

## PEMBELAJARAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA BROADCASTING DI SMK NEGERI 2 PEKALONGAN

**Syafira Zahwa<sup>1\*</sup>,**

Program Studi Informatika, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid, Pekalongan, Indonesia; [syafira.zahwa24031@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:syafira.zahwa24031@mhs.uingusdur.ac.id)

**Rosila Agustina Putri<sup>2,</sup>**

Program Studi Informatika, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid, Pekalongan, Indonesia; [rosila.agustina.putri24029@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:rosila.agustina.putri24029@mhs.uingusdur.ac.id)

**Naufal Setyabagas Alifian<sup>3,</sup>**

Program Studi Informatika, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid, Pekalongan, Indonesia; [naufal.setyabagas.alifian24033@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:naufal.setyabagas.alifian24033@mhs.uingusdur.ac.id)

**Muhammad Rikzam Kamal<sup>4</sup>**

Program Studi Informatika, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid, Pekalongan, Indonesia; [rx@uingusdur.ac.id](mailto:rx@uingusdur.ac.id)

\*Corresponding Author

Info Artikel: Dikirim: 1 April 2025 ; Direvisi: 13 April 2025; Diterima: 28 April 2025

Cara citasi: Zahwa, S., Putri, R.A., Alifian, N.S., & Kamal, M.R. (2025). Pembelajaran Multimedia untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Broadcasting di SMK Negeri 2 Pekalongan. *JPIIn: Jurnal Pendidik Indonesia*, 8(1), 48-59.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran broadcasting di SMK Negeri 2 Pekalongan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner terbuka dan wawancara semi-terstruktur yang melibatkan siswa kelas XI jurusan Broadcasting Perfilman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa secara signifikan. Multimedia memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks melalui visualisasi, video, dan simulasi praktik yang lebih interaktif dan menarik. Namun, beberapa kendala diidentifikasi, antara lain keterbatasan fasilitas, kurangnya penguasaan aplikasi, serta minimnya pelatihan bagi guru. Hambatan tersebut mempengaruhi efektivitas implementasi multimedia dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran, diperlukan dukungan sarana prasarana yang memadai serta peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi multimedia. Temuan ini mengindikasikan bahwa multimedia berpotensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif jika diimbangi dengan kesiapan infrastruktur dan sumber daya manusia yang memadai.

**Kata Kunci:** Multimedia, Kreativitas Siswa, Efektivitas Pembelajaran

**Abstract.** This study aims to analyze the effectiveness of using multimedia in broadcasting learning at SMK Negeri 2 Pekalongan on increasing student creativity. The research method used is descriptive qualitative approach with purposive sampling technique. Data were collected through open-ended questionnaires and semi-structured interviews involving grade XI students majoring in Broadcasting Film. The results showed that the use of interactive multimedia was able to significantly increase students' learning motivation and creativity. Multimedia facilitates the understanding of complex concepts through more interactive and engaging visualizations, videos, and practical simulations. However, several obstacles were identified, including limited facilities, lack of mastery of applications, and lack of training for teachers. These obstacles affect the effectiveness of multimedia implementation in learning. To improve learning outcomes, it is necessary to support adequate infrastructure and improve teachers' competence in using multimedia technology. The findings indicate that multimedia has great potential as an effective learning media if it is balanced with adequate infrastructure and human resources.

**Keywords:** Multimedia, Student Creativity, Learning Effectiveness

## **Pendahuluan**

Dalam era digital yang semakin maju, inovasi dalam metode pembelajaran terus berkembang untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Multimedia sebagai media pembelajaran semakin populer karena kemampuannya menggabungkan teks, gambar, audio, dan video untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, serta efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep yang rumit (Mayer and Fiorella 2022). Hal ini menjadikan multimedia sebagai solusi strategis dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mudah dipahami oleh para siswa.

Penerapan multimedia dalam pendidikan tidak terbatas pada jenjang tertentu, melainkan dapat diimplementasikan mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Penggunaannya mampu menghadirkan simulasi praktik dan visualisasi konsep yang mendekati situasi nyata, sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa. Di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), multimedia berpotensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran berbasis praktik, mengingat sekarang sudah tersedia jurusan yang fokus mempelajari bidang multimedia. Contohnya yaitu jurusan Broadcasting Perfilman di SMK Negeri 2 Pekalongan. SMK Negeri 2 Pekalongan merupakan salah satu sekolah unggulan di Kota Pekalongan yang memiliki prestasi di bidang multimedia, khususnya dalam produksi foto dan video. Pencapaian siswa-siswinya dalam berbagai kompetisi multimedia semakin mengukuhkan posisi sekolah ini sebagai pusat

unggulan pendidikan berbasis praktik, seperti perolehan juara 3 Lomba Foto pada Kompetisi Aksi Generasi Muda Perubahan Iklim Pekalongan 2022 (Kemitraan Partnership 2022) dan juara 1 lomba Iklan Layanan Masyarakat (ILM) pada Milenial Competition 2024 yang diselenggarakan oleh Saka Milenial Kwartir Cabang (Kwarcab) Kota Pekalongan (Ozy 2024).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Clark dan Mayer (2023) menekankan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui desain instruksional yang efektif, namun tidak secara eksplisit mengukur dampaknya terhadap motivasi belajar (Clark and Mayer 2023). Berbeda dengan penelitian tersebut, studi terkini misalnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Syam (2020), menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu mendorong motivasi siswa secara signifikan (Syam, Hakim, and Fattaufi 2020). Hal serupa juga ditemukan oleh Pangestika (2021), yang mengungkapkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar serta memotivasi siswa dengan cara yang efektif (Pangestika 2024). Selain itu, Wati (2016) menambahkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan secara signifikan mendorong motivasi belajar mereka (Wati 2016). Penting untuk menganalisis bagaimana penggunaan multimedia di SMK Negeri 2 Pekalongan dalam pembelajaran *broadcasting* perfilman untuk meningkatkan kreativitas siswa, guna mengidentifikasi efektivitasnya dan kendala yang dihadapi. Fokus penelitian ini mencakup evaluasi efektivitas multimedia dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan teknis, dan motivasi belajar siswa, serta identifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasinya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru terkait pengembangan strategi pembelajaran berbasis multimedia di bidang *broadcasting* perfilman.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji penerapan multimedia dalam pembelajaran di SMK Negeri 2 Pekalongan. Subjek penelitian dipilih melalui teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara memilih individu atau objek penelitian secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono 2017). Wawancara dilakukan kepada tiga siswa, dengan kriteria siswa kelas XI jurusan *Broadcasting* Perfilman SMK Negeri 2 Pekalongan yang memiliki pengalaman menggunakan aplikasi multimedia tertentu. Selain itu, untuk mengetahui sejauh mana

pembelajaran multimedia meningkatkan kreativitas siswa secara sudut pandang yang berbeda, dilakukan juga wawancara dengan dua guru.

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data mencakup kuesioner terbuka dan wawancara semi-terstruktur. Kuesioner tersebut dilakukan kepada seluruh siswa kelas XI jurusan Broadcasting Perfilman SMK Negeri 2 Pekalongan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai penggunaan multimedia, dampaknya terhadap motivasi belajar, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait pengalaman siswa dalam menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran (Creswell 2014). Dengan cara ini, peneliti dapat menggali berbagai perspektif dan detail yang tidak mudah diperoleh melalui metode pengumpulan data lain.

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode analisis tematik, metode ini merupakan pendekatan dalam penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengenali, mengelompokkan, dan menganalisis tema-tema yang muncul dari data untuk membantu peneliti dalam memahami dan menjelaskan makna yang terkandung secara terstruktur. Tahap pertama adalah mereduksi data dengan menyaring informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data tersebut dikelompokkan berdasarkan tema-tema utama, seperti jenis multimedia yang digunakan, pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa, serta hambatan yang dialami selama proses pembelajaran. Hasil pengelompokan data kemudian diinterpretasikan untuk mengidentifikasi pola dan hubungan antar tema. Interpretasi data merupakan tahap penting untuk menemukan makna yang terkandung dalam tema-tema yang telah diidentifikasi (Miles, Huberman, and Saldana 2014). Proses ini memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana tema-tema tersebut saling terkait dan memberikan gambaran menyeluruh mengenai fenomena yang diteliti.

Untuk menjaga kesesuaian data, diterapkannya triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan hasil angket dan wawancara untuk memastikan konsistensi informasi. Peneliti juga melakukan validasi data dengan cara mengonfirmasi hasil wawancara kepada responden agar interpretasi data sesuai dengan pemahaman mereka. Aspek etika penelitian juga diperhatikan, yaitu dengan menjaga kerahasiaan identitas responden.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan multimedia dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar, kreativitas, serta

hambatan yang dihadapi siswa di SMK Negeri 2 Pekalongan. Data diperoleh melalui wawancara dengan tiga siswa dan dua guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan kreativitas siswa, meskipun terdapat beberapa kendala terkait fasilitas dan kemampuan mengoperasikan aplikasi multimedia.

Multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Responden 1 mengungkapkan bahwa multimedia membuatnya lebih bersemangat dalam mencoba hal baru selama proses pembelajaran. Hal serupa disampaikan oleh responden 2, yang merasa materi pembelajaran dalam bentuk video, teks, dan animasi lebih menarik dan interaktif. Responden 3 menambahkan bahwa penggunaan media visual mampu meningkatkan minat belajar karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anggiani (2023) yang menunjukkan bahwa materi pembelajaran melalui multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa dengan tampilan yang lebih menarik. Maka multimedia dapat dijadikan strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.



Gambar 1. Proses Pembelajaran Siswa di Lab Komputer

Selain meningkatkan motivasi, multimedia juga berperan penting dalam mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri siswa. Penggunaan media interaktif dan aplikasi digital memberikan ruang bagi siswa untuk menjelajahi ide-ide baru dan mengekspresikan pemahamannya secara lebih beragam. Seperti pada Gambar 1, proses pembelajaran yang melibatkan multimedia dalam pengeditan audio dan video untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan kebebasan berkreasi. Selain memberikan pengalaman belajar yang menarik, penggunaan multimedia juga memberikan dampak nyata terhadap perkembangan kreativitas siswa. Hal

ini tercermin dari pendapat beberapa responden yang merasakan manfaat langsung dari penggunaan berbagai media dan aplikasi digital dalam kegiatan belajar. Responden 1 menyatakan bahwa multimedia mendorongnya untuk lebih kreatif dalam menggali materi pembelajaran karena materi disajikan secara visual dan menarik, sehingga memicu munculnya ide-ide baru. Responden 2 menganggap aplikasi seperti Canva dan Capcut sangat membantu dalam mengekspresikan ide-ide kreatifnya, baik melalui pembuatan video, desain presentasi, maupun konten visual lainnya yang relevan dengan topik pembelajaran. Kreativitas ini tidak hanya muncul dari keinginan untuk berkarya, tetapi juga dari kebutuhan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan komunikatif. Meskipun potensi multimedia dalam merangsang kreativitas sangat besar, ada tantangan yang perlu diperhatikan. Responden 1 dan responden 3 mengakui bahwa mereka terkadang merasa kurang percaya diri ketika belum memahami aplikasi yang digunakan secara mendalam. Hal ini sesuai dengan temuan Ilma, Riyadi, dan Usodo (2024), yang menyebutkan bahwa multimedia interaktif dapat memacu kreativitas siswa melalui materi yang menantang berpikir kritis, namun keterbatasan dalam penguasaan aplikasi menjadi penghambat pembelajaran. Dukungan seperti pelatihan teknis, bimbingan dari guru, dan penyediaan sumber belajar tambahan sangat diperlukan agar siswa dapat memanfaatkan multimedia secara optimal tanpa merasa terhambat oleh keterbatasan keterampilan.



Gambar 2. Siswa Belajar Secara Mandiri (Mengoprasikan Kamera)



Gambar 3. Siswa Belajar Secara Mandiri

Walaupun memberikan manfaat, penggunaan multimedia juga menghadapi sejumlah hambatan. Responden 2 mengungkapkan bahwa kurangnya penguasaan aplikasi menjadi tantangan utama dalam proses pembelajaran multimedia. Hambatan lain berupa koneksi internet yang terkadang kurang stabil. Responden 1 juga mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi multimedia yang belum diajarkan secara resmi oleh guru, sehingga ia harus

belajar secara otodidak tanpa bimbingan yang cukup. Hal ini menimbulkan kebingungan, namun dengan adanya fasilitas yang telah disediakan, membuat motivasi untuk belajar banyak hal secara mandiri. Responden 3 menambahkan, bahwa tidak semua guru memiliki keterampilan multimedia yang memadai. Akibatnya, bimbingan yang diberikan kepada siswa seringkali tidak optimal, baik dari segi teknis maupun dari cara mengajar. Kombinasi dari faktor-faktor tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan multimedia dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada ketersediaan alat, tetapi juga pada kesiapan guru dan siswa dalam menguasai serta memanfaatkannya secara efektif. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Juwanda, Mariono, dan Sumarno (2025) yang menyatakan bahwa keterbatasan fasilitas dan minimnya pelatihan guru menghambat efektivitas multimedia dalam pembelajaran. Peningkatan fasilitas dan pelatihan bagi para guru sangat penting untuk mendukung pemanfaatan multimedia secara maksimal.

Meskipun sarana multimedia sudah tersedia, namun para responden berharap agar sarana multimedia di sekolah dapat ditingkatkan dan pelatihan bagi guru lebih diperhatikan. Responden 1 menginginkan fasilitas multimedia yang lebih lengkap dan pemerataan pengajaran kepada semua siswa. Responden 2 menyarankan agar penggunaan multimedia diperluas terutama pada jurusan broadcasting perfilman yang sangat memerlukan media interaktif. Responden 3 berharap guru dapat memberikan perhatian dan bimbingan lebih personal agar penguasaan multimedia siswa menjadi lebih optimal. Rekomendasi ini didukung oleh penelitian Saputra & Alexon (2023) yang menunjukkan bahwa peningkatan fasilitas multimedia dan pelatihan guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis multimedia. Maka dibutuhkan langkah strategis untuk mengoptimalkan penggunaan multimedia melalui peningkatan infrastruktur dan peningkatan kompetensi guru.

Selanjutnya wawancara dilakukan dengan dua orang guru yang mengampu mata pelajaran di Broadcasting Perfilman SMK Negeri 2 Pekalongan. Menunjukkan adanya pemahaman yang lebih luas terkait pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan. Kedua guru menyampaikan bahwa penggunaan multimedia dalam kelas tidak lagi sekadar menjadi alat bantu tambahan, tetapi telah menjadi pendekatan utama, khususnya dalam menyampaikan materi praktik seperti pengambilan gambar, pengeditan video, penulisan naskah, hingga proses siaran. Dengan dukungan media visual seperti video pembelajaran, animasi, dan simulasi digital, penyampaian materi menjadi lebih konkret

dan mudah dipahami oleh peserta didik. Temuan ini mendukung pandangan Mayer dan Fiorella (2022) yang menyatakan bahwa integrasi teks, audio, dan visual secara sinergis dapat mengurangi beban kognitif siswa dan menyederhanakan pemahaman terhadap materi yang kompleks.

Guru juga mencatat adanya perubahan signifikan dalam suasana pembelajaran sejak multimedia diintegrasikan secara konsisten. Siswa tampak lebih aktif, termotivasi, dan menunjukkan semangat yang tinggi ketika diberi kebebasan dalam memilih media atau aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan tugas proyek. Sebagai contoh, beberapa siswa lebih memilih menggunakan aplikasi seperti CapCut, Canva, atau VN Editor untuk mengembangkan konten sesuai dengan minat dan keterampilan masing-masing. Hal ini selaras dengan temuan Ilma, Riyadi, dan Usodo (2024), yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu menstimulasi daya pikir kritis dan mendorong eksplorasi ide secara mandiri, terutama jika siswa diberi ruang berkreasi.

Meski manfaatnya nyata, para guru juga mengungkapkan bahwa mereka menghadapi berbagai kendala dalam praktiknya. Masalah yang paling sering muncul antara lain keterbatasan perangkat pembelajaran, gangguan jaringan internet, serta kurangnya dukungan teknis ketika alat mengalami kerusakan. Kondisi ini diperburuk oleh absennya tenaga ahli atau teknisi yang dapat segera menangani persoalan teknis di kelas. Akibatnya, waktu pembelajaran kerap terbuang hanya untuk mengatasi kendala tersebut. Guru juga menekankan pentingnya penyelenggaraan pelatihan secara berkelanjutan. Meskipun pelatihan awal telah diberikan, laju perkembangan teknologi yang begitu cepat menuntut guru untuk terus memperbarui pengetahuannya, terutama terkait aplikasi baru dan strategi pembelajaran digital yang efektif. Ketertinggalan guru dari siswa yang lebih cepat beradaptasi dengan teknologi menjadi kekhawatiran tersendiri. Hal ini sejalan dengan argumen Saputra dan Alexon (2023), yang menekankan bahwa penguatan pembelajaran multimedia harus diiringi dengan peningkatan kapasitas sumber daya manusia secara menyeluruh.

Satu hal yang juga menjadi perhatian guru adalah kontribusi multimedia dalam membentuk karakter siswa. Mereka mengamati bahwa ketika siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek multimedia seperti video kampanye atau konten edukatif, mereka tidak hanya belajar aspek teknis, tetapi juga keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan menghargai perbedaan ide. Dengan kata lain, multimedia tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran kognitif, tetapi juga sebagai ruang

pengembangan karakter sosial dan emosional. Pandangan ini diperkuat oleh Clark dan Mayer (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia yang mendorong interaksi kolaboratif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berorientasi pada nilai-nilai kemanusiaan. Secara keseluruhan, wawancara dengan guru menunjukkan bahwa multimedia memiliki potensi besar dalam memperkaya proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran berbasis praktik seperti broadcasting. Agar potensi tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal, diperlukan dukungan yang lebih sistematis, baik dalam bentuk perbaikan sarana dan prasarana, peningkatan kompetensi guru, hingga perencanaan kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan langkah-langkah strategis tersebut, multimedia dapat memainkan peran sentral dalam mewujudkan pendidikan kejuruan yang lebih relevan, inklusif, dan transformatif.

Selanjutnya hasil dari angket yang dibagikan kepada siswa kelas XI Broadcasting Perfilman di SMK Negeri 2 Pekalongan menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup positif terhadap kreativitas mereka. Data kuantitatif dari 15 item skala likert menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan skor antara 3 hingga 5, dengan rata-rata skor tertinggi pada pernyataan "pembelajaran multimedia membuat pembelajaran lebih menarik" (3.9), dan "saya menikmati bereksperimen dengan berbagai media" (3.8). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membangkitkan motivasi siswa. Penemuan ini sejalan dengan pendapat Mayer & Fiorella (2022) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam memahami materi. Selain itu, Clark dan Mayer (2023) juga menekankan bahwa multimedia yang didesain dengan baik tidak hanya efektif dalam menyampaikan informasi, tetapi juga dapat mengaktifkan proses berpikir kreatif.

Beberapa pernyataan dengan skor sedang hingga cukup rendah muncul pada aspek kemampuan siswa menghasilkan karya yang berbeda dari teman (skor 3.2) dan rasa tertantang berpikir kreatif (3.0). Ini bisa jadi karena belum semua siswa terbiasa dengan metode belajar yang menuntut kreativitas terbuka, atau karena fasilitas dan referensi yang dimiliki siswa masih terbatas. Dukungan dari data kualitatif berupa uraian terbuka juga memperkuat hasil kuantitatif. Mayoritas siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih bebas menyampaikan ide saat menggunakan multimedia. Salah satu siswa bahkan menyebut bahwa penggunaan

multimedia “seperti meng-*upgrade* cara berpikir,” karena memungkinkan mereka untuk lebih mengekspresikan diri dengan cara yang tidak bisa mereka lakukan melalui metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, tetapi juga sebagai ruang eksplorasi ide. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran multimedia memberikan peluang besar dalam meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis praktik seperti broadcasting dan perfilman. Perlu diperhatikan bahwa faktor pendukung seperti pelatihan teknis, penyediaan fasilitas, dan bimbingan guru masih sangat penting untuk memastikan efektivitas metode ini secara menyeluruh.

Tabel 1. Prestasi Siswa di Bidang Multimedia

Nama	Prestasi	Keterangan
M.Fikri Nafis	Juara 3	Lomba Foto dalam Memperingati Hari Lingkungan Hidup Kota Pekalongan Tahun 2022
M.Rafandika & Tim	Juara 1	Lomba Vlog dalam Memperingati Hari Lingkungan Hidup Kota Pekalongan Tahun 2022
M.Arif Rahman	Juara 1	Film Dokumenter dalam FLS2N SMK Kota Pekalongan Tahun 2022
M.Faris Fazaih	Juara 1	Film Fiksi dalam FLS2N SMK Kota Pekalongan Tahun 2022
M.Syarif Alfi'lani & Tim	Juara 2	Lomba Vlog Tiktok Museum Batik Pekalongan Tahun 2022
Fahmi & Tim	Film Dokumenter "Lampis Ireng" Masuk 10 Besar	Nomine Program Kompetisi Nasional Festival Film Pelajar Jogja XV Tahun 2024
Nabihah & Tim	Juara 1	Lomba Iklan Layanan Masyarakat (ILM) Milenial Competition Kota Pekalongan Tahun 2024

Selain diperkuat melalui hasil wawancara dan angket, perkembangan kreativitas siswa juga tercermin dari berbagai prestasi yang berhasil diraih dalam ajang lomba di bidang multimedia dan broadcasting. Data prestasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia mampu memfasilitasi dan menumbuhkan potensi siswa dalam aspek kreatif, teknis, dan kolaboratif. Siswa SMK Negeri 2 Pekalongan secara konsisten menunjukkan kemampuan unggul dalam berbagai kompetisi tingkat kota maupun nasional, seperti lomba foto, vlog, film dokumenter, film fiksi, hingga iklan layanan masyarakat. Berdasarkan unggahan resmi sekolah, Tabel 1 berikut merangkum capaian prestasi siswa yang menjadi bukti konkret bahwa pendekatan pembelajaran berbasis multimedia memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap pengembangan kreativitas peserta didik.

### Simpulan

Pembelajaran multimedia interaktif di SMK Negeri 2 Pekalongan efektif dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa jurusan broadcasting perfilman. Multimedia memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks secara lebih menarik dan mendorong eksplorasi ide kreatif siswa, sejalan dengan teori Mayer dan Fiorella (2021) tentang keterlibatan kognitif melalui media interaktif. Namun, efektivitas implementasi multimedia masih terbatas oleh kendala infrastruktur dan kompetensi guru dalam penguasaan aplikasi multimedia, sebagaimana ditemukan oleh Juwanda (2025). Peningkatan fasilitas multimedia dan pelatihan guru menjadi langkah strategis yang penting untuk mengoptimalkan potensi multimedia sebagai media pembelajaran yang efektif. Penelitian selanjutnya dianjurkan untuk mengembangkan model pelatihan guru dan evaluasi dampak peningkatan sarana prasarana terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa.

### Daftar Pustaka

- Anggiani, Lia, Hendrika Rika, Nengsi Nengsi, Dian Dian, and Maria Apriana. 2023. "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemrograman." *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains* 1 (2): 69–79. <https://doi.org/10.54066/jptis.v1i2.579>.
- Clark, Ruth C., and Richard E. Mayer. 2023. *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. 5th ed. John Wiley & Sons.
- Creswell, John W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th ed. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.
- Ilma, I, R Riyadi, and B Usodo. 2024. "Improving Creative Thinking Skills And Learning Motivation Through Ethnomathematics-Based Interactive Multimedia: An Experimental Study In Primary School." *Multidisciplinary*

- Science Journal* 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.31893/multiscience.2024141>.
- Juwanda, Kuntoro Adi, Andi Mariono, and Alim Sumarno. 2025. "Meta Analisis Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 6 (1).
- Kemitraan Partnership. 2022. "Ratusan Anak Muda Pekalongan Beraksi Dalam Menghadapi Perubahan Iklim." *Kemitraan Partnership*, 2022. <https://kemitraan.or.id/publication/ratusan-anak-muda-pekalongan-beraksi-dalam-menghadapi-perubahan-iklim/>.
- Mayer, Richard E., and Logan Fiorella. 2022. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. 3rd ed. Cambridge University Press.
- Mayer, Richard E, and Logan Fiorella. 2021. "The Cambridge Handbook of Multimedia Learning." *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, no. February 2022. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldana. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. SAGE Publications, Inc.
- Ozy. 2024. "SMK Negeri 2 Pekalongan Sabet Juara Pertama Milenial Competition 2024." *Radio Kota Batik Pekalongan*, 2024. <https://rkb.pekalongankota.go.id/berita24352-1-smk-negeri-2-pekalongan-sabet-juara-pertama-milenial-competition-2024.html>.
- Pangestika, Nadya Afnaini. 2024. "Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia Tingkat Smp." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Saputra, Rizki Yan, and Alexon. 2023. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar." *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 13 (1): 48–59.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Syam, Arista Amelia, Abdul Hakim, and Fattaufi. 2020. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 2 Bontosikuyu Kabupaten Kepulauan Selayar." *Profesi Kependidikan* 7 (6): 1–9. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/24074>.
- Wati, E. R. 2016. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SD Negeri Bertingkat Naikoten Kota Kupang." *Jurnal Riset Ilmiah* 3 (8): 3912–3919.