

KECENDRONGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**Trimansyah**

STIT Sunan Giri Bima - NTB

Email: trimansyahbima123@gmail.com

Submit	Received	Edited	Published
30 Juni 2021	04 Juli 2021	04 Juli 2021	04 Juli 2021

ABSTRACT

This paper examines the tendency of interactive learning and how the steps are implemented to increase students' understanding of what is being studied, because the development of education in schools is growing day by day so that it undergoes changes, learning demands will always be adapted to these developments. Therefore, the implementation of interactive learning is one way to make changes in the learning process. Interactivity is a characteristic of multimedia learning programs and the level of interactivity will determine how intense student involvement is in understanding learning, for conditions like this the presence of learning media is very useful, in such a position.

Keywords: *Interactive Learning Media*

ABSTRAK

Tulisan ini mengkaji kecenderungan pembelajaran interaktif serta bagaimana langkah-langkah pelaksanaannya untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang sedang dipelajari, karena perkembangan pendidikan di sekolah yang semakin hari semakin berkembang sehingga mengalami perubahan, tuntutan pembelajaran akan selalu disesuaikan dengan perkembangan tersebut. Oleh sebab itu pelaksanaan pembelajaran interaktif merupakan salah satu untuk mengadakan perubahan dalam proses pembelajaran. Interaktif merupakan ciri khas dari program multimedia pembelajaran dan tingkat interaktivitas akan menentukan seberapa intens keterlibatan siswa dalam memahami pembelajaran, untuk kondisi seperti ini kehadiran media pembelajaran sangat bermanfaat, dalam posisinya yang sedemikian rupa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif*

Volume 11	Nomor 2	Edisi Juni 2021	P-ISSN 2085-7365	E-ISSN 2722-3027	Halaman 12-
--------------	------------	--------------------	---------------------	---------------------	----------------

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan di sekolah, maka penggunaan alat-alat atau media pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi tersebut. Penggunaan media teknologi membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Tidak hanya itu, perkembangan pendidikan di sekolah semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan.

Saat ini, pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Hal itu menyebabkan terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Pembelajaran yang semula hanya menggunakan metode ceramah konvensional atau verbal semata menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang semula siswa sebagai obyek pasif yang hanya menerima apa adanya dari guru, menjadi pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif dan menyenangkan memerlukan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran, setidaknya sarana yang efektif dan efisien dalam bentuknya, komponen lingkungannya, alat fisiknya, dan komunikasinya.

Jadi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar salah satu untuk mengadakan perubahan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Interaktif merupakan ciri khas dari program multimedia pembelajaran interaktif. Tingkat interaktivitas akan menentukan beberapa intens keterlibatan siswa dalam menjalankan program.¹ Keterlibatan siswa dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.² Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, misalnya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam posisi seperti ini, penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh guru (atau guru melakukannya kurang efisien). Dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator.³ Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar pembelajar.

¹ Muliayanta dan Marlon Leong. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran*. (Yogyakarta; Universitas Atma Jaya. 2013)

² Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. (Yogyakarta: UNY Press, 2017). Ed. Pertama. 42

³ Ika Lestari. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. (Padang Akademia Permata)

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret) berdasarkan kenyataan yang ada di lingkungan hidupnya, kemudian melalui benda-benda tiruan, dan selanjutnya sampai kepada lambang-lambang verbal (abstrak). Untuk kondisi seperti inilah kehadiran media pembelajaran sangat bermanfaat. Dalam posisinya yang sedemikian rupa, media akan dapat merangsang keterlibatan beberapa alat indera.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang bernilai edukatif yang mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi bernilai edukatif karena kegiatan yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan. Guru dengan penuh kesadaran melakukan kegiatan secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu untuk kepentingan pembelajaran.

Guru selalu dituntut agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat dikuasai siswa secara tuntas. Hal ini menjadi permasalahan yang cukup sulit bagi guru, karena siswa bukan hanya sebagai individu dengan semua keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berbeda. Paling tidak ada tiga aspek yang membedakan siswa dengan yang lainnya, yaitu aspek intelektual, aspek psikologis, dan aspek biologis.

Ketiga aspek tersebut diakui sebagai akar permasalahan yang melahirkan sikap dan perilaku siswa bervariasi di sekolah. Hal itu pula yang menjadikan berat tugas guru dalam mengelola kelas dengan baik. Keluhan-keluhan guru sering terlontar hanya karena masalah kesulitan mengelola kelas. Akibat kegagalan guru mengelola kelas, tujuan pembelajaranpun sulit untuk dicapai. Sebenarnya hal ini tidak perlu terjadi, apabila ada usaha yang dilakukan oleh guru. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan meminimalkan jumlah siswa di kelas, mengaplikasikan beberapa prinsip pengelolaan kelas, memilih pendekatan pembelajaran yang tepat. Di samping itu, perlu memanfaatkan media pembelajaran yang telah ada dan mengupayakan pengadaan media pembelajaran baru demi mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

PEMBAHASAN

Berkaitan dengan apa yang di maksud dengan media pembelajaran interaktif, terlebih dahulu penulis menjelaskan masing-masing dari kata media, pembelajaran, dan interaktif, agar kita mudah memahami serangkaian proses yang lakukan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pertama, Istilah kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata '*Medium*' yang secara harfiah berarti Perantara atau Pengantar yaitu perantara atau

pengantar sumber pesan dengan penerima pesan.⁴ Sedangkan dalam bahasa Arab, media disebut “*Wasil*” bentuk jamak dari “*wasilah*” yakni sinonim “*Al-wats*” yang artinya Tengah.⁵ Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan dan menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lainnya.

Jadi media merupakan proses kondisi atau situasi yang mengadakan sesuatu untuk membangun sikap keterampilan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dilingkungan sekolah, dalam artian bahwa media serangkaian alat pembantu atau alat pengantar untuk menyampaikan berbagai pesan pengetahuan dari seseorang guru sebagai sumber informasi dan disampaikan kepada siswa sebagai penerima informasi atau pesan.

Kedua, Pembelajaran adalah dapat dikenal pada dunia pendidikan yang sering dikemukakan oleh para tokoh dan ilmuwan yang sangat mempengaruhinya dari ilmuwan psikologis, sehingga makna dari pembelajaran itu dapat dijelaskan sebagai proses kerja sama atau interaksi antara guru dan siswa dalam memanfaatkan berbagai sumber yang ada dan mengembangkan potensi yang ada dalam setiap diri siswa atau potensi kemanusiaan harus dibimbing dan dibina sesuai dengan tujuannya. Adapun potensi yang ada dalam diri siswa baik dalam dirinya maupun diluar dirinya yaitu, bakat, minat, keterampilan, sikap, termasuk juga potensi gaya dan kemampuan belajar, serta potensi diluar dirinya berupa lingkungan, sarana dan prasarana, sumber belajar yang dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan belajar tertentu.⁶

Jadi dalam penjelasan di atas dapat disimpulkan pembelajaran merupakan proses interaksi guru dan siswa dalam rangka untuk mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan peserta didik untuk memahami segala ketentuan dalam tujuan pendidikan, dan dalam pelaksanaannya tidak hanya menitik peratkan pada pelaksanaan kegiatan antara guru dan siswa saja, akan tetapi guru dan siswa bersama-sama melakukan suatu proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber untuk membangun keterampilan dan pengetahuan dalam mencapai tujuan tertentu.

Ketiga, Interaktif merupakan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilahirkan pada bagian media pembelajaran, jadi interaktif dapat bermaksud sebagai interaksi atau saling bertindak antara guru dan siswa dengan menggunakan berbagai media tertentu. Interaktif

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, Rajawali Pers, 2014). Ed, Revisi. Cet, 17. 3

⁵ Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Gaung Persada press, Ciputat, 2008)

⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), Ed. Pertama. Cet. 1. 26.

juga dapat membuat pelajar akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan seterusnya meningkatkan tahap motivasi dan minat terhadap mata pelajaran yang dipelajari. Interaktif juga dapat dikatakan juga sebagai pemilihan arahan yang telah diprogramkan oleh pelajar secara aktif dan tersusun supaya pembelajaran lebih bermakna dan memuaskan. Lebih jauh lagi interaktif dalam pembelajaran adalah mekanisme asas yang mesti ada untuk memperolehi pengetahuan dan pembangunan kemahiran kognitif.

Jadi interaksi dapat dipahami sebagai suatu tindakan atau aksi yang saling aktif dalam berbagai hubungan, sehingga dalam proses pelaksanaan pembelajaran siswa dapat berperan aktif dalam keterlibatan melakukan interaksi dengan menggunakan salah satu media yang digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan dua arah melalui bahan ajar yang sedang dipelajari⁷.

Dengan melihat penjelasan dari pengertian beberapa istilah di atas sehingga dalam makna dan uraian tentang media pembelajaran interaktif yaitu sebuah sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi dengan berbagai media seperti video rekaman dengan pengendalian komputer kepada murid yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Dalam penyelenggaraan pelatihan, sering ditemukan keadaan dimana waktu pelatihan sangat terbatas, sedangkan kemampuan peserta pelatihan dalam menerima materi pelatihan tidaklah sama, ada yang cepat menangkap namun ada yang memerlukan waktu lebih dalam memahami. Dari fenomena ini maka ingin diketahui efektivitas pembelajaran interaktif yang dirasakan oleh para peserta dalam menerima pelajaran. Pembelajaran interaktif dinyatakan oleh Dimiyati dan Mujiono seperti yang dikutip oleh Komara adalah suatu kegiatan guru yang

⁷ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. (Jogjakarta: Diva Press, 2015). 329

secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Ditambahkannya pula, model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Media pembelajaran interaktif adalah pada dasarnya merupakan metode komunikasi yang di mana interaktif memerlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung dari media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memadai, terutama dalam pengoperasian peralatan yang digunakan untuk menunjang kemampuan siswa dalam memahami pengetahuan yang di ajarkan.⁸

Pertama, Pengembangan bahan Ajar Interaktif. Dalam menyusun berbagai bahan ajar sebagai media pembelajaran dapat disebutkan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Judul harus diturunkan dari kompetensi dasar yang harus disesuaikan dengan besar/kecilnya materi yang akan diajarkan, 2) Petunjuk dan ketentuan pembelajaran harus di tulis serta di jelaskan secara tepat dan jelas agar para siswa mampu menggunakannya dengan mudah. 3) Segala informasi yang digunakan dalam pembelajaran sebagai penggunaan media harus di jelaskan dengan padat, terperinci dan jelas serta menarik dalam bentuk tertulis atau gambar yang diam maupun yang bergerak. 4) Tugas-tugas disajikan dalam bentuk tertulis dengan mengaitkan dengan program interaktif. 5) Penilaian dapat dilaksanakan dengan melihat hasil karya dari tugas yang telah diberikan pada akhir pelajaran yang dapat diamati dan dilihat oleh para pendidik melalui media seperti melihat melalui komputer. 6) Menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat membangun dan memperkaya berbagai materi dan sumber pembelajaran itu harus dijadikan sebagai bahan yang diprogramkan dalam pembelajaran interaktif.⁹

Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media ataupun objeknya saja, melainkan juga di tuntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. sedikitnya ada tiga macam interaksi. interaksi yang pertama ialah akan menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram. Bentuk interaksi yang kedua adalah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa,

⁸Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. (Jogjakarta: Diva Press, 2015). 334

⁹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar ...*, 334

komputer ataupun kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif. Bentuk interaktif yang ketiga adalah mengatur interaksi siswa antara secara teratur tapi tidak terprogram; sebagai siswa dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka untuk membalas seranganlawan atau kerjasama dengan teman seregu dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini siswa harus dapat menyesuaikan diri dengan situasi yang timbul karena tidak ada batasan yang kaku mengenai jawaban yang benar. Jadi permainan pendidikan dan simulasi yang berorientasikan pada masalah memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistik. Oleh karena itu , guru menganggapnya sebagai sumber terbaik dalam urusan media komunikasi

Kedua, Unsur-unsur penyusunan media pembelajaran Interaktif . Unsur-unsur penyusunan media pembelajaran Interaktif dilihat pada berdasarkan strukturnya media pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai sturuktur bahan ajar yang berbentuk CD. Bahan ajar interaktif berbentuk CD dpat dibedakan menjadi 2 Interaktif dan orang, dan CD interaktif yang meliputi 6 komponen yaitu: 1) Judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, dan penilaian. 2) Sedangkan interaktif dan orang memiliki 7 komponen yaitu: Judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.¹⁰

Ketiga, Manfaat Dan Tujuan Media Pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri lagi keberadaannya, karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran yakni menyampaikan pesan-pesan atau materi-materi pembelajaran kepada siswanya. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi disisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu akan sukar dipahami oleh siswanya, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran yaitu: Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada. 1) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan

¹⁰ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. (Jogjakarta: Diva Press, 2015). 333

menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. 2) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah. 3) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik. 5) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. 6) Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung kepada seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah. 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

Sementara tujuan Penggunaan media pengajaran sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan. Menurut Achsin menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pengajaran adalah ; 1) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna. 2) Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik. 3) Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik. 4) Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik. 5) Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

Manfaat, tujuan dan fungsi media pembelajaran interaktif hanya berfungsi dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana dan prasarana yang dapat memberikan berbagai pengalaman visual kepada siswa dalam rangka untuk mengembangkan dorongan dalam memotivasi belajar bagi siswa serta memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak sehingga menjadi lebih sederhana untuk dipahami. Dengan demikian juga media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai untuk mempertinggi daya sarap siswa dan retensi anak-anak dalam memahami berbagai materi yang diajarkan.¹¹

Media interaktif yang bekerja dengan pengguna partisipasi Media pembelajaran interaktif ini membantu dalam empat berikut pengembangan dimensi di mana anak-anak belajar: sosial dan emosional, perkembangan bahasa, kognitif dan pengetahuan umum, dan pendekatan terhadap pembelajaran. Menggunakan komputer dan pendidikan komputer perangkat lunak dalam lingkungan belajar yang membantu anak-anak meningkatkan keterampilan komunikasi dan sikap mereka tentang belajar. Anak-anak yang menggunakan komputer pendidikan perangkat lunak yang sering ditemukan menggunakan lebih kompleks pola bicara dan tingkat yang lebih tinggi dari komunikasi verbal. Sebuah studi menemukan bahwa dasar buku interaktif yang hanya membaca cerita dengan suara keras dan menyoroti kata-kata dan frase seperti mereka yang menggunakan sandi yang bermanfaat bagi anak-anak dengan penurunan kemampuan membaca. Anak-anak memiliki gaya yang berbeda dari pembelajaran, dan media interaktif membantu anak-anak dengan visual, lisan, pendengaran, dan sentuhan gaya belajar.

Media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan disini adalah berbentuk seperti Compact-Disk (CD). Media ini disebut CD Multimedia Interaktif. Disebut multimedia dikarenakan bahwa media ini memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi). Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Karena itu, media ini berupa CD, maka dapat dikelompokkan sebagai bahan ajar interaktif.¹²

Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran. Konsep interaktif dalam pengajaran paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer. interaksi dalam lingkungan pengajaran berbasis komputer pada umumnya mengikuti tiga unsur yaitu: 1) Urut-urutan intruksional yang dapat disesuaikan. 2) Jawaban/respon atau pekerjaan siswa. 3) Umpan balik yang dapat disusaiakan.

¹¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Perss, 2002), Cet. Pertama.. 21

¹² Mulyanta Dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009). 1

Untuk melibatkan keterampilan berpikir tingkat yang lebih tinggi, tugas-tugas yang disajikan melalui media ini harus mampu memperkenalkan dan memperhitungkan jawaban benar yang lebih dari satu, kreativitas, dan perbedaan pemecahan yang disebabkan oleh pengetahuan awal siswa yang tidak homogen. Untuk meningkatkan kemampuan interaksi media berbasis komputer, saran-saran berikut perlu dipertimbangkan dalam pengembangan media tersebut:¹³ 1) Pertimbangkan untuk menggunakan rancangan yang berpusat pada masalah, study kasus, atau simulasi dimana siswa secara mental terlibat dengan penyajian itu. Program seperti ini dimulai dengan menggugah dan melibatkan pikiran siswa secara aktif. 2) Buatlah penyajian intuksional singkat, kemudian minta supaya siswa mengolah atau memikirkan informasi yang disajikan. 3) Berikan kesempatan untuk berinteraksi sekurang-kurangnya setiap 3 sampai 4 layar tayangan, atau setiap satu atau dua menit. 4) Pertimbangkan desain dimana siswa tidak diberi informasi dalam bentuk linear, tetapi mencoba menemukan informasi melalui eksplorasi aktif dalam lingkungan elektronik. 5) Pertimbangkan untuk memperbolehkan siswa berhubungan dengan pemakaian komputer lain melalui model atau papan informasi elektronik. Siswa bisa diminta untuk berbagai tulisan kreatif, pemecahan masalah, atau pengambilan keputusan dengan siswa lain dilokasi yang jauh. 6) Jangan memaksakan interaksi, misalnya hindari pertanyaan yang semata-mata hanya ingin memperoleh jawaban dari siswa.

Untuk menggunakan media, seharusnya dilakukan perencanaan dan sistematis. Perlu diingat pula bahwa media pembelajaran digunakan bila media itu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang disampaikan. Langkah-langkah penting dalam penggunaan media yaitu: 1) Persiapan sebelum menggunakan media yang meliputi; Mempelajari petunjuk penggunaan media, Periksa voltase alat untuk disesuaikan dengan listrik setempat, Semua peralatan yang akan digunakan perlu disiapkan sebelumnya. 2) Pelaksanaan penggunaan media. Pada saat kegiatan belajar dengan menggunakan media berlangsung, hendaknya dijaga agar suasana tetap tenang. Keadaan tenang tidak berarti pebelajar harus duduk diam dan pasif, yang penting perhatian pebelajar tetap terjaga. Bila hendak menggunakan pesawat proyektor yang memerlukan kegelapan ruang, usahakan agar pebelajar masih dapat menulis, sehingga masih mungkin membuat catatan yang perlu. Diharapkan kepada guru bila ada yang perlu ditambahkan penjelasan tentang materi, usahakan posisi berdiri guru tidak menghalangi siswa, dan jangan terlalu lama sehingga kelas kacau karena perhatian guru berkurang. 3) Evaluasi. Tahap ini merupakan tahap penyajian apakah tujuan pembelajaran tercapai telah tercapai, selain untuk memantapkan pemahaman materi yang disampaikan melalui media.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 1997), 97-98

Maka perlu disediakan tes yang harus dikerjakan oleh siswa sebagai umpan balik. Kalau ternyata tujuan belum tercapai, guru perlu mengulang sajian program media tersebut. 4) Tindak Lanjut. Dari umpan balik yang diperoleh, guru dapat meminta siswa untuk memperdalam sajian dengan cara, misalnya: diskusi tentang hasil tes, mempelajari referensi dan membuat rangkuman, melakukan suatu percobaan, observasi dll.¹⁴

Prinsip Penggunaan Media Dalam Media Pembelajaran. Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada komunikasi pembelajaran, prinsip-prinsip tersebut diuraikan sebagai berikut:¹⁵ *pertama*, Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian penggunaan media harus dipandang dari sudut kepentingan guru. *Kedua*, Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. *Ketiga*, Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pembelajaran memiliki kekhasnya dan kekompleksan. Media yang digunakan harus sesuai dengan kompleksitas pembelajaran. *Keempat*, Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian pula sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit memahami bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual. *Kelima*, Media yang digunakan harus memerhatikan efektifitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat murah belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya. *Keenam*, Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer, lcd dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya.

Kelebihan Dan Kelemahan Media Pembelajaran Interaktif. Urgensi pemanfaatan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran pada era ini didasarkan pada sejumlah hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif ternyata berdampak positif

¹⁴ Sri Anitha, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuna Pustaka, 2010), 83-85

¹⁵ Wina Sabjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2012), 75-77

terhadap kegiatan pembelajaran. Seperti salah satunya, ditunjukkan dalam penelitian Schade yang memperlihatkan bahwa daya ingat bagi orang yang membaca sendiri adalah yang terendah 1%. Daya ingat ini dapat ditingkatkan hingga 25%-30% dengan adanya bantuan alat pembelajaran lain seperti Tv, metode pembelajaran bisa lebih menarik dan memberikan rangsangan apabila menggunakan 3D dapat meningkatkan ingatan sebanyak 60%. Multimedia juga memiliki kemampuan menampilkan konsep 3D dengan menarik, sekiranya kurikulum pembelajaran dapat dirancang secara sistematis, komunikatif dan interaktif sepanjang proses pembelajaran¹⁶.

Adapun kelebihan yang terdapat dari media pembelajaran interaktif menurut Listy Arisanti kelebihan dari Media Pembelajaran Interaktif yaitu: Mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, *interactivity* dan *adaptivity* yang tinggi dalam pengembangan bahan ajar akan mendukung penciptaan pembelajaran yang bermakna. *Interactivity* penting dalam *online Learning* karena interaksi antar muka dalam *online Learning* adalah dengan komputer yang digunakan untuk mengakses isi materi pelajaran dan untuk berinteraksi dengan orang lain. Sebab sebagaimana siswa dalam *online Learning* berinteraksi dengan isi, mereka harus juga didorong untuk menerapkan, menilai, menganalisis, menyintesis, mengevaluasi, dan merefleksikan apa yang mereka telah pelajari. Sementara itu, *adaptivity* menyesuaikan diri dengan penggunaannya beserta karakteristik lingkungannya.¹⁷

Adapun kelebihan media pembelajaran lainnya yang diungkapkan oleh Munir, sebagai berikut:¹⁸ 1) Sistem pendidikan lebih inovatif dan interaktif. 2) Guru akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran. 3) Mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu keastuan yang saling mendukung guna tercapai tujuan pembelajaran. 4) Menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini yang sulit untuk ditengkan jika hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. 6) Melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Sejumlah alasan yang membuat yang menjadi penguat pembelajaran pada saat ini harus didukung oleh multi media interaktif yaitu: 1) Pesan yang disampaikan dan materi lebih

¹⁶ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta; Rajawali Press. 2014). 46

¹⁷ Listy Arisanti, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 106

¹⁸ Munir, *Multimedia : Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Cet II, (Bandung : Alfabeta, 2013), 110

terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata. 2) Merangsang berbagai indra sehingga terjadi interaksi antar-indra. 3) Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh siswa. 4) Proses pembelajaran lebih *mobile*, lebih praktis, dan terkendali. 5) Menghemat waktu, biaya, dan energi.

Sementara kelemahan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:¹⁹ 1) Berkaitan dengan filosofis, meliputi; Masalah yang berasal dari pandangan kaumobyektivis dan Masalah yang berasal dari pandangan kaum konstruktivis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas tentang media pembelajaran interaktif, dapat menarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu penunjang dalam mengembangkan berbagai sistem pendidikan serta dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap berbagai ilmu pengetahuan yang di ajarkan. dengan demikian dapat disimpulkan dengan beberapa poin sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif adalah merupakan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilahirkan pada bagian media pembelajaran, jadi interaktif dapat bermaksud sebagai interaksi atau saling bertindak antara guru dan siswa dengan menggunakan berbagai media tertentu. Interaktif juga dapat membuat pelajar akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan seterusnya meningkatkan tahap motivasi dan minat terhadap mata pelajaran yang dipelajari. interaktif juga dapat dikatakan juga sebagai pemilihan arahan yang telah diprogramkan oleh pelajar secara aktif dan tersusun supaya pembelajaran lebih bermakna dan memuaskan. Lebih jauh lagi interaktif dalam pembelajaran adalah mekanisme asas yang mesti ada untuk memperolehi pengetahuan dan pembangunan kemahiran kognitif.
2. Karakteristik media pembelajaran merupakan salah metode komunikasi yang dimana interaktif memerlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung dari media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan berbagai alat atau media yang dapat mengangkat keaktifan dan pemahaman siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar.
3. Manfaat dan tujuan media pembelajaran interaktif yaitu upaya untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga adapun manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai penyampaian materi dapat diseragamkan, proses belajar

¹⁹ Munir, *Multimedia : Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, 121-124

dapat lebih jelas, menarik, lebih interaktif, efisien waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, menyederhanakan tempat belajar, dapat menimbulkan sikap positif pada proses belajar, dan lebih memproduktifkan peran guru.

4. Prinsip-prinsip media pembelajaran adalah. Dapat mempermudah bagi siswa, harus sesuai dengan arah tujuan belajar, sesuai dengan materi, sesuai dengan minat, memperhatikan efektifitas dan efisien, dan sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.
5. Langkah-langkah pelaksanaan media pembelajaran dapat lebih erat kaitan dengan media menggunakan komputer sehingga dapat menguraikan tiga unsur yaitu urutan nasional yang dapat disesuaikan, jawaban dan respon, upan balik yang dappat disesuaikan, mempertibangkan terlebih dahulu seblum siswa menggunakan komputer, jangan memaksakan interaksi. Dan adapun langka-langkahnya yaitu: persiapan sebelum menggunakan media, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut.
6. Kelemahan dan kelebihan media pembelajaran interaktif yaitu sebagai kelebihan memiliki suatu keunggulan dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien baik dari pemahaman siswa yang dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari sertaa kelemahan juga merupakan hambatan dan terbatasnya berbagai proses pelaksanaan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitha, Sri. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuna Pustaka. 2010
- Arisanti, Listy. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group. 2013
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Ed, Revisi. Cet, Ketujuhbelas. 2014
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran Jakarta* : PT RajaGrafindo Persada. 1997
- Dwi Surjono, Herman. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press. Ed. Pertama. 2017
- Ika Lestari. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. (Padang Akademia Permata) 2013
- Muliayanta dan Marlon Leong. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran*. Yogyakarta; Universitas Atma Jaya. 2013
- Multimedia, Munir. *Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. 2013
- Munir, Multimedia. *Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Cet II, Bandung : Alfabeta. 2013
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press. 2015
- Sabjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri. 2012
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Ed. Pertama. Cet. Pertama. 2008
- Usman Basyiruddin dan Asnawir. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Perss. Cet. Pertama. 2002
- Yudhi, Munadi. *Media Pembelajaran*, Gaung Persada press, Ciputat. 2008