**Journal of Instructional Technology**

J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (53-59)

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PKN SEKOLAH DASAR

Annisa Rizki Aulia[1], Hamsi Mansur[2], Rafiudin[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]annisaaulia1406@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]rafiemaharibu@gmail.com

## Abstract

*The objectives of this research are; developing interactive teaching and learning multimedia, and measuring students' learning interest using interactive teaching and learning multimedia with cognitive approach in Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) course with the main discussion "the characteristics of Indonesian nation" for class 3 students at SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin. The method used in this research is research and development method which adopted in the ADDIE design model. The results of this research are; The teaching and learning media indicates worthiness that is proven with average percentage from teaching and learning media expert validation 94.25%, material expert validation result 100%, and product trials towards class 3 students at SDN Banua Anyar 4 Banjarmasin presents 98.85% that are in very good category. Data analysis result of the use of media presents students' pretest average score 34.3 and teachers' pretest average score 39 while students' posttest average score is 73.5 and teachers' posttest score is 73.3. Students' learning interest analysis result using N-Gain test is 0.96 and the data is strengthened by opinion of teacher gaining N-Gain test result 0.94 that is in high classification. So, the result of improving done is able to improve students' learning interest.*

**Keywords:** *R&D*, *Interactive Teaching and Learning Multimedia, Learning Interest*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk; Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, dan Mengukur minat belajar siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pokok bahasan ciri khas bangsa Indonesia siswa kelas III SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang mengadopsi pada model desain ADDIE. Hasil penelitian ini adalah: Media pembelajaran ini menunjukkan kelayakan yang terbukti dengan persentase rata-rata dari validasi ahli media (desain) pembelajaran 94,25%, hasil validasi ahli isi (materi) 100%, dan uji coba produk kepada siswa kelas III SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin menunjukkan 98,85% yang ketiganya termasuk kategori sangat baik. Hasil analisis data penggunaan media menghasilkan rata-rata nilai *prettest* dari siswa 34,3 dan guru 39 sedangkan rata-rata nilai *posttest* dari siswa 73,5 dan guru 73. Hasil analisis minat belajar siswa menggunakan uji N-Gain adalah 0,96 dan data tersebut dikuatkan oleh pendapat guru yang memperoleh uji N-Gain sebesar 0,94 yang termasuk dalam klasifikasi tinggi. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata kunci**: *R&D,* Multimedia Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar

## Pendahuluan

Pada hakikatnya Pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia. Sejak manusia lahir, pendidikan telah dilaksanakan sebagai upaya pembinaan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, untuk mempersiapkan diri memasuki pendidikan lebih lanjut baik itu melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhalak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No.20 Tahun 2003).

Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi khususnya internet, mempercepat aliran ilmu pengetahuan. Melalui internet data dan informasi yang dapat ditransmisikan dengan kecepatan tinggi, serta ilmu pengetahuan yang dapat diakses secara cepat oleh penggunanya, tentu saja kondisi ini berpengaruh pada kebiasaan dan budaya pendidikan yang dikelola selama ini. Proses pembelajaran tidak lagi berbentuk proses komunikasi verbal antara guru dan siswa. Saat ini siswa dapat belajar apa saja sesuai dengan minat belajarnya. Menurut Sadirman (Darmadi, 2017, p.309) minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang meliat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingan sendiri.

Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar. Dengan demikian, dituntut adanya suatu perancangan pembelajaran yang mampu memanfaatkan jenis media dan sumber belajar yang sesuai demi berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien merupakan salah satu peranan seorang guru. Guru harus menguasai metode pembelajaran dan media pembelajaran. Metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa, akan berpengaruh pada peningkatan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Reddi (Munir, 2013, p.3) multimedia adalah suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, garfik, teks, animasi, dan sebagainya) menjadi sebuah kesatuan yang sinergis dan simbosis yang memberikan hasil lebih menguntungkan bagi pengguna ketimbang elemen media secara individual.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Benua Anyar 4 Banjarmasin, kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran, menjadi kendala utama pada proses pembelajaran. Guru tidak memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga guru tidak dapat menerapkan metode dan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa. Padahal, fasilitas yang telah disediakan sudah mendukung untuk penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, akan tetapi belum ada yang memanfaatkan. Akibatnya, proses pembelajaran terjadi secara monoton menggunakan metode ceramah.

Metode ceramah yang diterapkan guru di siswa kelas III SD Negeri Benua Anyar 4 Banjarmasin, terjadi pada mata pelajaran PKn. Proses pembelajaran yang terjadi dimana guru lebih berperan aktif dalam menjelaskan materi mata pelajaran PKn. Media pembelajaran juga hanya berupa buku teks saja. Guru hanya membacakan dan menjelaskan kembali yang ada di dalam buku teks yang telah disediakan. Akibatnya, siswa menjadi cenderung kurang berminat pada mata pelajaran PKn. Siswa juga menjadi kurang memerhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Sekolah Dasar (SD) khususnya kelas III jiwa dan pemikiran mereka masih tergolong anak-anak. Pada masa anak-anak ini mereka lebih cenderung kepada visual dan audio yang memberikan efek animasi yang menarik bagi mereka. Banyak faktor yang dapat menunjang keberhasilan siswa pada kelas III dalam mempelajari PKn, salah satunya dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dapat

digunakan dalam proses belajar mengajar untuk dapat menarik minat siswa dalam belajar PKn. Sehingga siswa tidak merasa cepat bosan dan jenuh, terutama untuk materi ciri khas bangsa Indonesia. Hal tersebut dapat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, siswa lebih cepat memahami dan mengingat materi yang dipelajari.

Multimedia pembelajaran interaktif ini juga membuat siswa terlibat langsung terhadap materi pembelajaran dengan situasi nyata yang berkaitan dengan mata pelajaran PKn, sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sehingga bermanfaat untuk mereka baik dimasa sekarang mupun masa yang akan datang. Disamping itu, penerapan multimedia pembelajaran ini belum pernah dilakukan oleh guru yang bersangkutan di SD Negeri Benua Anyar 4 Banjarmasin.

## Metode Penelitian

Metode penelitian dirangkum dalam tiga langkah. Pertama adalah mengajukan pertanyaan. Kedua adalah mengumpulkan data baik dengan cara observasi atau angket, dan ketiga yaitu menyajikan jawaban yang diperoleh sesudah data dan informasi dianalisis dengan cara yang benar, komprehensif, dan logis.

Metode yang digunakan dalam penulis yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and development* (R&D) dipilih karena jenis penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan dan kualitas hasil produk tersebut.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif peneliti memilih model ADDIE. Tahap–tahap kegiatan yang terdapat dalam model ADDIE yaitu Analysis (menganalisis), Design (merancang), Development (mengembangkan), Implementation (Mengimplementasikan), dan Evaluation (mengevaluasi).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin. Sekolah ini bertempat di Jl.Benua Anyar Rt.7 No.45, RT/RW 7/2. Peneliti memilih lokasi ini karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Penelitian dilakukan dari bulan Agustus 2018 sampai dengan bulan Mei 2019.

Target/Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin.

Prosedur

Langkah yang dilakukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini terdiri dari lima tahap antara lain:

1. *Analisis*

Pada tahap pertama ini peneliti mengumpulkan data terkait permasalahan yang ada pada pembelajaran, yang kemudian diidentifikasi pemecahan masalahnya melalui analisis kurikulum, gaya belajar siswa dan analisis sarana dan prasana, yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Pada penelitian ini analisis kebutuhan diperoleh peneliti melalui observasi untuk melihat situasi yang ada di lapangan tersebut dan wawancara dengan guru dan siswa.

2. *Desain*

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti membuat *flowchart* yang merupakan garis besar isi multimedia secara umum yang meliputi kerangka dari multimedia yang akan dikembangkan. Peneliti juga membuat *storyboard* yang merupakan garis besar isi multimedia secara umum yang meliputi desain template dan materi.

3. *Pengembangan*

Tahap ini merupakan proses peneliti membuat multimedia pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, peneliti melanjutkan pembuatan multimedia berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat. Selain itu hal-hal yang dilakukan antara lain; pengetikan materi dan kuis, pemilihan dan pemberian animasi, gambar, tombol navigasi dan musik. Multimedia yang telah dibuat, kemudian divalidasi oleh yaitu ahli media dan alhli materi. Selanjutnya, dilakukan uji coba produk terhadap siswa yang menjadi subjek penelitian.

*4. Implementasi*

Setelah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi maka multimedia pembelajaran masuk ke tahap implementasi. Sesuai dengan sasarannya, produk ini akan diimplementasikan di kelas III SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin. Produk ini diimplementasikan dengan sudah melalui tahapan uji coba, yaitu : uji satu –satu, kelompok kecil, dan kelompok besar.

*5. Evaluasi*

Tahap evaluasi ini untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan multimedia pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa. Pada tahap ini, siswa diberi angket sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan penggunaan multimedia pembelajaran. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap, tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dengan guru dan siswa. Observasi yaitu dengan mengamati proses pembelajaran pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media. Selanjutnya, Dokumentasi yaitu dengan menampilkan bukti akurat berupa foto-foto selama kegiatan penelitian. Selanjutnya, kuisioner/angket yaitu berupa kumpulan daftar pertanyaan yang dibagikan kepada responden angket tersebut.

Teknik Analisis Data

*1. Analisis deskriptif kuantitatif*

Digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk deskriptif persentase. Data yang diperoleh dari anget yang berbentuk deskriptif kemudian dikuantitatifkan agar mendapatkan hasil berupa angka. Dalam teknik analisis data ini dilakukan proses perubahan data yang didapatkan menjadi hasil informasi yang dapat ditarik kesimpulan berupa angka kriteria sebuah penelitian. Pengukuran hasil kelayakkan media peneliti menggunakan rumus jarak kelas interval sehingga diperoleh klasifikasi penilaian kualitatif sebagai berikut:

Tabel 1. Range Persentase Kriteria Kualitatif

| Interval | Kriteria |
|---|---|
| 84% > skor ≤ 100% | Sangat Baik |
| 68% > skor ≤ 84% | Baik |
| 52% > skor ≤ 68% | Cukup Baik |
| 36% > skor ≤ 52% | Kurang Baik |
| 20% ≥ skor ≤ 36% | Sangat Tidak Baik |

*2. Analisis N-Gain*

Hasil angket minat belajar siswa yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran dihitung dengan rumus (N-gain) yang ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g). Gain yang dinormalisasi (*N-Gain*) menurut Hake (Indriastoro dan Rofiq, 2014, p.212) diinterpretasikan ke dalam table 2 klasifikasi nilai Gain sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Nilai Gain

| Nilai (g) | Klasifikasi |
|---|---|
| (N-gain) ≥ 0,7 | Tinggi |
| 0,7 > (N-gain) ≥ 0,3 | Sedang |
| (N-gain) < 0,3 | Rendah |

**Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi "Ciri Khas Bangsa Indonesia" yang ditujukan kepada siswa kelas III di SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan Reseacrh and Development (R&D) model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data dari validasi ahli media, ahli materi dan juga hasil dari uji coba produk. Hasil data dari dari validasi produk yang didapat dari ahli media, ahli materi. Hasil uji coba juga akan disajikan secara umum yaitu hasil uji coba satu-satu yang dilakukan oleh 3 orang siswa kelas III di SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin, hasil uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 orang siswa kelas III di SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin, dan hasil uji

coba kelompok besar yang dilakukan oleh 22 orang siswa di kelas III di SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin.

1. Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yang mencakup aspek kesesuain materi dan pengoperasian dan tampilan. Secara keseluruhan perolehan nilai validasi media yaitu 94,25% dengan kategori sangat baik. Demikian berdasarkan perolehan nilai yang didapat oleh validator memiliki kategori "sangat baik" maka media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas III SD.

2. Validasi Materi.

Validasi materi dilakukan oleh guru PKn yang mencakup aspek kesesuain materi dan kualitas materi. Secara keseluruhan perolehan nilai dari validator adalah 100% yang masuk dalam kategori sangat baik yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak digunakan.

3. Uji Coba

Uji coba dilakukan tiga tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba ini di berupa skor yang dijumlahkan kemudian hasilnya akan dikategorikan sesuai dengan kriteria.

Tabel 3. Hasil Uji coba satu-satu

| No. | Aspek Penilaian | Persentase |
|---|---|---|
| 1. | Hasil Produk | 90,6% |
| 2. | Keefektifan bagi siswa | 91,6% |
| Jumlah Skor | | **91,1%** |
| Kategori | | **Sangat Baik** |

Berdasarkan hasil dari tabel 3 dapat dilihat dari aspek hasil produk dan keefektifan bagi siswa, uji coba satu-satu memperoleh nilai persentase sebesar 91,1% yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interatif ini memiliki kategori Sangat Baik dari uji coba satu-satu.

Tabel 4. Hasil Uji coba Kelompok Kecil

| No. | Aspek Penilaian | Persentase |
|---|---|---|
| 1. | Hasil Produk | 94,5% |
| 2. | Keefektifan bagi siswa | 95% |
| Jumlah Skor | | **94,75%** |
| Kategori | | **Sangat Baik** |

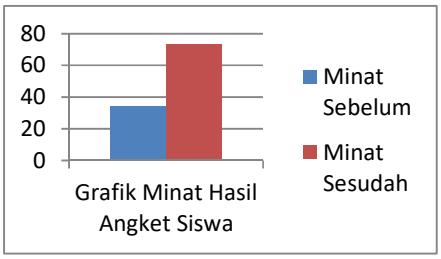
Berdasarkan hasil dari tabel 4 dapat dilihat dari aspek hasil produk dan keefektifan bagi siswa, uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase sebesar 94,75% yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interatif ini memiliki kategori Sangat Baik dari uji coba kelompok kecil.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

| No. | Aspek Penilaian | Persentase |
|---|---|---|
| 1. | Hasil Produk | 98,9% |
| 2. | Keefektifan bagi siswa | 98,8% |
| Jumlah Skor | | **98,85%** |
| Kategori | | **Sangat Baik** |

Berdasarkan hasil dari table 5 dapat dilihat dari aspek hasil produk dan keefektifan bagi siswa, uji coba kelompok besar memperoleh nilai persentase sebesar 98,85% yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interatif ini memiliki kategori Sangat Baik dari uji coba kelompok besar.

Berdasarkan hasil penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pelajaran PKn, didapatkan nilai minat belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 34,3 dan sesudah menggunakan media sebesar 73,5. Hasil uji n-gain menyatakan peningkatan minat belajar siswa tergolong tinggi dengan nilai gain 0.96.




Gambar 1. Peningkatan Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan minat belajar yang dimiliki siswa kelas III di SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin cukup rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat menambah minat belajar siswa. Karena media pembelajaran yang menarik dianggap mampu untuk membuat siswa menjadi lebih semangat lagi dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Jumadi dan Rafiudin (2017) bahwa media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Dipilihnya pendekatan kognitif dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif ini agar siswa dapat secara aktif dalam proses pembelajaran, karena pada pendekatan kognitif yang dilihat bukanlah hasil belajar melainkan proses belajarnya. Keaktifan itu dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, dan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan teori Robert M. Gagne, kognitif adalah teori pemrosesan informasi (*information proressing theory*), menurut teori ini, belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi dalam otak manusia.

Dari analisis aspek minat belajar pada siswa di atas, dinyatakan bahwa semua aspek dikategorikan sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* ini dapat berpotensi meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah yang mengungkapkan bahwa minat dapat diekpresikan anak didik melalui:

1. Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya,
2. Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan yang diminati, serta
3. Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus).

Multimedia pembelajaran interaktif juga mudah dan praktis digunakan dan dimanfaatkan dalam berbagai macam pelajaran dan memungkinkan siswa untuk dapat belajar mandiri. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Jumadi, Hamsi Mansur, dan Rafiudin (2016) bahwa ada beberapa alasan mengapa *flash* dipilh sebagai media presentasi, yaitu karena *flash* memiliki kelebihan-kelebiban seperti di bawah ini.

1. Hasil akhir file *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish).
2. *Flash* mampu mengimpor hamper semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih bidup.
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
4. *Flash* mampu membuat file executable ("exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.
5. Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memilik font tersebut.
6. Gambar *flash* merupakan gambar vector sehinga thičak akan permah pecah meskipun di-zoom beratus kali.
7. *Flash* dijalankan pada sistem operasi Windows maupun Macintosh.
8. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti avi,'gif, mov, ataupun file dengan format yang lain.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulakn sebagai berikut:

1. Proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *flash* mata pelajaran PKn di SD Negeri Benua Anyar 4 Banjarmasin, dikembangkan melalui model ADDIE, terdiri dari lima tahapan; pertama, *Analysis* yaitu menganalisis kurikulum, proses pembelajaran, serta

sarana dan prasana. Kedua, *Design* yaitu tahap mendesain produk yang dikembangkan, mendesain *flawchart* dan *storyboard* untuk pembuatan multimedia pembelajaran. Ketiga, *Development* yaitu tahap mengembangkan multimedia pembelajaran sesuai desain yang telah dibuat. Keempat, *Implemntation* penerapan multimedia dalam proses pembelajaran. Kelima, *Evaluation* yaitu mengevaluasi multimedia yang telah diimplementasikan. Melalui tahap-tahapan tersebut mengahsilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *flash*.

2. Multimedia pembelajaran interaktif dianggap layak untuk diterapkan pada mata pelajaran PKn materi ciri khas Bangsa Indonesia di kelas III SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin.
3. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan kognitif dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas III SD Negeri Benua Anyar 4 Banjarmasin dengan Uji N gain klasifikasi tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA


Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta : CV Budi Utama.

Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Hamdayama, Jumanta. *(*2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Indriastoro, Hendri Ari Kus dan Rofiq, Zainur. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Standar Kompetensi Memperbarui Halaman WEB di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 4, Nomor 2.

Jumadi dan Rafiudin. (2017). *Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran pada Mata Kuliah 3D dan Animasi untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat*. Jurnal Teknologi Pendidikan.

Jumadi, Hamsi Mansur, dan Rafiudin. (2016). *Pengembangan Media Pembelajarn Berbasis Teknologi dalam Menyimak Teks Wawasan Kebangsaan*. Jurnal Teknologi Pendidikan.

Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional.*