

PELATIHAN PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Zila Razilu¹, Bobi Iskandar²

Universitas Muhammadiyah Kendari^{1,2}

e-mail: zila.razilu@umkendari.ac.id¹, Bobiskandar148@gmail.com²

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan peluang besar dalam mendukung inovasi pembelajaran, termasuk di tingkat pendidikan dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah. Namun, praktik pembelajaran di MIN 1 Muna masih didominasi metode konvensional yang cenderung membuat siswa pasif, sehingga diperlukan upaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Kegiatan pengabdian ini berfokus pada pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif yang ditujukan kepada siswa agar mereka dapat mencoba dan menggunakan media yang telah disiapkan oleh tim pelaksana. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan berbasis observasi non-partisipatif dengan empat kali pertemuan terjadwal yang meliputi pengenalan, demonstrasi, latihan terbimbing, serta diskusi dan tanya jawab. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi yang menilai indikator keaktifan, keseriusan, dan respon siswa. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan konsisten pada ketiga indikator tersebut, di mana keaktifan siswa meningkat dari 45% pada pertemuan pertama menjadi 85% pada pertemuan keempat, keseriusan meningkat dari 55% menjadi 88%, dan respon positif dari 50% menjadi 90%. Simpulan dari kegiatan ini adalah bahwa multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, meskipun mereka tidak dituntut untuk membuat media sendiri. Pengabdian ini membuka peluang bagi pengembangan konten multimedia tematik yang dapat diintegrasikan dalam kurikulum serta direplikasi pada madrasah lain.

Kata Kunci: *multimedia interaktif, pelatihan siswa, madrasah ibtidaiyah*

ABSTRACT

The rapid development of information technology has created great opportunities to support innovation in education, including at the elementary level such as Madrasah Ibtidaiyah. However, the learning practices at MIN 1 Muna are still dominated by conventional methods, which tend to make students passive. Therefore, efforts are needed to introduce more engaging and interactive learning media. This community service activity focused on training students in the use of interactive multimedia, where they were only required to follow, try, and use the media prepared by the implementing team. The method applied was a training approach combined with non-participatory observation conducted over four scheduled sessions, consisting of introduction, demonstration, guided practice, and discussion with a question-and-answer session. Observation sheets were used as instruments to measure indicators of activeness, seriousness, and positive response. The results indicated a consistent increase across all indicators, with student activeness improving from 45% in the first session to 85% in the fourth, seriousness from 55% to 88%, and positive responses from 50% to 90%. It can be concluded that interactive multimedia effectively enhances student motivation and engagement, even though they were not required to create the media themselves. This program opens opportunities for the development of thematic multimedia content to be integrated into the curriculum and replicated in other madrasahs to strengthen the quality of learning.

Keywords: *interactive multimedia, student training, madrasah ibtidaiyah*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dekade terakhir telah membuka cakrawala baru yang sangat luas bagi inovasi dalam dunia pendidikan (Hamida et al., 2024). Secara ideal, kemajuan ini seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menarik bagi seluruh peserta didik di setiap jenjang. Penggunaan multimedia interaktif, yang secara harmonis mengintegrasikan elemen teks, gambar, audio, video, dan interaksi, dipandang sebagai salah satu pendekatan paling ideal untuk mencapai tujuan tersebut. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, memperdalam pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, mengubah mereka dari penerima pasif menjadi partisipan aktif dalam pencarian pengetahuan (Nainggolan & Sihotang, 2025; Rismawati et al., 2025; Ali et al., 2025).

Potensi besar dari multimedia interaktif ini menjadi semakin relevan ketika diterapkan pada jenjang pendidikan dasar, khususnya di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Peserta didik pada rentang usia ini memiliki karakteristik kognitif yang sangat responsif terhadap rangsangan visual, auditori, dan kinestetik. Proses belajar mereka akan menjadi jauh lebih efektif apabila disajikan dalam format yang menyenangkan, penuh warna, dan memungkinkan adanya interaksi langsung (Damayanti & Muslim, 2025; Intaniasari et al., 2022). Oleh karena itu, integrasi multimedia interaktif dalam pembelajaran sehari-hari di MI bukanlah sebuah kemewahan, melainkan sebuah kebutuhan pedagogis yang mendasar untuk dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang paling sesuai dengan tahap perkembangan anak-anak dan tuntutan zaman.

Namun, dalam realitasnya, terdapat sebuah kesenjangan yang signifikan antara potensi ideal yang ditawarkan oleh teknologi dengan praktik pembelajaran yang terjadi di banyak sekolah. Khususnya di daerah-daerah dengan akses teknologi yang terbatas, proses pembelajaran masih sangat didominasi oleh metode-metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan penugasan berbasis buku teks. Ketergantungan pada metode yang cenderung monoton dan satu arah ini seringkali menyebabkan siswa cepat merasa jenuh, kehilangan fokus, dan tidak termotivasi. Kesenjangan antara dunia digital yang dinamis di luar sekolah dengan suasana belajar yang pasif di dalam kelas ini menjadi salah satu tantangan terbesar yang menghambat efektivitas pendidikan di era modern.

Kesenjangan inilah yang teridentifikasi sebagai permasalahan utama di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Muna. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa praktik pembelajaran di madrasah ini masih sangat bergantung pada pendekatan konvensional. Para siswa memiliki akses dan keterampilan yang sangat terbatas dalam memanfaatkan perangkat multimedia interaktif sebagai sarana untuk belajar. Akibatnya, tingkat keaktifan dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran belum mencapai level yang optimal. Kondisi ini secara jelas menggambarkan adanya sebuah kebutuhan mendesak untuk memperkenalkan dan membiasakan siswa dengan media pembelajaran yang lebih modern, yang tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar mereka tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan digital yang esensial.

Menjawab permasalahan tersebut, sebuah program pengabdian kepada masyarakat dirancang dengan sebuah pendekatan inovatif yang berfokus langsung pada siswa. Nilai kebaruan dari kegiatan ini terletak pada target sasarannya. Berbeda dari sebagian besar program pelatihan teknologi yang umumnya ditujukan bagi para guru (untuk membuat media), program ini secara spesifik dirancang untuk melatih para siswa agar mereka terampil dalam menggunakan dan berinteraksi dengan media pembelajaran interaktif yang telah ada (Simbolon & Samosir, 2025). Inovasinya adalah sebuah pergeseran paradigma: dari memberdayakan pembuat konten menjadi memberdayakan konsumen konten edukatif. Tujuannya adalah untuk

secara langsung meningkatkan literasi digital siswa dan membuktikan bahwa keterlibatan aktif dengan media dapat secara instan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Secara konkret, inovasi ini diimplementasikan melalui sebuah program pelatihan yang terstruktur dalam empat pertemuan. Setiap sesi dirancang secara bertahap untuk membangun pemahaman dan kepercayaan diri siswa. Dimulai dengan sesi pengenalan konsep multimedia, dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi interaktif seperti Canva oleh tim pelaksana, kemudian masuk ke tahap inti yaitu sesi latihan terbimbing di mana siswa secara langsung mencoba dan menggunakan media tersebut. Seluruh rangkaian kegiatan ditutup dengan sesi diskusi dan tanya jawab untuk memperkuat pemahaman dan menampung umpan balik dari para siswa (Imansyah et al., 2024). Pendekatan yang partisipatif dan berorientasi pada praktik langsung ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berdampak.

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai masih dominannya metode konvensional di MIN 1 Muna, adanya kesenjangan antara potensi teknologi dengan praktik di lapangan, serta inovasi program pelatihan yang berpusat pada siswa, maka tujuan dari kegiatan pengabdian ini menjadi sangat jelas. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, keseriusan, dan respon positif siswa MIN 1 Muna terhadap proses pembelajaran melalui pengenalan dan pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif. Dengan membuktikan bahwa interaksi langsung dengan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan sebuah model intervensi yang praktis dan dapat direplikasi untuk mendorong adopsi teknologi pembelajaran yang lebih luas di lingkungan madrasah.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pendekatan pelatihan terstruktur yang dievaluasi melalui observasi non-partisipatif. Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada pemberdayaan siswa sebagai pengguna aktif teknologi, sejalan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar melalui media interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Muna dengan melibatkan 30 siswa dari kelas IV dan V. Intervensi dirancang dalam empat pertemuan terjadwal, di mana siswa tidak dituntut untuk membuat media, melainkan hanya mengikuti, mencoba, dan menggunakan multimedia interaktif yang telah disiapkan oleh tim pelaksana. Struktur kegiatan yang bertahap, mulai dari pengenalan hingga diskusi, dirancang untuk membangun pemahaman dan keterampilan siswa secara sistematis (Imansyah et al., 2024). Pendekatan ini bertujuan untuk secara langsung mengubah siswa dari penerima pasif menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran berbasis teknologi.

Proses pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam empat sesi yang saling berkesinambungan. Sesi pertama adalah pengenalan, di mana siswa diperkenalkan dengan konsep dasar multimedia interaktif. Sesi kedua adalah demonstrasi, di mana tim pelaksana menunjukkan cara penggunaan aplikasi. Sesi ketiga merupakan inti kegiatan, yaitu latihan terbimbing, di mana siswa secara langsung berinteraksi dengan media melalui perangkat komputer dan laptop yang disediakan. Sesi terakhir adalah diskusi dan tanya jawab untuk memperkuat pemahaman. Selama seluruh proses ini berlangsung, pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi non-partisipatif. Tim pengabdian mengamati keterlibatan siswa dan respon mereka tanpa mengintervensi jalannya kegiatan. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang berisi tiga indikator utama: tingkat keaktifan siswa, keseriusan dalam mengikuti pelatihan, dan respon positif terhadap penggunaan multimedia.

Analisis data dari lembar observasi dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang terkumpul dari setiap pertemuan diolah untuk melihat tren dan perubahan

Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

perilaku siswa terkait ketiga indikator yang telah ditetapkan (keaktifan, keseriusan, dan respon). Hasil pengamatan dianalisis untuk menggambarkan secara naratif bagaimana interaksi dengan multimedia interaktif memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dari waktu ke waktu. Pendekatan ini dipilih karena fokus pengabdian adalah untuk memahami perubahan sikap dan motivasi siswa, bukan untuk mengukur hasil belajar kognitif secara kuantitatif. Metode analisis ini dinilai efektif untuk mengevaluasi keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat pendidikan dasar (Damayanti & Nuzuli, 2023). Hasil analisis kemudian menjadi dasar untuk merumuskan simpulan mengenai efektivitas program dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif di MIN 1 Muna dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dengan rentan waktu selama satu bulan. pelaksanaan difokuskan pada siswa kelas V dan IV yang berjumlah 30 siswa. seluruh perlengkapan multimedia yang digunakan selama proses ini disediakan oleh tim pelaksana. Peserta dalam hal ini siswa hanya mengikuti, mencoba, dan menggunakan media interaktif yang telah ada.

Hasil

Tahap pertemuan pertama (pengenalan). Dilakukan pengenalan dengan konsep-konsep multimedia interaktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa 45% siswa menunjukkan keaktifan, sementara yang lain memiliki kecenderungan pasif karena belum terbiasa dengan penggunaan perangkat. Kemudian beberapa siswa memperlihatkan antusiasme pada saat ditunjukkan animasi pembelajaran, tapi masih tetap membutuhkan pendampingan intensif. Pertemuan kedua (demonstrasi). Tim pelaksana mendemonstrasikan penggunaan aplikasi *Canva*. Keaktifan siswa mulai meningkat menjadi 60%. beberapa siswa mulai berani mencoba untuk menjawab pertanyaan melalui fitur kuis interaktif yang disediakan. antusiasme mereka meningkat ketika hasil dari jawaban langsung ditampilkan di layar.

Pertemuan ketiga (latihan terbimbing). Dalam tahapan ini siswa diberikan kesempatan untuk lebih banyak berinteraksi dengan multimedia. Dalam fase ini, keaktifan meningkat dengan signifikan menjadi 75% dimana mayoritas siswa mulai terbiasa dalam mengoperasikan perangkat multimedia. Lalu kemudian respon positif mencapai 82% karena siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi dengan bantuan gambar, animasi, dan audio. Pertemuan keempat (diskusi dan tanya jawab). Dalam sesi terakhir, siswa memperlihatkan keaktifan yang sangat tinggi. Keaktifan mencapai skor 85%, Keseriusan 88%, dan respon positif 90%. Siswa sangat aktif bertanya dan mulai mengusulkan agar media interaktif ini digunakan dalam proses pembelajaran sehari-hari (Tabel 1). Beberapa siswa menyampaikan bahwa belajar dengan menggunakan multimedia terasa lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode ceramah atau konvensional yang digunakan selama ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi

Pertemuan	Keaktifan Siswa (%)	Keseriusan Mengikuti (%)	Respon Positif (%)
1.	45%	55%	50%
2.	60%	65%	68%
3.	75%	80%	82%
4.	85%	88%	90%



Gambar 1. Dokumentasi siswa saat mengikuti pelatihan multimedia interaktif

Gambar 1 menampilkan dokumentasi kegiatan siswa yang sedang mengikuti sesi pelatihan multimedia interaktif di dalam sebuah ruang laboratorium komputer. Para siswa dengan seragam sekolah terlihat duduk rapi di kursi masing-masing, menghadap laptop yang telah disediakan. Suasana belajar tampak sangat fokus dan kondusif, dimana setiap siswa terlihat serius dan terlibat aktif dalam mengoperasikan perangkatnya. Seorang siswa di bagian depan terlihat sedang berkonsentrasi penuh saat menggunakan papan sentuh pada laptopnya. Dokumentasi ini menggambarkan proses pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi digital untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih praktis dan menarik bagi para siswa.

Pembahasan

Analisis mendalam terhadap hasil kegiatan ini secara meyakinkan menunjukkan bahwa pemanfaatan *multimedia interaktif* memiliki dampak positif yang signifikan dan progresif terhadap keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Peningkatan yang konsisten pada tiga aspek utama keaktifan, keseriusan, dan respon positif di setiap pertemuan menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi ini mampu secara efektif memicu minat dan motivasi siswa. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran yang dinamis dapat mentransformasi suasana kelas dari yang pasif menjadi lebih partisipatif, terutama bagi generasi digital (Alfatih et al., 2024; Aviani et al., 2025; Mahbubillah et al., 2025). Perubahan drastis dari hanya 45% siswa yang aktif pada pertemuan pertama menjadi 85% pada pertemuan terakhir bukanlah sekadar angka, melainkan cerminan dari sebuah proses adaptasi dan

internalisasi yang berhasil, di mana siswa secara bertahap merasa nyaman dan berdaya dengan alat pembelajaran baru yang mereka gunakan.

Penting untuk dicatat bahwa keberhasilan ini tidak terjadi secara instan, melainkan melalui sebuah proses adaptasi yang terstruktur. Rendahnya tingkat keaktifan pada pertemuan awal merupakan fenomena yang dapat dipahami, mengingat siswa belum terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi dalam konteks pembelajaran formal. Fase ini menyoroti adanya kesenjangan digital awal yang perlu dijembatani melalui pendampingan intensif. Hal ini sejalan dengan temuan Veronika et al. (2024) yang menyatakan bahwa meskipun kebutuhan siswa terhadap *multimedia interaktif* sangat tinggi, keterbatasan akses dan pengalaman awal seringkali menjadi penghalang yang memerlukan intervensi berupa pendampingan. Peningkatan partisipasi yang signifikan pada pertemuan kedua dan ketiga, setelah siswa diberikan demonstrasi dan latihan terbimbing, membuktikan bahwa dengan bimbingan yang tepat, siswa mampu dengan cepat mengatasi hambatan awal dan mulai merasakan manfaat dari media pembelajaran tersebut (Gobel et al., 2025).

Tingginya respon positif siswa yang mencapai 90% pada akhir kegiatan secara kuat mengindikasikan bahwa *multimedia interaktif* tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga memperkuat motivasi belajar secara intrinsik. Pernyataan siswa bahwa belajar terasa lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional menjadi bukti kualitatif yang sangat berharga. Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui kemampuan multimedia dalam menyajikan informasi melalui berbagai modalitas visual, auditori, dan kinestetik secara simultan. Kombinasi antara gambar, animasi, dan audio membuat konsep-konsep yang mungkin abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Temuan ini mendukung penelitian Zahro et al. (2025) yang menyoroti efektivitas *multimedia* dalam memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan preferensi belajar siswa di era modern.

Dari sisi metodologi, pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini terbukti sangat tepat. Penggunaan metode observasi *non-partisipatif* memungkinkan tim pelaksana untuk mengumpulkan data mengenai perilaku alami siswa tanpa mengintervensi atau memengaruhi dinamika kelas (Rohmiyati & Tuhuteru, 2024; Umiati et al., 2024; Romdona et al., n.d.). Hal ini menjamin objektivitas data yang diperoleh, terutama dalam mengukur perubahan sikap seperti keaktifan dan keseriusan. Selanjutnya, analisis data menggunakan pendekatan deskriptif *kualitatif* sangat sesuai dengan tujuan kegiatan, yaitu untuk memahami dan mendeskripsikan proses perubahan sikap dan motivasi siswa, bukan untuk mengukur hasil belajar *kognitif* secara kuantitatif. Sebagaimana ditegaskan oleh Damayanti dan Nuzuli (2023), pendekatan *kualitatif* sangat efektif untuk mengevaluasi dampak afektif dari implementasi pembelajaran berbasis teknologi, karena mampu menangkap nuansa dan konteks di balik angka-angka yang tersaji.

Lebih dari sekadar peningkatan metrik, kegiatan ini secara fundamental telah menggeser cara pandang siswa terhadap proses belajar. Usulan dari para siswa agar media interaktif ini digunakan dalam pembelajaran sehari-hari merupakan indikator keberhasilan yang paling otentik. Hal ini menunjukkan bahwa mereka tidak lagi memandang belajar sebagai aktivitas pasif yang berpusat pada guru, melainkan sebagai sebuah proses eksplorasi yang aktif dan menyenangkan di mana mereka bisa terlibat secara langsung. Perubahan *mindset* ini sangat krusial dalam membangun fondasi pembelajar seumur hidup. Dengan merasakan langsung bagaimana teknologi dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih hidup dan mudah dipahami, siswa mulai mengembangkan agensi atas proses belajar mereka sendiri, sebuah keterampilan yang sangat penting untuk keberhasilan akademik mereka di masa depan (Lestari, 2025; Nurjanah et al., 2025).

Implikasi praktis dari hasil pengabdian ini sangat signifikan bagi para pendidik dan pengelola sekolah di MIN 1 Muna maupun di institusi serupa. Temuan ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa investasi dalam pelatihan dan penyediaan fasilitas *multimedia interaktif* bukanlah sekadar mengikuti tren, melainkan sebuah strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru didorong untuk tidak ragu mengintegrasikan alat bantu seperti Canva atau aplikasi pembelajaran interaktif lainnya ke dalam rencana pengajaran mereka. Namun, keberhasilan implementasi ini menuntut adanya dukungan institusional yang berkelanjutan, baik dalam bentuk penyediaan perangkat, akses internet yang memadai, maupun pelatihan bagi guru agar mereka juga memiliki kompetensi yang diperlukan untuk merancang dan memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi secara efektif.

Meskipun kegiatan ini menunjukkan keberhasilan yang jelas, penting untuk mengakui beberapa keterbatasan yang ada. Pertama, lingkup kegiatan ini terbatas pada 30 siswa di satu sekolah, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, durasi pengabdian yang hanya satu bulan mungkin belum cukup untuk mengukur dampak jangka panjang dari intervensi ini terhadap kebiasaan belajar atau prestasi akademik siswa. Ketiga, evaluasi keberhasilan berfokus pada domain afektif (keaktifan, respon) dan belum mengukur peningkatan hasil belajar *kognitif* secara formal melalui *pre-test* dan *post-test*. Untuk pengembangan di masa depan, penelitian lanjutan dapat dirancang dengan periode waktu yang lebih panjang dan menyertakan pengukuran kuantitatif terhadap hasil belajar untuk memberikan gambaran dampak yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif di MIN 1 Muna terbukti efektif secara konsisten meningkatkan keterlibatan, keseriusan, dan respon positif siswa pada setiap sesinya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa tidak diharuskan untuk membuat media sendiri, namun keterlibatannya dalam mencoba dan menggunakan multimedia yang telah disiapkan cukup efektif dalam menumbuhkan motivasi dan memperkaya pengalaman belajar berbasis teknologi. Substansi utama dari kegiatan pengabdian ini adalah bahwa multimedia interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun interaksi belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, tujuan awal untuk menjembatani kesenjangan antara pembelajaran konvensional dengan kebutuhan pembelajaran modern berhasil tercapai.

Ke depannya, hasil-hasil ini memiliki prospek pengembangan yang luas, baik melalui integrasi multimedia yang berkelanjutan di kelas oleh guru, penciptaan konten interaktif yang lebih beragam yang selaras dengan kurikulum Madrasah Ibtidaiyah, maupun replikasi kegiatan di sekolah lain untuk memperluas dampaknya. Lebih lanjut, penelitian di masa mendatang dapat berfokus pada pengukuran kuantitatif peningkatan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, pelatihan multimedia interaktif dapat dipandang sebagai model inovasi pembelajaran prospektif yang mendukung transformasi pendidikan dasar, khususnya di lingkungan madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatih, A. M. et al. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Ali, A. et al. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Innovation in Science and Education*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>

- Aviani, F. N. et al. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1116. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6660>
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Dasar Evaluation of The Effectiveness of The Use of Communication Technology in Teaching Traditional Educational Methods in Elementary Schools. *Journal of Sciotech Research and Development*, 5(1). <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.130>
- Damayanti, I. M., & Muslim, A. (2025). Peningkatan Prestasi Belajar Dan Sikap Gotong-Royong Ipas Melalui Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) Dengan Menggunakan Media Diorama. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1148. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6073>
- Gobel, A. R. et al. (2025). Pengaruh Model PBL Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Penjumlahan Pengurangan Pecahan. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1059. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6655>
- Hamida, I. et al. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di MTS Negeri Batang Melalui Pendekatan Total Quality Management (TQM). *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 278. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2862>
- Imansyah, M. N. et al. (2024). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Di SMK. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 723–734. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i4.4749>
- Intaniasari, Y. et al. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Lestari, F. D. (2025). Studi Literatur: Pengaruh Media Digital Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 804. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5274>
- Lutfianawati, D. et al. (2014). Pengaruh Pelatihan Goal Setting Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 6. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol5.iss2.art8>
- Mahbubillah, I. et al. (2025). Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Model Contextual Teaching and Learning Dengan Media Educaplay. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1270. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5530>
- Nainggolan, E., & Sihotang, D. O. (2025). Ketersediaan Sarana Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SD Swasta Katolik Budi Murni 2 Medan. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1081. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5691>
- Nurjanah, N. et al. (2025). Strategi Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda: Digitalisasi Materi Ajar Untuk Guru Sekolah Dasar. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 579. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4724>
- Rismawati, R. et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasa Pengukuran Kelas III SDN 85 Kendari. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1313. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6678>

- Rohmiyati, A., & Tuhuteru, L. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(2), 99. <https://doi.org/10.51878/social.v4i2.3136>
- Romdona, S. et al. (n.d.). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner. *Tsaqofah*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Simbolon, E., & Samosir, M. (2025). Strategi Guru Dalam Memanfaatkan Media Video Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Agama Katolik. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1072. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6703>
- Umiati, T. et al. (2024). Dampak Sistem Zonasi Terhadap Mutu Pendidikan (Studi Kasus Di SMPN 5 Pringgabaya). *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 860. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3413>
- Veronika, P. et al. (2024). Kajian Kebutuhan Media Interaktif Berbasis Multimedia Guru Sekolah Dasar Daerah Terpencil Kabupaten Sorong Selatan Provinsi Papua Barat Daya. *Journal of Education Research*, 5(4), 5700–5710. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1807>
- Zahro, F. et al. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Namira. *JIEP : Journal of Islamic Education and Pedagogy*, 2(01), 69–77. <https://doi.org/10.62097/jiep.v2i01.2186>