

---

## Pengembangan Multimedia Interaktif Pendekatan Evaluatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekosistem Di Sekolah Dasar

Azizah Zirlyanni Ashari<sup>[1]</sup>, Ibnu Muthi<sup>[2]</sup>

<sup>[1], [2]</sup> Universitas Islam 45 Bekasi

<sup>[1]</sup> [azizahzirlyanni0109@gmail.com](mailto:azizahzirlyanni0109@gmail.com)

<sup>[2]</sup> [ibnumuthi11@gmail.com](mailto:ibnumuthi11@gmail.com)

---

### KATA KUNCI:

Multimedia Interaktif,  
Ekosistem, Hasil Belajar

### ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan evaluatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem di sekolah dasar. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menciptakan alat pembelajaran yang efektif dan menarik sehingga dapat memfasilitasi pemahaman siswa mengenai konsep ekosistem secara lebih mendalam dan menyeluruh. Metode yang digunakan dalam pengembangan multimedia ini melibatkan langkah-langkah evaluasi yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi efektivitasnya. Multimedia interaktif yang dikembangkan mencakup berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, video, dan kuis interaktif yang disesuaikan dengan kurikulum ekosistem sekolah dasar. Pendekatan evaluatif diterapkan untuk memastikan bahwa setiap komponen multimedia memenuhi standar pedagogis dan memberikan umpan balik yang konstruktif bagi siswa. Hasil dari implementasi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan secara signifikan meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan evaluatif terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah dasar, khususnya untuk materi ekosistem. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dan pengembang teknologi pendidikan dalam menciptakan alat pembelajaran yang inovatif dan berbasis evaluasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

---

## 1. PENDAHULUAN

Pengembangan Multimedia Interaktif Pendekatan Evaluatif untuk meningkatkan hasil belajar ekosistem menemukan landasan kuat dalam kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang berfokus

pada pemahaman yang mendalam tentang dinamika lingkungan alamiah. Dalam era di mana tantangan lingkungan semakin mendesak, pemahaman tentang ekosistem menjadi kunci dalam mempersiapkan generasi masa depan untuk menjadi warga yang peduli dan bertanggung jawab terhadap bumi kita. Era digital pada saat ini membawa dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia sehingga tidak dapat dipandang sebelah mata khususnya oleh dunia pendidikan di Indonesia (Widiara, 2018).

Pada era digital peranan teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang proses pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu seorang pendidik didalam mengemas dan menyajikan informasi kepada peserta didik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak, (Putra dan Ishartiwi, 2015). Meskipun teknologi digital memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, namun penerapannya belum optimal karena beberapa kendala seperti pemilihan atau desain media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta kesulitan dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT, dan tantangan lainnya. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan pengalaman belajar siswa terganggu, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal. (Rusdewanti dan Gafur, 2014) menyatakan permasalahan yang dihadapi sekolah dalam pemanfaatan media saat ini adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran interaktif di sekolah, serta masih banyaknya guru yang belum memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa unsur media lain, antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya, (Bardi dan Jailani, 2015). (Nugraha dan Muhtadi, 2015) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dinyatakan efektif didalam meningkatkan hasil belajar siswa. (Putri dan Muhtadi, 2018) juga berpendapat bahwa multimedia pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan capaian hasil belajar kognitif siswa. Jadi berdasarkan pada beberapa temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui multimedia interaktif, siswa dapat menjelajahi ekosistem dengan cara yang menarik dan mendalam, memahami bagaimana organisme, lingkungan fisik, dan interaksi antara keduanya saling memengaruhi. Pendekatan evaluatif memungkinkan guru untuk menilai pemahaman siswa secara holistik, tidak hanya tentang fakta-fakta ekologis, tetapi juga tentang pemahaman konseptual dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks yang relevan. Dengan demikian, integrasi multimedia interaktif dengan pendekatan evaluatif diharapkan dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna, memperkuat keterampilan pemecahan masalah, dan mendorong kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian ekosistem untuk kesejahteraan masa depan.

Dalam konteks ini, pengembangan Multimedia Interaktif Pendekatan Evaluatif tidak hanya sekadar menjadi alat pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk menginspirasi dan membentuk sikap siswa terhadap lingkungan. Dengan eksplorasi yang aktif dan mendalam melalui multimedia,

siswa dapat mengembangkan kepekaan terhadap kerentanan ekosistem dan kompleksitas interaksi di dalamnya. Sementara itu, pendekatan evaluatif memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan dalam menghadapi masalah lingkungan yang kompleks.

Dengan peningkatan kesadaran akan isu lingkungan, terutama dalam konteks perubahan iklim dan kehilangan keanekaragaman hayati, pendidikan tentang ekosistem menjadi semakin penting. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang menarik dan berbasis pengalaman, sementara pendekatan evaluatif memastikan bahwa pemahaman mereka tentang ekosistem tidak hanya sekadar pengetahuan, tetapi juga kemampuan untuk menerapkan konsep-konsep tersebut dalam situasi nyata. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif pendekatan evaluatif dapat membantu menciptakan generasi yang lebih sadar lingkungan, mampu berkontribusi pada keberlanjutan planet ini melalui pemahaman yang lebih dalam dan keterampilan yang kuat dalam memahami, menghargai, dan menjaga ekosistem.

Dalam upaya mencapai tujuan ini, penggunaan teknologi multimedia interaktif menjadi kunci untuk memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan efektif. Animasi, simulasi, dan konten interaktif lainnya dapat membantu siswa memahami konsep-konsep ekosistem dengan lebih baik dan memicu minat serta rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap lingkungan. Sementara itu, pendekatan evaluatif memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada akuisisi pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kritis dan penerapan konsep dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan Multimedia Interaktif Pendekatan Evaluatif untuk pembelajaran ekosistem menjadi landasan yang kuat dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan lingkungan di masa depan dengan sikap yang peduli dan bertanggung jawab.

Dengan pengembangan Multimedia Interaktif Pendekatan Evaluatif, tidak hanya ditingkatkan pemahaman siswa tentang ekosistem, tetapi juga diharapkan dapat membentuk perilaku proaktif terhadap pelestarian lingkungan. Dengan penggunaan teknologi multimedia, seperti simulasi interaktif dan video eksploratif, siswa dapat mengalami langsung kompleksitas ekosistem dan dampak dari interaksi antara organisme dan lingkungan. Pendekatan evaluatif yang terintegrasi memungkinkan guru untuk secara sistematis mengevaluasi pemahaman siswa serta kemampuan mereka dalam menerapkan konsep-konsep ekologis dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Di tengah kebutuhan akan pemahaman yang lebih mendalam tentang ekosistem, pengembangan Multimedia Interaktif Pendekatan Evaluatif di Sekolah Dasar menjadi langkah penting dalam memperkuat landasan pendidikan lingkungan sejak dini. Melalui pembelajaran yang menarik dan berbasis pengalaman, siswa dapat membangun fondasi yang kokoh dalam memahami pentingnya keberlanjutan ekosistem bagi kesejahteraan manusia dan planet kita. Dengan demikian, latar belakang ini menyoroti urgensi dan manfaat dari pendekatan ini dalam mempersiapkan generasi masa depan yang memiliki kesadaran lingkungan yang kuat dan kesiapan untuk bertindak sebagai agen perubahan dalam menjaga ekosistem bagi keberlangsungan hidup bersama.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Studi pustaka. Menurut Triandini dkk. (2019), studi pustaka adalah istilah yang merujuk pada metodologi penelitian yang dirancang untuk mengumpulkan dan mengevaluasi penelitian yang relevan dengan topik tertentu. Metode ini bertujuan untuk mensintesis bukti dari penelitian sebelumnya secara sistematis guna menjawab suatu pertanyaan penelitian. Proses melibatkan serangkaian langkah, mulai dari mengidentifikasi, meninjau, mengevaluasi, hingga menafsirkan semua penelitian yang relevan. Penelitian ini dimulai dengan merumuskan pertanyaan penelitian, kemudian memetakan dan mencari artikel yang sesuai dengan pertanyaan tersebut. Setelah itu, artikel yang ditemukan diklasifikasi dan dievaluasi, diringkas, dan hasil temuannya diinterpretasikan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai topik yang diteliti.

## **3. PEMBAHASAN**

Pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan evaluatif bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi ekosistem di sekolah dasar. Multimedia interaktif ini memadukan berbagai elemen media, seperti teks, gambar, audio, dan video, dengan penyampaian yang interaktif, sehingga memfasilitasi pemahaman konsep-konsep ekosistem secara menyeluruh dan menarik bagi siswa. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memfasilitasi pemahaman materi yang lebih baik serta memberikan dampak positif secara psikologis.

Dalam proses pengembangannya, pendekatan evaluatif digunakan, yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa multimedia yang dikembangkan benar-benar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif, disertai dengan pemahaman konsep yang lebih baik tentang materi ekosistem.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi, seperti ketersediaan teknologi yang tidak merata dan kurangnya kompetensi guru dalam mengoperasikan serta mengembangkan multimedia interaktif. Oleh karena itu, solusi yang dapat diterapkan termasuk pelatihan bagi guru dalam penggunaan dan pengembangan multimedia interaktif, serta peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan evaluatif memiliki potensi besar sebagai solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekosistem di sekolah dasar.

## **4. KESIMPULAN**

Era digital telah membawa dampak besar pada kehidupan manusia, terutama dalam dunia pendidikan di Indonesia. Teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung proses pembelajaran,

membantu pendidik dalam mengemas dan menyajikan informasi kepada siswa. Multimedia interaktif, yang menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya, terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis.

Namun, penerapan teknologi digital dalam pendidikan belum optimal karena beberapa kendala, seperti kurangnya media pembelajaran interaktif dan keterampilan guru dalam mengembangkan serta mengoperasikannya. Akibatnya, pembelajaran seringkali menjadi kurang menarik dan tujuan pendidikan tidak tercapai secara maksimal. Pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan evaluatif bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam materi ekosistem di sekolah dasar. Pendekatan ini melibatkan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, untuk memastikan bahwa multimedia yang dikembangkan benar-benar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, guru perlu mendapatkan pelatihan intensif dalam penggunaan dan pengembangan multimedia interaktif. Ini akan membantu mereka mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara efektif. Selain itu, sekolah-sekolah perlu dilengkapi dengan infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk perangkat keras dan lunak yang diperlukan untuk pembelajaran interaktif. Materi pembelajaran interaktif harus dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum, mencakup pembuatan simulasi, permainan edukatif, dan video pembelajaran yang relevan.

Pembelajaran juga harus dikaitkan dengan situasi nyata di sekitar siswa, melalui proyek lapangan, penelitian lokal, dan kegiatan praktis yang membuat pembelajaran lebih relevan dan menarik. Penilaian sebaiknya mencerminkan pemahaman holistik siswa dan memberikan umpan balik konstruktif, melibatkan proyek, presentasi, dan penilaian diri untuk mendapatkan gambaran komprehensif tentang hasil belajar. Selain itu, dukungan dari orang tua dan komunitas sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung di rumah dan masyarakat sekitar. Dengan pendekatan evaluatif dalam pengembangan multimedia interaktif, terutama pada materi ekosistem di sekolah dasar, diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan lingkungan global di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bardi, dan Jailani. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 49–63.
- [2] Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala*
- [3] de Groot, R. S., Alkemade, R., Braat, L., Hein, L., & Willemen, L. (2010). Challenges in integrating the concept of ecosystem services and values in landscape planning, management and decision making. *Ecological Complexity*, 7(3), 260–272.

<https://doi.org/10.1016/j.ecocom.2009.10.006>

- [4] Fathan, F. (2011). Peranan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Kesetimbangan.
- [5] Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113.  
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- [6] Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Grup.
- [7] Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif
- [8] Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2523–2530.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.872>
- [9] Millennium Ecosystem Assessment (Program). (2005). *Ecosystems and Human Well-being: Synthesis*. Washington, DC: Island Press
- [10] Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46.  
<https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>
- [11] Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54.  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- [12] Pendas, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- [13] Putra, A., & Andriani, M. (2021). Studi pustaka: Media Video Blog (Vlog) pada Pembelajaran Matematika. *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 3(1), 111.  
<https://doi.org/10.24252/ajme.v3i1.17528>
- [14] Putra, L.D., dan Ishartiwi. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169–178.
- [15] Putri, D. P. E., dan Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47.
- [16] Rusdewanti, P. P., dan Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164.
- [17] Saifudin et al., 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.

- [18] Siadari, A. R., & Siddik, M. (2021). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 3(1), 13–19.
- [19] Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Purwadita*, 2(2), 50–56.