

Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Audiovisual dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence untuk Siswa Kelas 5

Dwi Wulan Rahmasari⁽¹⁾, Rusi Rusmiati Aliyyah⁽²⁾

¹²³⁴Universitas Terbuka, Indonesia

Email: [1dwirahmasari12@guru.sd.belajar.id](mailto:dwirahmasari12@guru.sd.belajar.id), [2rusi.rusmiati@unida.ac.id](mailto:rusi.rusmiati@unida.ac.id)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pemanfaatan Multimedia Audiovisual dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence pada Sistem Pernapasan di Kelas 5 UPT SD Negeri Ngembul 03. Subjek penelitian adalah 13 siswa Kelas 5, di UPT SD Negeri Ngembul 03 Kecamatan Binangun, Kabupaten Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran diferensiasi dengan multimedia dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan metode penelitian kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan hasil belajar murid.

Pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan laptop, chromebook sekolah dan Interactive Flat Panel (IFP) yang digunakan untuk mengakses video pembelajaran, LKPD Digital, presentasi, Bahan ajar komik animasi, dan evaluasi pembelajaran melalui aplikasi quiziz. Penerapan Multiple Intelligence digunakan oleh guru untuk menentukan media dan produk yang dihasilkan agar sesuai dengan profil kesiapan belajar siswa meliputi kelompok mahir, kelompok cakap, kelompok perlu bimbingan. Pembelajaran diawali dengan orientasi siswa pada masalah dan memberikan pertanyaan memancing rasa ingin tahun dan berpikir kritis siswa, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dalam menggunakan multimedia, keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 70 menjadi 84. Siswa terlihat lebih antusias dan mampu menjelaskan proses pernapasan manusia secara lebih jelas. Dengan demikian, pemanfaatan Multimedia audiovisual berbasis multiple intelligence dalam model PBL efektif meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap konsep sistem pernapasan manusia.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 16-11-2025

Disetujui pada : 20-12-2025

Dipublikasikan pada : 01-01-2026

Kata Kunci:

Efektifitas, Kecerdasan multimedia audiovisual, multiple intelligence.

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i1.1414

PENDAHULUAN

Di era perkembangan digital informasi dan teknologi seperti saat ini berkembang pesat telah membawa perubahan besar khususnya di dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan guru adalah memanfaatkan teknologi dan informasi tersebut dalam proses pembelajaran yaitu dengan pemanfaatan multimedia sebagai sarana media pembelajaran dan bahan ajar elektronik. Media ini menggabungkan unsur suara, gambar, animasi, dan teks yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan antusias serta bermakna. (Teguh Purnawanto & Dosen STAI Muhammadiyah Blora, 2023). Bagi siswa sekolah dasar, khususnya kelas 5 pembelajaran yang bersifat konkret dan visual sangat membantu dan membangun pemahaman konsep karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget.

Beragamnya kebutuhan siswa di kelas yang semakin banyak dan heterogen tidak cukup untuk menggunakan media pembelajaran yang monoton. Teori Multiple intelligence menjelaskan bahwa setiap anak memiliki berbagai jenis kecerdasan,

seperti kecerdasan linguistic, logis matematik, visual spasial, kinestetik, musical, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Teori ini menyatakan kecerdasan manusia tidak hanya terbatas pada logika dan Bahasa. (Berliana et al., 2023). Pada pembelajaran IPA di UPT SD Negeri Ngembul 03 hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPAS, karena pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan berpikir ilmiah dan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitar. Materi IPAS yang sulit dipahami dan bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung sehingga perlu media audiovisual. Namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di UPT SD Negeri Ngembul 03, masih bersifat konvensional. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan monoton. Sehingga mempengaruhi motivasi, hasil belajar, keaktifan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini menandakan perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memperhatikan keberadaan potensi dan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, digunakan multimedia audiovisual berbasis multiple intelligence yang dikombinasikan dengan pendekatan model pembelajaran problem based learning.

Topik yang dipilih dalam penelitian ini adalah kecerdasan majemuk atau multiple intelligence pada siswa, sehingga judul yang diangkat "Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Audiovisual berbasis Multiple intelligence pada siswa Kelas 5 UPT SD Negeri Ngembul 03". Berdasarkan Judul yang diangkat terdapat poin-poin penting diantaranya:

Multimedia Audiovisual

Multimedia audiovisual dalam konteks pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran gambar bergerak (video) dan suara seringkali dilengkapi gambar teks, gambar diam, animasi yang dirancang untuk menyampaikan pesan secara efektif dan merancang kedua indera siswa. Dalam pembelajaran multimedia ini sangat dibutuhkan siswa untuk memberikan stimulus agar dapat semakin memahami pembelajaran hari ini, semakin antusias dalam proses belajar. Ketika siswa senang belajar maka keaktifan siswa menjadi meningkat. Ada banyak jenis multimedia yang dapat dimanfaatkan namun guru harus bijak dalam memilih media tersebut. Multimedia dapat berupa IFP (Interactive Flat Panel), Proyektor, Laptop, dan Chrome Book. Dalam penggunaannya dipakai untuk menampilkan video pembelajaran, Lembar Kerja peserta didik, Alat Evaluasi siswa. Dampak penggunaan multimedia audiovisual dalam pembelajaran yaitu : (1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar; (2) proses pembelajaran bisa lebih menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat; (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan (6) proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan; (7) menimbulkan sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari; (8) peran pendidik bisa berubah ke arah yang lebih positif. (Hasan et al., 2022).

Multiple Intelligence

Kecerdasan (Intelligence) pada hakikatnya merupakan kemampuan dasar yang bersifat umum untuk memperoleh suatu kecakapan yang mengandung berbagai komponen. Kecerdasan pada mulanya dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan persoalan-persoalan praktis dan terdapat persepsi bahwa kemampuan yang dimaksud dalam bentuk kognitif. (Suarca, 2025). Teori multiple Intelligence merupakan teori kecerdasan yang dikemukakan oleh Howard Gardner, seorang psikolog dari Harvard University, bahwa setiap anak mempunyai kecenderungan kecerdasan dari Sembilan kecerdasan/, yaitu : kecerdasan linguistic, Kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musik, kecerdasan kinestetik, kecerdasan logic mathematic, kecerdasan naturalis, kecerdasan ekstensial. (Berliana et al., 2023) (Suarca, 2025). Penggunaannya dalam Pendidikan sangat tergantung pada pengenalan, pengakuan, dan penghargaan terhadap setiap minat dan bakat

masing-masing anak.(Setiawan, 2019) Teori kecerdasan majemuk bukan hanya mengakui perbedaan individual untuk tujuan-tujuan praktis, seperti pengajaran dan penilaian tetapi juga menganggap guru memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peran guru merancang dan mendesain perencanaan pembelajaran agar siswa memperoleh pengalaman bermakna yang dapat digunakan di kehidupan masa mendatang. Pembelajaran yang efektif bukan hanya terfokus pada nilai namun memberikan pemahaman yang baik, proses pembelajaran yang berkesadaran dan menyenangkan.

Model Pembelajaran Problem Based Learning

Model pembelajaran dapat juga disebut sebagai alur dalam pembelajaran. Model pembelajaran problem based learning atau di singkat PBL merupakan model pembelajaran yang mengetengahkan masalah terlebih dahulu kepada siswa, dan siswa memberikan solusi atas permasalahan tersebut.(Putri et al., 2024) Ada beberapa sintak atau tahapan yang dilalui dalam pembelajaran ini diantaranya sintak 1 orientasi masalah, sintak 2 mengorganisir siswa, sintak 3 membimbing penyelidikan secara berkelompok, sintak 4 mengembangkan hasil karya, dan sintak terakhir, mengklarifikasi dan menganalisis hasil presentasi.(SUSWATI, 2021)

Beberapa kecakapan dan sikap yang harus dimiliki siswa dalam penerapan model pembelajaran PBL adalah kolaborasi antar anggota dalam satu kelompok maupun kelompok lain, mendengarkan pendapat teman, mencatat hasil diskusi, menghargai pendapat teman, bersikap kritis terhadap literatur, belajar secara mandiri, mampu menggunakan sumber belajar secara baik dan efektif, dan keterampilan presensi. Model pembelajaran PBL berdampak bagi siswa yaitu meningkatkan efektivitas pembelajaran.(Putri et al., 2024)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan multimedia audiovisual berbasis multiple intelligence dengan model PBL pada mata Pelajaran IPAS di kelas 5 UPT SD Negeri Ngembul 03 dan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa kelas 5 UPT SD Negeri Ngembul 03. Sehingga dari tujuan tersebut dapat disimpulkan pertanyaan sebagai berikut: Bagaimana penerapan multimedia audiovisual dalam pembelajaran berbasis multiple intelligence dengan model pembelajaran PBL pada siswa kelas 5 di UPT SD Negeri Ngembul 03? dan bagaimana efektivitas pembelajaran tersebut terhadap keaktifan dan pemahaman siswa?

Dari tujuan dan pertanyaan di atas diharapkan penelitian ini memberikan manfaat yaitu menjadi inspirasi dalam mengintegrasikan teknologi dengan model pembelajaran problem based learning bagi guru. Bagi siswa penelitian ini dapat menumbuhkan minat belajar dan kemampuan berpikir ilmiah. Dan bagi sekolah penelitian sebagai praktik baik dalam pemanfaatan TIK dan multimedia dalam pembelajaran IPAS.

METODE

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, maksudnya dalam penelitian ini data yang dikumpulkan bukan dalam bentuk angka-angka melainkan data tersebut dari hasil observasi, wawancara, catatan guru. Metode penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis.(Anisah et al., 2021)

Lokasi yang digunakan dalam mini riset ini di UPT SD Negeri Ngembul 03 Kecamatan Binangun Kabupaten Blitar. Subjek penelitian siswa kelas 5 berjumlah 13 siswa, dengan alasan memiliki beragam kecerdasan majemuk. Diantaranya 5 siswa memiliki kecerdasan visual spasial, 5 siswa memiliki kecerdasan linguistic, 3 siswa memiliki kecerdasan musical. Pelaksanaan Penelitian dilakukan pada saat siswa melaksanakan pembelajaran IPAS dengan materi sistem pernapasan. Materi

ini dipilih karena sistem pernapasan konsepnya abstrak sehingga perlu pemanfaatan multimedia audiovisual untuk menjelaskan jalannya proses pernapasan pada manusia.

Dalam Konteks penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data agar akurat dan relevan. (Anisah et al., 2021) Teknik pengumpulan tersebut diantaranya observasi, wawancara, catatan guru, dan hasil belajar siswa. Observasi atau pengamatan dilakukan oleh rekan sejawat untuk mengamati jalannya pembelajaran dan mencatat hal-hal saat pembelajaran berlangsung, wawancara dilakukan kepada rekan sejawat dan siswa dalam penerapan multimedia audiovisual pada siswa yang memiliki multiple intelligence, sedangkan catatan guru digunakan selama proses pembelajaran dari awal sampai penutup mencatat sikap, keaktifan, dan penerapan multimedia di kelas. Hasil belajar siswa setelah pembelajaran juga digunakan dalam penelitian untuk menentukan efektivitas pemanfaatan multimedia pada siswa yang memiliki intelligence.

Tahapan dalam penelitian dilakukan dengan membuat modul ajar sesuai dengan hasil asesmen awal siswa kelas 5. Modul ajar berbasis multimedia audiovisual menggunakan Interactif Flad Panel sebagai sarana pembelajaran. IFP ini digunakan untuk menampilkan video pembelajaran, komik digital sebagai bahan ajar elektronik, LKPD digital, dan Quiziz sebagai aplikasi evaluasi siswa. Model pembelajaran yang digunakan adalah Problem Based Learning, dengan tahapan:

(1) Orientasi siswa pada masalah: siswa diberikan masalah melalui video pembelajaran mengapa saat makan kita bisa tersedak, dengan masalah ini siswa dituntut untuk berpikir kritis dan memberikan solusi;

(2) Mengorganisasi siswa; pada tahap ini siswa dibentuk 3 kelompok dengan siswa pada kelompok satu sebanyak 4 orang, kelompok 2 sebanyak 4 orang dan kelompok 3 sebanyak 5 orang. Dalam kelompok tersebut siswa mengerjakan Lembar kerja yang dibagikan oleh guru. Setiap kelompok mendiskusikan penyebab dan solusi atas permasalahan yang sudah siswa dapat. Selanjutnya dalam diskusi tersebut guru dan siswa melaksanakan tahap berikutnya

(3) Membimbing siswa dalam penyelidikan; pada tahap ini siswa dibimbing guru dalam menyelesaikan lembar kerja, guru akan mendatangi setiap kelompok yang membutuhkan bimbingan. Guru juga melakukan observasi kepada setiap siswa dalam kelompok, tentang keaktifan siswa dan bagaimana menerapkan multimedia audiovisual saat mengerjakan lembar kerja. Pada tahap selanjutnya ketika semua kelompok telah menyelesaikan lembar kerja, setiap kelompok memaparkan hasil diskusi.

(4) Mengembangkan Hasil Karya, siswa dalam kelompok memaparkan hasil diskusi didepan kelas dengan menggunakan HP dan IFP. Kelompok lain memberikan pertanyaan dan tanggapan atas hasil presentasi.

(5) Menganalisis dan mengevaluasi Hasil Diskusi: pada tahap ini guru mengklarifikasi hasil diskusi dan presentasi yang telah dilakukan setiap kelompok. Selain itu guru juga memberikan penguatan materi melalui bahan ajar komik digital yang dapat diakses oleh semua siswa melalui laptop, chrome book dan IFP yang ada di depan kelas. Untuk menambah pemahaman siswa, guru juga menggunakan aplikasi sketchfab yaitu model interaktif 3 dimensi dalam memaparkan organ, fungsi, dan jalannya pernapasan. Tahap selanjutnya adalah evaluasi, dalam tahap ini siswa diberikan asesmen formatif di akhir pembelajaran menggunakan aplikasi quiziz, dilakukan di laptop maupun IFP di depan kelas secara bergantian. Soal pertanyaan pada aplikasi ini adalah 20 nomor.

HASIL dan PEMBAHASAN

Dari pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut: siswa kelas 5 UPT SD Negeri Ngembul 03 telah menerapkan pemanfaatan multimedia audiovisual berbasis multiple intelligence dengan benar dan tepat. Hasil

ini ditunjukkan dari observasi yang telah dilakukan guru. Siswa dengan multiple intelligence kecerdasan visual spasial dan kinestetik menunjukkan keaktifan tertinggi dalam menggunakan multimedia pada kegiatan mengerjakan lembar kerja berbasis digital melalui chromebook sekolah, memaparkan hasil diskusi melalui interaktif flad panel didepan kelas, membaca bahan ajar komik digital serta dapat menggunakan aplikasi quiziz secara lancar dan benar. Siswa kinestetik tidak aktif secara verbal, tetapi menunjukkan keaktifan tinggi saat diminta mensimulasikan gerakan yang didukung video.

Pada hasil wawancara bersama rekan sejawat pemanfaatan multimedia audiovisual pada siswa kelas 5 UPT SD Negeri Ngembul 03 yang berbasis siswa dengan keragaman kecerdasan sangat relevan dengan tuntutan kurikulum modern saat ini yang menekankan berpikir kritis dan ketrampilan abad 21. Pemanfaatan multimedia ini juga dapat sebagai solusi dalam pembelajaran dengan siswa yang heterogen sesuai kecerdasan masing-masing. Hasil wawancara dengan siswa, menunjukkan siswa yang memiliki kecerdasan linguistik dan pemahaman mampu menjelaskan proses bernapas dari hidung sampai paru-paru dengan urutan yang logis dan terminology yang tepat, karena mereka dapat melihat secara visual di IFP.

Pada catatan guru bahwa retensi memori yang lebih baik, terutama pada materi yang sulit divisualisasikan. Pemanfaatan multimedia audiovisual membantu guru mengkonkretkan konsep yang abstrak. keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, aktif dalam memberikan tanggapan saat diskusi maupun presentasi serta aktif dalam kegiatan evaluasi menggunakan quiziz mengalami peningkatan. Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan melalui aplikasi tersebut Dari 13 anak ada 2 yang kurang aktif dalam penggunaan quiziz disebabkan masih pertama kali menggunakan dan merasa takut salah memencet. Setelah diberikan pengertian guru, 2 siswa tersebut mengikuti siswa lain yang aktif. Soal dalam aplikasi quiziz dibuat seperti bermain game sehingga siswa menjadi sangat antusias.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia audiovisual seperti video pembelajaran, komik digital lembar kerja interaktif digital dan evaluasi digital dalam pembelajaran berbasis multiple intelligence pada siswa kelas 5 UPT SD Negeri Ngembul 03 menunjukkan sangat efektif dan relevan. Hal ini juga didukung dengan integrasi multiple intelligence dengan mengakomodasi kecerdasan linguistic melalui narasi, kecerdasan visual spasial melalui video dan gambar, serta kecerdasan musical melalui suara atau audio. Dengan demikian multimedia audiovisual dalam pembelajaran multiple intelligence dapat meningkatkan pemahaman materi pada sisten pernapasan dan keterlibatan aktif di kelas. Materi yang dikemas secara menarik dan relevan dengan potensi kecerdasan yang dimiliki setiap siswa. Penelitian ini dapat dijadikan referensi secara berkelanjutan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, personal dan mampu mengoptimalkan seluruh potensi kecerdasan siswa yang beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, A., & Sholeh, M. (2005). Psikologi perkembangan. Jakarta: Rineka Cipta.
Dahar, R. W. (1988). Teori-teori belajar. Jakarta: Erlangga.
DePorter, B., & Hernacki, M. (2004). Quantum learning: Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan. Bandung: Kaifa.
Anisah, H. U., Lodewyk, A., Siahaan, S., Hadiyanti, S., Islamiati, D., Astiti, K. A., Hikmah, N., & Fasa, M. I. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*.
Berliana, D., Atikah, C., Pendidikan, T., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). *TEORI MULTIPLE INTELLIGENCES DAN IMPLIKASINYA DALAM*. 3, 1108–1117.

- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Putri, N. A., Setiadi, D., Lestari, T. A., & Biologi, P. (2024). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS PEMBELAJARAN DIFERENSIASI TERHADAP KEMAMPUAN COMPUTATIONAL THINKING SISWA KELAS XI IPA DI SMAN 7 MATARAM*.
- Setiawan, A. R. (2019). *Literasi Sainifik Berdasarkan Kecerdasan Majemuk dan Motivasi Belajar*. 13(2), 126–137.
- Suarca, K. (2025). *Kecerdasan Majemuk pada Anak*. 7(2), 85–92.
- SUSWATI, U. (2021). Penerapan Problem Based Learning (Pbl) Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 127–136. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.444>
- Teguh Purnawanto, A., & Dosen STAI Muhammadiyah Blora, Mp. (2023). *Volume 2 Nomor 1 Pebruari 2023 PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI*. <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/152>
- Link Video Pembelajaran <https://youtu.be/ qIA-mgu8J8?si=t7xe6Khqb3ptSfLr>