

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DAN
MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI JURUSAN MANAJEMEN PERKANTORAN
DI SMK NEGERI 6 MEDAN**

Wulan Apriani¹, Alfi Nura²

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

Email : wulanapriani004@gmail.com, alfinura303@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada kelas XI jurusan manajemen perkantoran di SMK Negeri 6 Medan. Penggunaan memiliki arti proses, cara perbuatan memakai sesuatu, atau pemakaian. Multimedia pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Sementara itu, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajar mereka.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan manajemen perkantoran di SMK Negeri 6 Medan yang berjumlah 40 orang dengan teknik pengambilan sampel menggunakan metode simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner, dan analisis data menggunakan regresi linear berganda. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen variabel multimedia pembelajaran memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,639, motivasi belajar sebesar 0,611, dan hasil belajar sebesar 0,712.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

- 1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar.
- 2) Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar.
- 3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara simultan antara penggunaan multimedia pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of multimedia learning and learning motivation on the learning outcomes of eleventh-grade students majoring in office management at State Vocational High School 6 Medan. "Use" refers to the process, the act of using something, or its application. Multimedia learning is defined as anything that can be used to convey messages, stimulate students' thoughts, feelings, attention, and will, thereby encouraging the learning process. Meanwhile, learning motivation is the internal and external drive that drives students to achieve their learning goals.

The population in this study was 40 eleventh-grade students majoring in office management at State Vocational High School 6 Medan. The sampling technique used simple random sampling. Data were collected through questionnaires, and data were analyzed using multiple linear regression. The results of the reliability test showed that the learning multimedia variable instrument had a reliability coefficient of 0.639, learning motivation 0.611, and learning outcomes 0.712.

The results of the study indicate that:

- 1) There is a positive and significant influence between the use of multimedia in learning and learning outcomes.
- 2) There is a positive and significant influence between learning motivation and learning outcomes.
- 3) There is a simultaneous positive and significant influence between the use of multimedia in learning and learning motivation on learning outcomes.

Keywords: Multimedia in Learning, Learning Motivation, Learning Outcome

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk membentuk generasi yang mampu dan siap menghadapi tantangan global. Di era digital saat ini, kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bagian kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Menurut (D. Wahyuni dkk., 2023), penggunaan multimedia pembelajaran terbukti meningkatkan kemampuan berpikir

kreatif siswa. Ini menjelaskan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran bukan hanya untuk sekadar mempercantik tampilan, tetapi juga memperkuat proses berpikir kritis dan kreatif siswa. Oleh karena itu, penggunaan teknologi informasi dalam multimedia pembelajaran tidak hanya sesuai dengan kebutuhan zaman, tetapi juga sesuai dengan tujuan pendidikan nasional untuk menghasilkan generasi yang cerdas dan kompetitif yang hidup di era globalisasi.

UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menguraikan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu contoh pembaruan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah dengan penggunaan multimedia pembelajaran.

Multimedia pembelajaran mampu mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih menarik.

Konsep-konsep pembelajaran yang abstrak digambarkan secara kongkrit dengan tampilan yang visual dan interaktif. Menurut Wulandari dkk., (2022) multimedia interaktif digambarkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mencakup animasi,

gambar, dan audio. Media ini mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, serta membuat proses belajar di kelas lebih hidup dan tidak membosankan yakni merangsang aspek kognitif dan afektif siswa.

Multimedia pembelajaran menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya serta juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia pembelajaran tujuan pendidikan akan lebih cepat tercapai dengan strategi menyerap informasi secara cepat dan efisien, sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan multimedia pembelajaran harus direalisasikan oleh tenaga pendidik, terlebih lagi ketersediaan dukungan dari sisi teknologi.

2. KAJIAN TEORI

Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran merupakan pendekatan dalam pendidikan yang memanfaatkan berbagai jenis media secara terpadu

untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif dan menarik. Menurut Sudihartini, (2024), multimedia pembelajaran adalah penggunaan berbagai media seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas untuk mendukung proses pembelajaran dan pendidikan. Pendekatan ini memungkinkan penyampaian informasi yang lebih dinamis dan menarik, serta memungkinkan siswa untuk belajar melalui beragam cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang membangkitkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar. Motivasi ini sangat penting karena memengaruhi seberapa aktif peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dan seberapa besar usaha yang mereka curahkan untuk mencapai tujuan belajar. Dimiyati & Mudjiono (2015:77) menyatakan bahwa motivasi mendorong seseorang untuk belajar guna mencapai tujuan yang diinginkannya. Motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar diri (ekstrinsik). Motivasi intrinsik muncul dari minat dan kepuasan pribadi terhadap materi pelajaran, sedangkan motivasi ekstrinsik timbul karena adanya imbalan atau tekanan dari luar

3. METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini, penulis mengambil lokasi penelitiannya di SMK Negeri 6 Medan, Jl. Jambi No. 23 D, Pandau Hilir, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Pemilihan lokasi didasarkan pada karakteristik sekolah yang sesuai dengan fokus penelitian

Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam waktu 1 bulan lamanya, menyesuaikan dengan kebutuhan untuk penelitian. Kegiatan tersebut meliputi tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, yang memiliki langkah-langkah yang sistematis. Sugiyono (2014:6) menyatakan bahwa :

“Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”.

Jenis penelitian mencakup prosedur dan teknik penelitian. Jenis

penelitian merupakan langkah penting untuk memecahkan masalah-masalah penelitian. Dengan menguasai jenis penelitian, bukan hanya dapat memecahkan berbagai masalah penelitian, namun juga dapat mengembangkan bidang keilmuan yang digeluti. Selain itu, memperbanyak penemuan-penemuan baru yang bermanfaat bagi masyarakat luas dan dunia pendidikan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif deskriptif yaitu dengan cara mencari informasi tentang gejala yang ada, didefinisikan dengan jelas tujuan yang akan dicapai, merencanakan cara pendekatannya, mengumpulkan data sebagai bahan untuk membuat laporan. Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui atau mengukur pengaruh penggunaan media berbasis digital dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Variabel penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini dibagi menjadi dua variabel utama, yaitu variabel bebas (X) yang terdiri dari dua variabel, yaitu multimedia pembelajaran (X1) dan motivasi belajar (X2). Sedangkan variabel terikat (Y) terdiri dari satu variabel, yaitu hasil belajar.

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan. Nawawi, Subana

(2000:24) menyatakan bahwa : “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian, digunakan sebagai sumber data yang mewakili karakteristik tertentu dalam suatu penelitian”. Dengan demikian, populasi dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan.

Sampel

Sampel mencakup keseluruhan populasi beserta ciri-cirinya. Dalam populasi besar, peneliti tidak dapat mempelajari setiap elemen di dalamnya. Menurut Husein Umar, sampel adalah bagian dari populasi (Hayatul, 2020).

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah total sampling. Teknik ini dipilih karena populasi peneliti kurang dari 100 orang. Oleh karena itu, sampel survei ini mencakup seluruh siswa kelas XI Jurusan Manajemen Perkantoran yang diteliti sejumlah 40 orang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar

Temuan penelitian menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 1,933, yang jelas lebih besar dari nilai t-tabel 1,687, dengan signifikansi 0,000 yang jauh di bawah 0,05. Ini menguatkan hipotesis bahwa terdapat dampak positif dan signifikan dari penggunaan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar.

Nilai beta untuk variabel Multimedia Pembelajaran (X1) adalah 0,145, yang menunjukkan bahwa jika variabel Multimedia Pembelajaran meningkat sebesar satu unit, Ketertarikan untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar (Y) diproyeksikan meningkat sebesar 0,145 (14,5). Artinya, multimedia tidak hanya menjadi pelengkap dalam proses belajar, tetapi memiliki kontribusi nyata dan terukur terhadap pencapaian akademik siswa, khususnya pada siswa kelas XI jurusan Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan. Penelitian ini menyoroti pentingnya penggunaan multimedia pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar di kalangan siswa kelas 11 jurusan Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan.

Penggunaan multimedia pembelajaran dalam konteks pendidikan saat ini tidak bisa dipandang sebelah mata. Multimedia telah berkembang menjadi salah satu alat bantu yang sangat strategis dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Di era digital, siswa cenderung lebih akrab dengan media visual dan teknologi, sehingga pendekatan pembelajaran berbasis multimedia menjadi lebih relevan dan efektif. Multimedia memungkinkan guru untuk menjelaskan materi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan, melalui kombinasi teks, gambar, suara, video, hingga animasi. Hal ini tidak hanya

membantu siswa memahami konsep yang diajarkan, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar.

Penelitian ini memperkuat berbagai studi sebelumnya yang juga menemukan bahwa multimedia memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar. Akbar dan Usmeldi (2024), dalam sebuah studi meta-analisis yang mengkaji puluhan penelitian terkait multimedia interaktif, menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia secara signifikan meningkatkan hasil belajar dengan effect size rata-rata sebesar 1,146, yang termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia tidak hanya berdampak positif secara umum, tetapi juga secara kuat dan konsisten dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Temuan serupa juga dikemukakan oleh Ismail dan Gumilar (2019) dalam penelitian mereka di SMK Garut, di mana siswa yang diajar menggunakan multimedia interaktif menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. Dalam konteks pembelajaran teknik dan vokasional, Komariah dan Lutfi (2024) membuktikan efektivitas multimedia melalui penggunaan video tutorial. Mereka mencatat peningkatan nilai rata-rata siswa dari 67,85 menjadi

79,29, dengan nilai t-hitung sebesar 4,563 dan signifikansi 0,000, yang menunjukkan pengaruh sangat signifikan. Penelitian-penelitian ini tidak hanya mendukung data temuan Anda, tetapi juga memberikan gambaran luas tentang dampak positif multimedia di berbagai mata pelajaran dan institusi pendidikan.

Lebih jauh lagi, penggunaan multimedia sangat relevan dengan karakteristik siswa SMK, khususnya jurusan Manajemen Perkantoran, yang membutuhkan keterampilan praktis dan pemahaman terhadap konsep-konsep terapan. Dengan multimedia, siswa dapat belajar tidak hanya melalui teks, tetapi juga melalui simulasi, visualisasi, dan praktik digital yang mencerminkan kondisi nyata di dunia kerja. Ini tentu menjadi keunggulan tersendiri, mengingat SMK bertujuan untuk mempersiapkan lulusan yang siap terjun ke dunia industri dan bisnis.

Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran bukan hanya merupakan strategi tambahan dalam proses mengajar, tetapi merupakan elemen penting yang secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, guru diharapkan mampu mengintegrasikan multimedia secara efektif ke dalam rencana pembelajaran, tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga untuk membangun

suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini menjadi salah satu bukti empiris bahwa multimedia dapat menjadi jembatan antara materi pelajaran dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa masa kini. Dukungan kebijakan sekolah dan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan agar manfaat multimedia dapat dimaksimalkan secara optimal.

Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan penelitian, nilai t-hitung tercatat sebesar 1,898, melampaui nilai t-tabel yang sebesar 1,687, dengan nilai signifikansi 0,04 yang berada di bawah ambang batas 0,05. Dengan demikian, hipotesis mengenai pengaruh positif dan signifikan Motivasi belajar terhadap Hasil Belajar diterima. Nilai beta untuk variabel Motivasi Belajar (X2) mencapai 0,296, menandakan bahwa peningkatan satu unit pada variabel Motivasi Belajar akan mengakibatkan peningkatan Hasil Belajar (Y) sebesar 0,296 (29,6%). Temuan ini mempertegas peran penting Motivasi Belajar dalam meningkatkan hasil belajar pada kalangan siswa kelas 11 jurusan Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal yang mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, bersungguh-sungguh

memahami materi, dan berusaha meraih prestasi terbaik. Siswa yang memiliki motivasi tinggi umumnya menunjukkan ketekunan, keingintahuan yang besar, serta mampu mengatasi tantangan dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran di SMK, khususnya di jurusan Manajemen Perkantoran yang memerlukan kedisiplinan, ketekunan, dan keterampilan praktis, motivasi belajar berperan penting dalam membantu siswa untuk menyerap materi pembelajaran secara lebih efektif dan menerapkannya dalam konteks dunia kerja.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang paling fundamental dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi tidak hanya berfungsi sebagai pendorong awal bagi siswa untuk memulai proses belajar, tetapi juga sebagai penggerak yang menjaga konsistensi dan ketekunan siswa dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks pendidikan, khususnya di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menuntut siswa untuk tidak hanya menguasai aspek teoritis tetapi juga keterampilan praktis, keberadaan motivasi belajar menjadi sangat krusial.

Penelitian ini sejalan dengan hasil studi yang dilakukan oleh Suryabrata (2022), yang menyatakan

bahwa motivasi belajar memiliki korelasi signifikan terhadap prestasi akademik siswa, di mana siswa dengan tingkat motivasi tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi. Demikian pula, Wahyuni dan Fitriani (2023) dalam penelitiannya terhadap siswa SMK di Sumatera Barat menunjukkan bahwa motivasi intrinsik, seperti keinginan untuk menjadi sukses dan merasa bertanggung jawab terhadap masa depan sendiri, sangat memengaruhi peningkatan hasil belajar. Penelitian ini juga didukung oleh temuan dari Yusuf dan Herawati (2021), yang mengungkapkan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian akademik, bahkan dalam mata pelajaran yang bersifat teoritis maupun praktis.

Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya menjadi faktor pendukung dalam proses belajar-mengajar, tetapi juga sebagai motor penggerak utama yang mampu mengarahkan energi dan perhatian siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam konteks pendidikan vokasional seperti di SMK, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih mudah beradaptasi dengan tuntutan kurikulum dan lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah dan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan

menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual, inspiratif, serta memperhatikan minat dan tujuan karier siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan variabel yang signifikan dan patut diperhatikan dalam setiap upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa di SMK. Temuan ini menjadi dasar penting bagi para pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan untuk merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembentukan motivasi internal siswa sebagai fondasi keberhasilan akademik dan profesional mereka di masa depan.

Pengaruh Multimedia Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

Dalam studi ini, dilakukan Uji F atau uji simultan untuk mengeksplorasi dampak Penggunaan Multimedia Pembelajaran dan Motivasi Belajar secara kolektif terhadap Hasil Belajar. Uji F mengungkapkan bahwa kedua variabel independen ini secara signifikan dan positif memengaruhi keputusan pembelian.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai f hitung $4,139 >$

f tabel 3,252. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dan motivasi belajar secara kolektif mempengaruhi siswa untuk meningkatkan hasil dalam belajar. Kedua variabel ini saling melengkapi dalam membentuk kesiapan dan ketertarikan siswa dalam belajar. Semakin baik penggunaan multimedia pembelajaran dan semakin kuat motivasi belajar siswa, maka minat mereka untuk meningkatkan hasil belajar dan berhasil dalam belajar juga tentunya akan semakin kuat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Menyusul analisis data dan pembahasan yang telah disajikan pada bab terdahulu, kesimpulan dari penelitian ini adalah:

- a) Penggunaan Multimedia Pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap Hasil Belajar. Semakin positif penggunaan multimedia pembelajaran yang diperoleh siswa, semakin tinggi pula hasil belajar yang dapat diperoleh siswa. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran seperti menggunakan video dan audio serta animasi dalam belajar menjadi faktor utama yang mendorong peningkatan hasil belajar siswa di sekolah.
- b) Ketertarikan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik secara positif dan signifikan dipengaruhi oleh motivasi dalam

belajar. Minat siswa dalam meningkatkan hasil belajar sebagian besar terbentuk melalui dorongan motivasi dari dalam diri untuk belajar lebih maksimal. Siswa yang serius terhadap proses pembelajaran memiliki tanggung jawab yang kuat, serta dorongan dari dalam diri yang mendalam cenderung memiliki tekad yang kuat untuk memaksimalkan hasil belajar.

- c) Penggunaan multimedia pembelajaran bersama motivasi belajar berperan dalam memberikan dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Semakin baik penggunaan dan implementasi multimedia pembelajaran serta semakin kuat motivasi dalam belajar siswa, semakin tinggi pula minat siswa untuk memaksimalkan hasil belajar.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

a) Bagi Lembaga Pendidikan (SMK Negeri 6 Medan)

Diharapkan sekolah dan guru untuk memperkuat penggunaan multimedia pada pembelajaran di sekolah agar nantinya proses pembelajaran lebih berjalan maksimal sehingga tercapainya hasil belajar yang diinginkan. Diperlukan juga integrasi antara guru dan pihak sekolah mengenai penggunaan multimedia dalam belajar agar guru tidak hanya menggunakan buku dan papan tulis dalam mengajar, tetapi juga agar dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk

keberlangsungan mengajar dan belajar di sekolah.

b) Bagi Mahasiswa

Mahasiswa khususnya calon-calon guru diharapkan untuk mempelajari lebih dalam mengenai penggunaan multimedia pembelajaran di sekolah. Hal tersebut sangat diperlukan karena di zaman yang sudah maju ini tidak bisa hanya memanfaatkan buku dan papan tulis untuk mengajar dengan maksimal. Dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran nantinya akan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai semangat belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk meneliti faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti lingkungan sekolah, lingkungan belajar, atau dukungan sosial, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap variabel yang mempengaruhi hasil belajar pada siswa di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretaris Negara Indonesia.
- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Kependidikan Media*, 12.
- Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., &

- Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Cahyono, D. D., Mustofa, N., & Fauziati, E. (2022). PENERAPAN METODE BLENDED LEARNING DITINJAU DARI TEORI KONEKTIVISME. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, 2, 325–331. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/yasin>
- Candrika Dewi, L., Churiyah, M., Winarno, A., Nurul Istanti, L., & Siswanto, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dan Self-Regulated Learning melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen perkantoran*. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2>
- Fauziah, S. U. (2023). Kondisi Lingkungan Sosial Budaya Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di SDN 1 Kadupandak. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 1(4), 133–142. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i4.89>
- Firdaus Umar, A. F., Yusuf, A., Amini, A. R., & Alhadi, A. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Siswa. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 7(2), 121–133. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v7i2.20670>
- Haibar, R. A. L., Yuzarion, & Junaidi. (2021). Implikasi Teori Behavioristik dalam Kegiatan Pembelajaran di Sekolah. *EMPATHY: Jurnal Fakultas Psikologi*, 4. <https://doi.org/10.26555/empathy.v4i1>
- Khoiriah, Jalmo, T., & Abdurrahman. (2016). The effect of multimedia-based teaching materials in science toward students' cognitive improvement. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 5, 75–82. <https://doi.org/10.15294/jpii.v5i1.5793>
- Mustamin, Wahrini, R., & Idris. Muh Ma'ruf. (2024). Transformasi Pembelajaran Digital Dalam Pengembangan Aplikasi Media Ajar Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran. *Seminar Nasional 2024 : Prosiding*.
- Orji, F. A., & Vassileva, J. (2023). Modeling the Impact of Motivation Factors on Students' Study Strategies and Performance Using Machine Learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 52(2), 274–296. <https://doi.org/10.1177/00472395231191139>
- Rahmah, N. W., & Aly, H. N. (2023). Penerapan Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 89–100. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5425>
- Rasmani, U. E. E. (2023). Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Website Bagi Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6074–6084. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4935>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah