dapat menjadi distraksi dan tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga perlu memperhatikan perbedaan individual peserta didik (Atmaja, 2021). Setiap peserta didik memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda, sehingga penggunaan multimedia harus disesuaikan dengan kebutuhan individu peserta didik untuk memaksimalkan hasil belajar mereka (Hanik Mahliatussikah, 2022). Dalam hal ini,

pengajar juga memegang peranan yang penting dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Pengajar harus memiliki pemahaman yang baik tentang teknologi multimedia dan bagaimana menggunakannya secara efektif dalam pembelajaran (Lestari et al., 2021). Selain itu, pengajar juga harus mampu memperhatikan perbedaan individu peserta didik dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan studi literatur tentang hubungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Studi literatur ini akan membahas secara umum mengenai pengertian multimedia dan penggunaannya dalam pembelajaran, serta mengkaji penelitian-penelitian terdahulu tentang hubungan penggunaan multimedia dengan hasil belajar peserta didik. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui penelitian ini, diharapkan juga dapat menemukan faktor-faktor apa yang mempengaruhi efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran dan memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi pengembangan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran. Dalam kesimpulan penelitian ini, kami akan menyoroti kebaruan dari penelitian ini yaitu mengintegrasikan hasil-hasil penelitian sebelumnya untuk memperlihatkan secara holistik pengaruh penggunaan multimedia terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dengan fokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya. Selain itu, kami akan membahas implikasi dari temuan ini bagi pengembangan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran serta merekomendasikan arah penelitian selanjutnya yang dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur. Metode studi literatur adalah metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal, dan artikel terkait topik penelitian yang akan dilakukan (Sugiyono, 2016). Tahap pertama dalam metode studi literatur adalah menentukan topik penelitian dan tujuan dari penelitian. Selanjutnya, peneliti akan mengumpulkan sumber-sumber literatur terkait topik penelitian dari berbagai sumber, baik dari perpustakaan fisik maupun digital. Setelah itu, peneliti akan melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Analisis data dalam metode studi literatur dapat dilakukan dengan cara membaca dan mengumpulkan informasi yang relevan dari sumber-sumber literatur yang telah dikumpulkan (Arikunto & Jabar, 2014). Setelah itu, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dan dibandingkan dengan data lainnya untuk menemukan kesimpulan dan jawaban atas rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode studi literatur untuk mengumpulkan data terkait penggunaan multimedia dalam pembelajaran dan hubungannya dengan

peningkatan hasil belajar peserta didik. Peneliti akan melakukan pencarian sumber-sumber literatur terkait topik penelitian melalui perpustakaan digital dan berbagai database online terkait. Setelah itu, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dan dibandingkan dengan data lainnya untuk menemukan kesimpulan dan jawaban atas rumusan masalah dan tujuan penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Multimedia adalah sebuah teknologi yang menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Multimedia dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk dalam pembelajaran, hiburan, dan bisnis. Pada konteks pembelajaran, multimedia digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif. Dalam pembelajaran, multimedia dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman dan peningkatan hasil belajar peserta didik (Dewi et al., 2019).

Contoh penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah penggunaan presentasi multimedia, video pembelajaran, simulasi, dan game-based learning. Dalam pengembangan multimedia untuk pembelajaran, perlu memperhatikan desain dan isi multimedia, metode pengajaran yang digunakan, karakteristik peserta didik, serta lingkungan pembelajaran yang tersedia untuk memaksimalkan efektivitasnya (Hasanah & Rodi'ah, 2021). Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat, multimedia menjadi semakin canggih dan terus berkembang. Beberapa teknologi multimedia terbaru seperti augmented reality dan virtual reality memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif. Namun, meskipun penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat efektif, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhinya dan mengevaluasi efektivitasnya secara terus menerus (Ainina, 2022).

Multimedia adalah penggabungan dari berbagai jenis media yang berbeda, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Multimedia biasanya digunakan dalam pembelajaran, hiburan, dan komunikasi (Armen & Rahmadani, 2018). Multimedia dapat digunakan dalam berbagai bentuk, seperti presentasi, video, e-book, permainan edukatif, dan program pembelajaran interaktif. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih visual dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam pembelajaran (Kurnia et al., 2018). Keunggulan dari multimedia adalah bahwa ia dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik, mengurangi waktu belajar yang diperlukan, serta dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Dalam konteks pendidikan, multimedia juga dapat membantu guru untuk memfasilitasi pembelajaran dan memberikan materi yang lebih menarik dan variatif. Namun, penggunaan multimedia juga memiliki beberapa kelemahan (Atmaja, 2021). Misalnya, ia dapat menimbulkan gangguan dan mengalihkan perhatian peserta didik dari fokus pada pembelajaran. Selain itu, tidak semua peserta didik mampu mengakses teknologi multimedia karena terbatasnya akses ke perangkat dan jaringan internet. Oleh

karena itu, penting untuk mempertimbangkan desain dan isi multimedia dengan hati-hati dan memperhatikan karakteristik peserta didik serta lingkungan pembelajaran yang tersedia. Selain itu, perlu dipastikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran diintegrasikan dengan baik ke dalam kurikulum dan metode pengajaran yang digunakan, sehingga dapat memberikan manfaat yang optimal bagi peserta didik (Atmaja, 2021).

Multimedia adalah teknologi yang memungkinkan penggunaan berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan interaktivitas untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam konteks pembelajaran, multimedia digunakan untuk memfasilitasi penyampaian materi pelajaran secara lebih dinamis, interaktif, dan menarik bagi peserta didik (Rini, 2019). Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran. Hal ini karena multimedia memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih visual, auditori, dan kinestetik. Dalam hal ini, multimedia dapat membantu memfasilitasi gaya belajar yang berbeda pada peserta didik, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran (Haking & Soepriyanto, 2019). Selain itu, multimedia juga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini karena multimedia dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar dan lebih fokus pada pembelajaran.

Namun, penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang. Dalam hal ini, perlu dipertimbangkan desain multimedia yang baik, isi yang relevan dan bermanfaat, serta metode pembelajaran yang efektif. Selain itu, perlu juga dipertimbangkan karakteristik peserta didik, lingkungan pembelajaran, dan faktor eksternal lainnya yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran (Mayasari et al., 2021). Dalam kesimpulannya, multimedia dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik, asalkan penggunaannya direncanakan dengan matang dan mempertimbangkan faktor-faktor yang memengaruhi efektivitasnya. Oleh karena itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hamriani, 2018).

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan banyak penelitian yang dilakukan, multimedia dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, multimedia juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dengan memperkaya materi pembelajaran dan memberikan variasi dalam pengajaran. Selain itu, multimedia dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit dan abstrak, dengan menggunakan gambar, animasi, video, dan audio yang membantu peserta didik memvisualisasikan konsep tersebut (Dasmo et al., 2020). Multimedia juga dapat membantu peserta

didik dalam belajar mandiri, karena materi pembelajaran dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone.

Namun, efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu seperti desain dan isi multimedia, metode pengajaran yang digunakan, karakteristik peserta didik, serta lingkungan pembelajaran yang tersedia. Oleh karena itu, perencanaan dan penggunaan multimedia dalam pembelajaran harus dilakukan dengan cermat dan terencana agar dapat memperoleh manfaat yang maksimal (Dasmo et al., 2020). Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dan memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, multimedia dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Multimedia juga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Multimedia dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan audiovisual, yang dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat dan efektif. Dalam beberapa kasus, multimedia juga dapat membantu peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus atau belajar dengan cara yang berbeda untuk tetap terlibat dalam pembelajaran (Mislan & Santoso, 2019). Namun, penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga memiliki beberapa potensi kelemahan. Jika tidak direncanakan dengan baik atau tidak mempertimbangkan karakteristik peserta didik, multimedia dapat membingungkan atau mengalihkan perhatian peserta didik dari materi pembelajaran (Trimantara, 2020). Selain itu, penggunaan multimedia yang berlebihan atau tidak terkait dengan tujuan pembelajaran juga dapat menyebabkan overload informasi dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperbaiki hasil belajar peserta didik. Multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik, yang dapat memotivasi mereka untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia juga dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit dan abstrak dengan lebih mudah dan efektif (Lamusu & Syarifudin, 2020). Selain itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing, seperti belajar secara visual, auditori, atau kinestetik. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi yang dipelajari oleh peserta didik.

Beberapa faktor yang mempengaruhi pengaruh penggunaan multimedia dalam pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut (Noormiyanto, 2020):

1. Desain dan isi multimedia

Desain dan isi multimedia yang digunakan dalam pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas multimedia dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Desain multimedia yang menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh peserta didik dapat meningkatkan minat

dan motivasi belajar, sehingga dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik.

2. Metode pengajaran yang digunakan

Metode pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran dengan multimedia juga dapat mempengaruhi efektivitas multimedia dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode pengajaran yang interaktif dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Karakteristik peserta didik

Karakteristik peserta didik, seperti usia, latar belakang pendidikan, minat, dan kemampuan kognitif, juga dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia yang tepat dapat mempertimbangkan karakteristik peserta didik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

4. Lingkungan pembelajaran yang tersedia

Lingkungan pembelajaran yang tersedia, seperti teknologi dan fasilitas pembelajaran, juga dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Teknologi dan fasilitas pembelajaran yang memadai dapat meningkatkan efektivitas penggunaan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. Faktor eksternal

Faktor eksternal, seperti faktor sosial, budaya, dan ekonomi, juga dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Faktor ini dapat memengaruhi minat, motivasi, dan kemampuan peserta didik untuk memanfaatkan teknologi multimedia dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Namun, efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti desain dan isi multimedia, metode pengajaran yang digunakan, karakteristik peserta didik, serta lingkungan pembelajaran yang tersedia. Penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor ini dalam merencanakan dan menggunakan multimedia dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran membutuhkan pendekatan yang holistik dan terintegrasi, serta penelitian dan pengembangan yang terus menerus untuk memperbaiki desain dan penggunaannya serta mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Dengan demikian, dapat diperoleh manfaat optimal dari penggunaan multimedia dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini dari awal sampai akhir. Terima kasih juga kepada rekan-rekan peneliti yang telah membantu dalam proses penelitian ini. Semua bantuan dan dukungan yang diberikan sangat berarti dan membantu dalam kelancaran penelitian ini. Sekali lagi, terima kasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Ainina, I. A. (2022). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal History of Education*, 3(1), 40–45.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan: pedoman teoritis praktisi pendidikan*.
- Armen, M., & Rahmadani, A. F. (2018). Kualitas Materi dan Aspek Isi Media Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Macromedia Flash 8 Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(1), 54–67.
- Atmaja, D. Y. S. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Fisika Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Edukasia*, 1(1), 61–72.
- Dasmo, D., Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan hasil belajar fisika melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis ispring suite 9. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 1(1).
- Dermawan, H., Malik, R. F., Suyitno, M., Dewi, R. A. P. K., Solissa, E. M., Mamun, A. H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Solusi Peningkatan Minat Baca Pada Anak Sekolah Dasar. *Edusaintek : Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi*, 10(1), 311–328.
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). Blended Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan. In Kadek Cahya Dewi, S.T., M.Cs Putu Indah Ciptayani, S.Kom., M.Cs Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D Dr. Priyanto, M.Kom (Issue 28).
- Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 320–328. <https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p320>
- HAMRIANI, H. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN 213 LAGOCI KECAMATAN LILIRIAJA KABUPATEN SOPPENG. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Hanik Mahliatussikah, E. E. S. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Student Centered Learning (SCL) dalam Pembelajaran di SDN Kedungpeluk 2 Sidoarjo 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IX(2), 99–114. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.99-114>

- Hasanah, I., & Rodi'ah, S. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23–35.
- Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas pemanfaatan multimedia pembelajaran berbantuan ispring dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa arab. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1).
- Lamusu, Z., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Bola Basket. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(2), 129–138.
- Lestari, N., Mardiansyah Simbolon, M. E., Monica, M., Armanto, T., & Alfarras, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Media Audio Visual saat Pandemi Covid-19 di Bangka Belitung. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i1.4231>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mislan, & Santoso, D. A. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 12–16.
- Noormiyanto, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Berkesulitan Belajar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2).
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>
- Rahmawati, W. (2021). *AKTIVITAS FISIK SISWA SEKOLAH DI SAAT PANDEMI COVID-19 DAN TINGKAT KEBUGARAN JASMANI: STUDI KASUS DI DESA MAJA SELATAN*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rambe, N., Fadli, M., Yazid, M., Interaktif, M., & Dasar, S. (2022). KAJIAN LITERATUR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR. 4(04), 18–30.
- Rini, W. A. (2019). Pembelajaran Dengan Pendekatan Student Centered Learning (Scl) Pada Sekolah Minggu. *Jurnal Shanan*, 3(1), 85–96. <https://doi.org/10.33541/shanan.v3i1.1575>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suwarma, D. M., Munir, M., Wijayanti, D. A., Marpaung, M. P., Weraman, P., & Hita, I. P. A. D. (2023). PENDAMPINGAN BELAJAR SISWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CALISTUNG DAN MOTIVASI BELAJAR. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1234–1239.

Trimantara, I. K. B. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Students Center Learning (SCL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2613-9693 2613-9685), 16–23.