



Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia

Development of Multimedia Learning Media

Nayla Putri Azwirda¹, Raihana Syakila², Eliza Nasroh Lubis³, Zunidar⁴

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: putriazwirdanayla@gmail.com¹, raihanasyakila202@gmail.com², elizanasroh29@gmail.com³, zunidar@uinsu.ac.id⁴

Article Info

Article history:

Received : 14-06-2026

Revised : 16-06-2026

Accepted : 18-06-2026

Published : 20-06-2026

Abstract

This research aims to create interactive multimedia-based learning media to improve the effectiveness of the teaching and learning process and help students understand the material in an easier and more engaging way. The method used is research and development (R&D) by utilizing the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The resulting product is a multimedia learning media that combines text, images, audio, video, and animation in one application. Product validation was carried out by material and media experts to assess the feasibility of the media that has been developed. The results of the validation indicate that this multimedia learning media is classified as very suitable for use in learning. In addition, the results of the experiment on students showed an increase in learning interest, motivation, and understanding of the material being taught. Thus, the developed multimedia learning media can be an innovative choice to support a more effective, interactive, and enjoyable learning process.

Keywords: *Learning Media, Interactive Multimedia, Development*

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif berbasis multimedia agar dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menarik. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan memanfaatkan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran multimedia yang menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu aplikasi. Validasi produk dilakukan oleh para ahli materi dan media untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan. Hasil dari validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia ini terklasifikasi dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil dari percobaan pada siswa menunjukkan adanya peningkatan dalam minat belajar, motivasi, serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, media pembelajaran multimedia yang telah dikembangkan bisa menjadi pilihan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Pengembangan*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu elemen penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, siswa dapat memaksimalkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk menghadapi beragam tantangan di masa mendatang. Dalam proses pendidikan, aktivitas belajar menjadi faktor kunci yang mempengaruhi



keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan usaha yang beragam untuk menciptakan pembelajaran yang efisien, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Di tingkat Sekolah Dasar (SD), siswa berada pada fase perkembangan yang memerlukan pembelajaran yang nyata, menarik, dan menyenangkan. Karakteristik siswa di SD yang cenderung aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan mudah tertarik pada hal-hal visual mengharuskan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses belajar dengan maksimal. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah dan berarti.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengakibatkan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi memberikan kesempatan bagi guru untuk menggunakan berbagai alat dan aplikasi digital sebagai sarana pembelajaran. Penerapan teknologi dalam proses belajar diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa.

Media pembelajaran adalah elemen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media ini berperan sebagai alat yang membantu menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dari guru kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, materi yang sifatnya abstrak dapat dipresentasikan dengan cara yang lebih nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Salah satu jenis media yang mengalami perkembangan pesat di dunia pendidikan adalah media pembelajaran multimedia. Multimedia adalah kombinasi berbagai elemen media seperti tulisan, gambar, suara, video, animasi, dan unsur interaktif yang disajikan dalam satu kesatuan. Pemanfaatan multimedia dalam proses belajar dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dibanding metode pengajaran tradisional yang hanya mengandalkan penjelasan dari guru.

Dalam kenyataannya, proses pembelajaran di sekolah dasar sering kali dihadapkan pada berbagai masalah. Salah satu masalah yang umum terjadi adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Banyak guru yang masih mengandalkan ceramah dan buku teks sebagai sumber utama belajar, sehingga siswa menjadi cepat merasa jenuh dan kurang aktif saat mengikuti pembelajaran.

Selain itu, keterbatasan alat belajar yang dipakai di kelas juga dapat berdampak pada pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Beberapa topik pelajaran membutuhkan elemen visual atau simulasi agar lebih mudah dimengerti oleh siswa. Jika guru hanya menjelaskan materi dengan kata-kata tanpa dukungan media yang memadai, maka siswa akan kesulitan dalam memahami konsep-konsep tertentu.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Multimedia dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik melalui gabungan teks, gambar, suara, video, dan animasi. Dengan tampilan yang interaktif, siswa dapat lebih berkonsentrasi dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Media pembelajaran multimedia juga memberikan peluang kepada siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa bisa mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai



kebutuhan mereka. Akses yang mudah ini dapat membantu siswa mengulang materi yang belum mereka pahami, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan efektif.

Di sisi lain, penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu pengajar menyampaikan materi dengan cara yang lebih terstruktur dan efisien. Para pengajar dapat menggunakan berbagai fitur multimedia untuk menjelaskan ide-ide yang sulit dipahami melalui visualisasi, simulasi, dan demonstrasi. Ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan atmosfer belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Menurut pengamatan yang dilakukan di sejumlah sekolah dasar, masih ada guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran multimedia. Umumnya, proses pembelajaran masih berfokus pada guru, sehingga partisipasi siswa dalam aktivitas belajar belum maksimal. Keadaan ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

Pengembangan media pembelajaran multimedia harus mempertimbangkan karakteristik siswa di sekolah dasar. Penyajian media perlu dirancang menarik, sederhana, mudah digunakan, serta sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Selain itu, konten yang disampaikan harus selaras dengan kurikulum yang ada agar mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran secara maksimal.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menjadi sangat penting karena mampu menghasilkan produk pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan baik siswa maupun guru. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta hasil belajar siswa. Selain itu, media yang dikembangkan juga berpotensi menjadi alternatif sumber belajar yang efektif dalam mendukung proses pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Dengan pengembangan media pembelajaran multimedia, diharapkan dapat muncul inovasi dalam proses belajar yang secara efektif menggabungkan teknologi dengan materi ajar. Adanya media yang interaktif bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa dan membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

Dengan mempertimbangkan penjelasan tersebut, pengembangan media pembelajaran multimedia di tingkat sekolah dasar sangat perlu dilakukan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus pada pengembangan media pembelajaran multimedia yang sesuai, menarik, dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar agar dapat membantu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa atas materi yang diajarkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (RandD). Metode ini dipilih karena tujuan penelitian adalah menciptakan produk berupa media pembelajaran multimedia yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Selain menciptakan produk, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kelayakan media tersebut sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.



Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE dipilih karena langkah-langkahnya yang terstruktur dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran multimedia.

Langkah pertama adalah analisis. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar, materi pembelajaran yang akan dikembangkan, serta kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Proses analisis dilaksanakan melalui observasi, wawancara dengan pengajar, serta studi dokumentasi untuk mengumpulkan informasi yang mendukung pengembangan media pembelajaran.

Langkah kedua adalah perancangan. Pada tahap ini, peneliti menyusun desain untuk media pembelajaran multimedia yang akan dibuat. Aktivitas yang dilakukan mencakup penentuan tujuan pembelajaran, pembuatan storyboard, penyusunan materi, pemilihan desain visual, serta penentuan elemen multimedia seperti gambar, suara, video, animasi, dan alat evaluasi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam media tersebut.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Di fase ini, desain yang telah dirancang diwujudkan menjadi produk media pembelajaran multimedia. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan software yang memfasilitasi pembuatan multimedia interaktif. Setelah produk selesai dirancang, dilakukan validasi oleh pakar materi dan pakar media untuk mengevaluasi kelayakan produk sebelum dipergunakan dalam pembelajaran.

Validasi oleh pakar materi memiliki tujuan untuk mengecek kesesuaian isi materi dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, serta karakteristik murid sekolah dasar. Sedangkan, validasi oleh pakar media bertujuan untuk menilai elemen tampilan, kemudahan penggunaan, interaktivitas, kualitas visual, dan teknik media pembelajaran yang dibuat. Hasil dari validasi ini diterapkan sebagai dasar untuk merevisi produk.

Tahap keempat adalah implementasi. Pada fase ini, media pembelajaran multimedia yang telah direvisi dengan pertimbangan dari para pakar diuji coba kepada murid sekolah dasar. Uji coba dilakukan dalam aktivitas pembelajaran untuk mengamati tanggapan siswa terhadap media yang diterapkan serta menilai sejauh mana media mendukung proses belajar.

Subjek penelitian terdiri dari murid sekolah dasar dan guru kelas yang terlibat dalam penggunaan media pembelajaran multimedia. Pemilihan subjek dilakukan dengan cara purposive sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data yang terkumpul dari subjek penelitian digunakan untuk mengevaluasi kualitas produk yang dikembangkan serta untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap media pembelajaran tersebut.

Teknik pengumpulan informasi yang diterapkan dalam studi ini mencakup pengamatan, wawancara, kuesioner, dan pengumpulan dokumen. Pengamatan dilakukan untuk memahami kondisi pembelajaran di ruangan kelas. Wawancara dilakukan dengan guru guna mendapatkan informasi tentang kebutuhan media untuk pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil evaluasi dari para ahli dan tanggapan siswa terhadap media yang telah dibuat. Pengumpulan dokumen berfungsi sebagai data pendukung selama kegiatan penelitian.

Langkah terakhir adalah penilaian (evaluation). Penilaian ini dilakukan secara komprehensif pada setiap fase pengembangan untuk memastikan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia



yang dihasilkan memenuhi syarat kelayakan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas. Data yang didapatkan dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Hasil analisis ini dipakai untuk menarik kesimpulan tentang kualitas media pembelajaran multimedia yang dikembangkan, sehingga dapat dijadikan salah satu pilihan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Perangkat Lunak Desain (Misalnya: Canva, Adobe Creative Suite, Articulate, Atau Ispring)

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini, pemanfaatan perangkat lunak desain menjadi faktor krusial dalam menciptakan media yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar. Perangkat lunak desain berfungsi untuk mendukung proses merancang tampilan, menyusun konten, membuat ilustrasi, serta mengintegrasikan beragam unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan media pembelajaran (Kamila et al., 2024).

Pada tahap pengembangan, peneliti memanfaatkan Canva sebagai perangkat lunak utama untuk mendesain tampilan media pembelajaran. Canva dipilih karena antarmukanya yang mudah, user-friendly, dan menyediakan beragam template, ikon, gambar, serta elemen grafis yang membantu menciptakan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, akses daring Canva juga memudahkan pengembangan media tanpa memerlukan perangkat dengan spesifikasi tinggi.

Melalui Canva, peneliti merancang berbagai elemen dalam media pembelajaran, yang meliputi halaman pembuka, menu utama, materi pembelajaran, soal latihan, serta halaman penutup. Pemilihan warna, jenis font, ilustrasi, dan tata letak disesuaikan agar cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang umumnya menyukai tampilan visual yang cerah, menarik, dan mudah dimengerti. Desain yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa sepanjang proses pembelajaran.

Selain menggunakan Canva, beberapa elemen multimedia seperti video pembelajaran dan audio pendukung juga dimasukkan ke dalam media tersebut. Penggunaan video dan audio bertujuan untuk memperjelas penyampaian informasi sehingga siswa dapat lebih memahami konsep yang diajarkan. Kombinasi berbagai unsur multimedia ini menghasilkan media yang lebih interaktif dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

Proses pengembangan media dilakukan dengan cara bertahap, dimulai dari membuat desain awal, menyusun konten, hingga menyatukan semua elemen multimedia. Setelah media selesai dirancang, evaluasi dilakukan untuk menilai tampilan dan fungsi media agar memastikan seluruh menu dan fitur berfungsi dengan baik. Hasil dari evaluasi ini menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan dapat berfungsi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penilaian dari ahli media, penggunaan Canva sebagai alat desain dinilai efektif dalam menciptakan tampilan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Aspek desain grafis, keterbacaan teks, pemilihan warna, dan tata letak mendapatkan penilaian yang positif. Ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan terkait dengan aspek visual (Namira & Calam, 2025).



Tanggapan dari siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat juga menunjukkan hasil yang menggembirakan. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa tampilan media tersebut menarik, mudah dimengerti, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Kehadiran gambar, animasi, serta variasi warna mampu meningkatkan minat siswa untuk ikut serta dalam pembelajaran hingga selesai.

Dari hasil kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi desain seperti Canva memiliki peranan yang krusial dalam pengembangan media pembelajaran multimedia. Kemudahan dalam penggunaannya, beragam fitur desain yang tersedia, serta kemampuan untuk mengolah elemen visual dengan fleksibel menjadi keunggulan yang mendukung penciptaan media pembelajaran yang berkualitas (Hanan et al., 2025).

Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian lain sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi desain modern dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Pemanfaatan media yang menarik secara visual juga dapat mendorong motivasi belajar serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Trikesumawati et al., 2025).

Oleh karena itu, penerapan perangkat lunak desain dalam pengembangan media pembelajaran multimedia terbukti memberikan dampak positif terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Media yang dikembangkan tidak hanya pantas dipakai sebagai alat pembelajaran, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif untuk siswa sekolah dasar.

Penggabungan Teks, Gambar, Suara, Animasi, Dan Video

Salah satu ciri khas utama dari media pembelajaran multimedia yang dibuat dalam penelitian ini adalah integrasi berbagai elemen media, yaitu tulisan, foto, suara, animasi, dan video ke dalam satu kesatuan pembelajaran yang saling terhubung. Pemanfaatan berbagai elemen tersebut bertujuan untuk menciptakan sebuah pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dimengerti oleh anak-anak di sekolah dasar. Integrasi elemen multimedia ini dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang lebih mudah memahami pelajaran melalui penyajian visual dan audio.

Tulisan berfungsi sebagai media utama dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran. Penyajian tulisan dirancang dengan bahasa yang sederhana, jelas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa di sekolah dasar. Ukuran huruf, jenis font, serta warna tulisan juga dipilih agar mudah dibaca dan tidak membuat bosan selama proses belajar mengajar (Anto et al., 2017).

Di samping tulisan, penggunaan gambar juga merupakan unsur penting dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Gambar dimanfaatkan untuk memperjelas materi, memberikan ilustrasi terhadap konsep yang dibahas, serta membantu siswa dalam memahami informasi yang bersifat abstrak. Gambar-gambar yang digunakan dipilih berdasarkan relevansinya dengan materi pembelajaran dan disajikan dengan warna yang menarik agar dapat menarik perhatian siswa (Dwi Amanda, 2025).

Unsur suara juga dimasukkan ke dalam media pengajaran untuk mendukung penyampaian informasi. Suara berfungsi dalam bentuk narasi, petunjuk pemakaian media, dan efek suara tertentu



yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi dalam pembelajaran. Kehadiran suara mendukung siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif, karena informasi diterima tidak hanya melalui penglihatan, tetapi juga melalui pendengaran.

Animasi dimanfaatkan untuk menghadirkan visual yang lebih menarik terhadap bahan yang dipelajari. Pemakaian animasi dapat membantu menjelaskan proses, kejadian, atau konsep yang sulit dipahami hanya dengan teks dan gambar. Selain itu, animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, sehingga siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran.

Video pembelajaran juga memainkan peran penting dalam media multimedia yang dikembangkan. Video digunakan untuk menyampaikan penjelasan materi dengan cara yang lebih nyata dan relevan. Melalui video, siswa dapat melihat contoh penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman terhadap topik menjadi lebih baik. Video yang digunakan dirancang dengan durasi singkat agar sesuai dengan tingkat konsentrasi siswa di sekolah dasar (Nurfadhillah et al., 2021).

Proses pengintegrasian berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video dilakukan secara terencana agar semua komponen dapat saling mendukung dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Penempatan setiap elemen multimedia dirancang dengan cermat untuk menghindari kelebihan informasi yang dapat mengganggu konsentrasi siswa. Dengan cara ini, media yang dihasilkan tetap mudah digunakan dan nyaman untuk dipelajari.

Hasil evaluasi dari para ahli media menunjukkan bahwa penggabungan beragam unsur multimedia dalam media pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik. Aspek kesesuaian antara teks, gambar, suara, animasi, dan video mendapatkan penilaian yang sangat baik. Para evaluator menilai bahwa tiap elemen multimedia telah berkontribusi dalam menyampaikan materi secara efisien dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Suartama, 2010).

Uji coba yang dilakukan pada siswa juga menunjukkan reaksi yang positif terhadap penggunaan berbagai unsur multimedia tersebut. Siswa merasa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena materi disajikan dalam banyak bentuk yang bervariasi dan tidak membosankan. Adanya gambar, suara, animasi, dan video memudahkan siswa dalam memahami materi serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Rodhiyah et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam media pembelajaran multimedia memberi dampak yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Integrasi berbagai elemen tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa di tingkat sekolah dasar dalam proses belajar mengajar (Mubaidilla, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia di level Sekolah Dasar (SD) berhasil menciptakan media yang layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pengembangan media dilakukan mengikuti model ADDIE, yang meliputi langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan menggunakan software desain seperti Canva, tampilan media yang dihasilkan menjadi menarik, user-friendly, dan sesuai dengan karakter siswa di sekolah dasar. Validasi dari para ahli



menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi materi maupun dari aspek media.

Di samping itu, integrasi elemen teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam media pembelajaran terbukti efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa memberikan umpan balik yang positif terhadap penggunaan media, karena materi menjadi lebih mudah dipahami dan proses belajar terasa lebih menyenangkan. Oleh karena itu, media pembelajaran multimedia yang telah dikembangkan ini dapat menjadi pilihan yang efektif dalam mendukung kegiatan belajar di sekolah dasar, serta meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

SARAN

Berdasarkan hasil studi yang telah dilakukan, diharapkan media pembelajaran multimedia yang telah dirancang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai pilihan alternatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efisien di tingkat sekolah dasar. Guru juga dianjurkan untuk terus meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi pembelajaran agar media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Bagi peneliti berikutnya, dianjurkan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia dengan lebih banyak fitur dan materi yang lebih bervariasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Di samping itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan menguji efektivitas media pada jumlah subjek yang lebih banyak dan pada berbagai mata pelajaran agar dapat memperoleh hasil yang lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Anto, P., Andrijanto, M. S., & Akbar, T. (2017). Ejaan bahasa Indonesia sudah mengalami yang Disempurnakan dan edisi revisi dengan beberapa perubahan dan maka keluarlah Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 50 meningkatnya kualitas tata bahasa yang Sering berubahnya pedoman ejaan sehar. *Jurnal Desain*, 04(02), 92–99.
- Dwi Amanda, A. A. (2025). Inklusi : Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat Yayasan Salmiah Education Global International (YSEGI). *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, 1(2), 14–21.
- Hanan, A. A., Virskya, A. F., Cahyaningrum, E. N., & Setiadi, H. W. (2025). Peran Canva sebagai Media Kreatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital di Sekolah Dasar. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(03), 2533–2541. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/download/1194/1010>
- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(01), 43–49. <https://doi.org/10.57255/jemast.v3i01.586>
- Mubaidilla, I. A. (2025). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(4), 14–21. <https://doi.org/10.63863/jce.v2i4.136>
- Namira, P., & Calam, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sistem Tata



- Surya di Kelas 5. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(02), 1070–1093. <https://www.canva.com/>.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., & Widyastuti, T. (2021). Penerapan media audio visual berbasis video pembelajaran pada siswa kelas iv di sdn cengklong 3. *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 396–418.
- Rodhiyah, L., Degeng, I. N., & Adi, E. (2021). Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 80–89. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080>
- Suartama, I. K. (2010). Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3), 253–262.
- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran Media Dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3749>