

---

**ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR****Oleh****Diana Nur Septiyawati Putri<sup>1</sup>, Fitriah Islamiah<sup>2</sup>, Tyara Andini<sup>3</sup>, Arita Marini<sup>4</sup>**<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Jakarta, Indonesia,Email:<sup>1</sup>[diananur1234567@gmail.com](mailto:diananur1234567@gmail.com),<sup>2</sup>[fitriahislamiah499@gmail.com](mailto:fitriahislamiah499@gmail.com)<sup>3</sup>[aritamarini@unj.ac.id](mailto:aritamarini@unj.ac.id), <sup>4</sup>[tyaraandini4@gmail.com](mailto:tyaraandini4@gmail.com)

---

**Article History:**

Received: 02-11-2022

Revised: 19-11-2022

Accepted: 25-12-2022

**Keywords:**media pembelajaran  
interaktif, hasil belajar

**Abstract:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka (library research). Hasil dari penelitian ini adalah (1) media pembelajaran interaktif seperti powerpoint, video pembelajaran, quiz online, dan sebagainya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (2) membuat semangat dan motivasi belajar peserta didik sehingga berujung pada peningkatan pencapaian hasil belajar. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan dalam penelitian ini media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

---

**PENDAHULUAN**

Pada abad 21 ini, teknologi berkembang sangat cepat. Sehingga sumber daya manusia (SDM) harus bisa menyesuaikan perkembangan teknologi, agar sumber daya manusia tidak tergantikan dengan teknologi. Agar tidak tergantikan, maka kualitas sumber daya manusia (SDM) di Indonesia dituntut harus lebih meningkat supaya bisa mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat ini. Peningkatan kualitas tersebut tergantung oleh peningkatan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Kualitas pendidikan juga bergantung kepada bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sistem pendidikan itu sendiri. Begitu juga dalam mutu pembelajaran yang akan dipengaruhi oleh mutu guru dan praktek pembelajaran yang diimplementasikan.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dibutuhkan penunjang pembelajaran seperti media pembelajaran yang interaktif. Media selaku perlengkapan bantu dalam proses pembelajaran merupakan sesuatu realitas yang tidak bisa dipungkiri sebab dengan terdapatnya media bisa menolong tugas guru dalam mengantarkan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Tidak hanya itu media pula bisa mewakili apa yang kurang sanggup guru ucapkan lewat perkata ataupun kalimat tertentu. Media pembelajaran ialah fasilitas serta prasarana buat mendukung terlaksananya aktivitas pendidikan. Buat itu dari seluruh pihak yang ikut serta dalam proses pendidikan butuh membagikan atensi yang mencukupi buat permasalahan ini. Keberadaan media tidak bisa diabaikan begitu saja dalam proses pembelajaran perihal ini

disebabkan tanpa

terdapatnya media pembelajaran, penerapan pendidikan tidak hendak berjalan dengan baik tercantum dalam proses pendidikan. Media berasal dari bahasa Latin ialah bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti perantara ataupun pengantar. Artinya seluruh suatu yang bisa menyalurkan data dari sumber data kepada penerima data. Sebutan media ini sangat terkenal dalam bidang komunikasi. Proses belajarmengajar pada dasarnya pula ialah proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Karena melalui media pembelajaran guru dapat dengan mudah menyampaikan materi secara sederhana dan mudah dipahami. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Siswa dapat merasa senang dalam proses pembelajaran, jadi materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima baik oleh siswa dengan bantuan media pembelajaran ini. Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran.

Kata "interaktif" secara umum memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Lebih simpelnya, "interaktif" berarti komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Tidak ada satu pihak yang pasif. Media Interaktif secara umum mengacu pada produk multimedia dan layanan digital pada system IT yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten visual maupun konten audiovisual. Maka dari itu pengertian Media Pembelajaran Interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (siswa) yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran.

## **KAJIAN TEORI**

### **Pengertian pembelajaran**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian pembelajaran berarti proses, cara, pembuatan, menjadi makhluk hidup belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Menurut UU Sisdiknas no.20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Seorang ahli, menyampaikan pendapatnya bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa - peristiwa yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal (Gagne 1977). Pada tahun 1985, Gagne mengemukakan teorinya, bahwa pembelajaran untuk menciptakan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar. Menurut teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Pitchard (2009), teori pembelajaran adalah sebuah proses perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau percobaan. Pada teori ini ilmu diperoleh dari proses belajar.

Yang didapat dari proses pembelajaran ini sendiri bukan hanya ilmu, melainkan perilaku yang berubah, terbentuk, atau terkontrol.

1. Menurut Schunk (2012), teori pembelajaran adalah proses mengumpulkan serta memodifikasi pengetahuan, keterampilan, strategi, kepercayaan, sikap dan perilaku.
2. Menurut Sudjana (2012: 28), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Warsita, pembelajaran adalah suatu bentuk usaha agar membuat peserta didik mau belajar atau suatu bentuk aktivitas guna mengajarkan peserta didik.
3. Menurut Dimiyati dan Mudjiono berpendapat bahwa kegiatan pendidik atau guru secara terprogram yang melalui instruksional agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan pembelajaran lebih dari sumber belajar yang disediakan.

Pembelajaran sendiri membuat tujuan deskripsi pencapaian tiga aspek kompetensi, yakni pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang diperoleh murid dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan oleh siapa saja. Pembelajaran dapat dilakukan di sekolah dengan adanya guru dan siswa, di rumah dengan adanya orang tua dan anak, maupun di lingkungan masyarakat dengan adanya audien dan narasumber (pendidik dan peserta didik). Maka dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi timbal balik antara pendidik yang memberikan ilmu dengan peserta didik yang menerima ilmu dibantu dengan adanya sumber belajar pada suatu lingkungan pembelajaran.

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah media pembelajaran berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya secara harfiah tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media adalah alat yang sangat penting dari sudut pandang Pendidikan, berperan strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Berikut beberapa pengertian media menurut para ahli, yakni:

1. Menurut Munadi (2012), media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.
2. Menurut Asyar (2011), media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.
3. Menurut Djamarah (2002), media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran (informasi) dari sumber (guru dan sumber lain) kepada penerima (siswa/peserta didik).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan siswa untuk meningkatkan proses belajar. Batasan ini masih sangat luas dan dalam serta mencakup pemahaman tentang sumber, lingkungan, manusia, dan metode

yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan supaya proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan dengan lancar. Selanjutnya penggunaan media pembelajaran tidak membuat proses interaksi belajar- mengajar antara guru dan peserta didik menjadi membosankan, sehingga peserta didik sendiri dapat tertarik dan termotivasi untuk belajar. Berikut beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli, yaitu:

1. Menurut Arsyad (2015:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.
2. Menurut Karim (2014:7), media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan.
3. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2011:4), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Secara umum, media pembelajaran mempunyai peran, sebagai berikut:

1. Memperjelas bahasa pesan pembelajaran dan hindari terlalu bersifat verbal.
2. Mengatasi batas ruang, waktu dan indera.
3. Sikap pasif siswa dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan beragam.
4. Membuat pengalaman manusia dari yang abstrak ke yang konkrit.
5. Memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif.
6. Dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan keberhasilan belajar mereka.

### **Pengertian Media Interaktif**

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Pengertian interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah / suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Warsita:2008) Sedangkan dalam istilah komputer, arti interaktif adalah dialog antara komputer dan komputer atau antara komputer dan terminal.

Sesuatu yang interaktif melibatkan dua pihak atau lebih yang aktif di dalamnya. Dalam dialog interaktif di televisi misalnya. Pengertian dialog interaktif adalah kita sebagai pemirsa tidak sekedar menonton dan mendengarkan topik yang sedang dibahas dan diperbincangkan oleh pembawa acara dan nara sumbernya, tetapi bisa ikut aktif bertanya dan berkomentar. Hal ini tentu menyenangkan karena setiap orang memiliki pendapat yang ingin diungkapkan dan ingin didengar oleh orang lain. Dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar yang interaktif tentu lebih menyenangkan dibandingkan bila hanya mendengar dan mencatat penjelasan guru.

Pengertian pembelajaran interaktif adalah mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan sekaligus, salah satunya adalah

sambil menulis. Dengan proses belajar interaktif, siswa dirangsang untuk bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya dan disaat yang sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik itu tugas perseorangan maupun kelompok. Sistem belajar ini juga tidak menekankan pada hasil melainkan pada proses. Sehingga siswa memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menghafal, tetapi dengan cara mengalami.

### **Media Interaktif**

Pengertian interaktif media dalam proses belajar mengajar ialah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game. Penggunaan produk maupun layanan digital (multimedia) tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. Kualitas media pembelajaran dapat dinilai melalui ukuran-ukuran dan metode-metode tertentu, serta melalui pengujian-pengujian software.

Adapun pengertian menurut para ahli, yaitu menurut Walker dan Hess (1984:206) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2001:175-176), kriteria kualitas media pembelajaran interaktif dapat dinilai berdasarkan kualitas materi dan tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknik.

### **METODE PENELITIAN**

#### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka (library research) dengan caramenelaah sumber terpercaya baik dalam bentuk tulisan atau dalam format digital yang relevan tanpa turun langsung kelapangan (Hadi, 1995). Menurut Sugiyono (2012) studi Pustaka merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial. Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa sekolah dasar.

Menurut Sutrisno Hadi, disebut penelitian kepustakaan karena data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan suatu penelitian berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data menggunakan data sekunder.

Menurut Effendi, data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, yaitu dari studipustaka atau dari pihak lain yang relevan dengan subjek penelitian. Data sekunder penelitian ini diperoleh dari E-Book beberapa jurnal nasional dan internasional yang membahas tentang keterampilan proses ilmiah, dengan menggunakan sumber website.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah serangkaian kegiatan yang menangkap data apa adanya, tanpa ada dalam kondisitertentu yang hasilnya lebih menekankan makna.

Metode dan langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah memilih topik, eksplorasi informasi, menentukan fokus, pengumpulan sumber data, persiapan penyajian data, dan penyusunan laporan. Data yang disajikan adalah data berbentuk kata yang memerlukan pengolahan supaya ringkas dan sistematis (Muhadjir, 1998). Sedangkan instrument penulisan dalam artikel ini adalah daftar checklist, klasifikasi bahan tulisan, skema atau peta penulisan, dan format catatan penulis.

Data hasil belajar diambil dari berbagai sumber jurnal mengenai hasil belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Kemudian dianalisis dan disimpulkan. Data-data tersebut sudah diuji kevaliditasan dan realibilitasnya oleh peneliti sebelumnya berdasarkan hasil belajar yang diperoleh dari skor yes hasil belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif seperti powerpoint, video pembelajaran, quiz online, dan sebagainya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari adanya hasil observasi yang dilakukan oleh J M Sumilat dalam jurnal "Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 2 Tataaran" yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran matematika interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 2 Tataaaran. Dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif juga membuat semangat dan motivasi belajar peserta didik sehingga berujung pada peningkatan pencapaian hasil belajar. Terbukti dari data hasil belajar yang dianalisis dengan melihat ketuntasan hasil belajar. Pembelajaran dikatakan telah tuntas jika minimal 75% siswa telah mengalami ketuntasan. Sedangkan siswa dikatakan tuntas jika hasil belajarnya mencapai 70. Pada siklus pertama percobaan penelitian, belum ada ketercapaian ketuntasan. Pada siklus kedua siswa sudah memiliki ketuntasan belajar. Presentase ketuntasan belajar yang dicapai pada siklus 2 yaitu 100 % dan presentase ketercapain hasil belajar 77,7%.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif dapat memberikan stimulus pada semua indra dari peserta didik sehingga dapat memaksimalkan penangkapan pesan pembelajaran atau materi dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampikan isi materi pembelajaran baik dalam bentuk video, film, slide, gambar grafik, dan sebagainya.

Menurut teori Edgar Dale, mengatakan bahwa benda nyata berupa peraga merupakan salah satu media terbaik. Namun dalam memilih media pembelajaran juga harus memperhatikan karakteristik siswa, latar belakang siswa, dan jumlah siswa. Pastikan media pembelajaran yang digunakan secara efektif dan efisien untuk pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor internal siswa dan faktor eksternal siswa. Faktor eksternal siswa meliputi media pembelajaran, metode pembelajaran, dan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang

digunakan guru hendaknya disesuaikan dengan kondisi lokasi, kondisi siswa, dan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, guru harus mahir menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Saat ini masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sederhana yang kurang menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang baik. Untuk membuat pembelajaran dengan sistem pengisian lebih menarik dan meningkatkan keterampilan siswa, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan guru harus dapat menggunakan media tersebut. Penggunaan media pembelajaran interaktif membangkitkan minat siswa terhadap pelajaran karena sesuai dengan sifatnya. Ketertarikan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran membantu mereka menerima materi yang disajikan kepada mereka, membantu mereka belajar lebih antusias, dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya (Hubbard, 1983). Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu. Kriteria di atas lebih diperuntukkan bagi media konvensional.

Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Thorn, 1995). Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhanamungkin sehingga peserta didik tidak perlu belajar komputer lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum. Kriteria keempat adalah integrasi media di mana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan bahasa yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

Tahapan Menyusun Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Interaktif:

### **1. Tentukan Jenis Media Pembelajaran Interaktif**

- a. Multimedia Presentasi Pembelajaran: Alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan pendidik secara keseluruhan. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (explicit knowledge) dan bisa saja ditambahi dengan multimedia linear berupa film dan video untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Dapat dikembangkan dengan software presentasi seperti: OpenOffice Impress, Microsoft PowerPoint, dsb.
- b. Multimedia Pembelajaran Mandiri: Software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik secara mandiri alias tanpa bantuan pendidik. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan explicit knowledge (pengetahuan tertulis yang ada di buku, artikel, dsb) dan tacit knowledge (know

how, rule of thumb, pengalaman pendidik). Tentu karena menggantikan pendidik, harus ada fitur assesment untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalahnya. Untuk level yang kompleks dapat menggunakan software semacam Macromedia Authorware, Macromedia director atau Adobe Flash. Kita juga bisa menggunakan software yang mudah seperti OpenOffice Impress atau Microsoft PowerPoint, asal kita mau jeli dan cerdas memanfaatkan berbagai efek animasi dan fitur yang ada di kedua software tersebut.

## **2. Tentukan Tema Materi Ajar**

Tingkatkan uraian ke peserta didik serta menarik apabila kita pakai multimedia. Ingat kalau tujuan utama kita membuat multimedia pendidikan merupakan buat tingkatkan uraian peserta didik. Jangan terjebak ke memindahkan novel ke media digital, sebab ini malah mempersulit partisipan didik. Kala pendidik biologi mau menggambarkan suatu tipe tanaman biar dapat dimengerti pesertadidik, serta itu susah nyatanya dicoba (sebab pendidik tidak dapat nggambar di komputer, dsb), hingga ya jangan dicoba Alangkah lebih baik apabila tumbuhan tersebut dibawa saja langsung ke depan kelas. Ini salah satu contoh gimana media pendidikan itu sesungguhnya tidak wajib dengan teknologi data. Dalam sertifikasi pendidik, pemanfaatan media pembelajaran semacam tumbuhan itu, ataupun kecoak dikeringkan, dsb senantiasa memperoleh poin evaluasi yang signifikan.

## **3. Menyusun Gambaran Umum Media**

Dalam tahapan ini terbuat spesifikasi secara rinci menimpa arsitektur media, style, serta kebutuhan material buat pembuatan media. Spesifikasi terbuat secara rinci sehingga pada sesi selanjutnya ialah pada dikala melaksanakan pengumpulan modul serta pemasangan materi tidak dibutuhkan keputusan baru namun memakai apa yang telah ditetapkan pada sesi design. Pendidik wajib sanggup memeras keahlian serta ilham buat membuat flowchart serta story board, karena dengan begitu kamu bisa menampilkan imajinasi dalam suatu adegan dari alur cerita yang hendak kamu susun. Idealnya flowchart serta story board yang disusun wajib bisa dimengerti oleh orang-orang yang hendak di peruntukan regu dalam membuat proyek media pembelajaran interaktif.

## **4. Flowchart**

Diagram alir hendak sangat menolong dalam menyusun media, diagram alir hendak membagikan foto aliran dari satu scene (tampilan) ke scene yang lain secara lengkap. Buat membuat diagram alir, guru bisa memakai kaidah-kaidah dalam penataan flowchat, ataupun menggunakan tipe sendiri yang diinginkan. Yang butuh dicermati dalam menyusun diagram alir pastinya diagram tersebut informatif serta tidak membingungkan kamu sendiri kala mulai menyusun media.

## **5. Susun Alur Cerita (Storyboard)**

Susun alur cerita ataupun storyboard yang berikan cerminan semacam apa modul ajar hendak di informasikan. Jangan berpikiran kalau storyboard itu perihal yang sulit, apalagi point-point saja asalkan dapat berikan desain besar gimana modul diajarkan telah lebih dari lumayan. Metode buatnya pula lumayan dengan aplikasi pengolah kata ataupun spreadsheet yang kita kuasai, tidak butuh muluk-muluk

memakai aplikasi pembentuk storyboard professional. Buat storyboardsimpel, berikut ini contoh storyboard media pembelajaran interaktif.

#### **6. Pengumpulan Materi**

Pengumpulan bahan ataupun modul bisa dikerjakan paralel dengan sesi perakitan media( assembly). Pada sesi ini dicoba pengumpulan bahan semacam clip art image, animasi, audio, gambar, video serta lain sebagainya. Pada sesi ini umumnya guru pula butuh mengadakan sebagian perlakuan ataupun pengolahan terhadap material ataupun bahan yang sifatnya masih mentah, pastinya diperlukan aplikasi pendukung buat pengolahan bahan yang masih mentah. Guru bisa memakai macromedia firework, photoshop ataupun coreldraw buat mencerna bahan- bahan grafis, memakai adobe audtion ataupun cool edit bila mau mencerna audio, adobe premiere ataupun pinnacle bila mau mencerna video, macromedia flash ataupun swish MX bila mau mencerna animasi. Pilihan-pilihan aplikasi diatas bergantung selera diri sendiri, serta seberapa familier dengan aplikasi tersebut.

#### **7. Mulai Lakukan Sekarang**

Jangan menunda ataupun mengulur waktu lagi. Mulai buat rancangan awal, isikan bahan ajar yang mau kamu multimedia- kan. Terus masukkan bahan ajar kamu di kertas selanjutnya, mulai mainkan image, link dengan foto, suara serta video yang dapat kita peroleh dengan mudah di Internet. Dapat pula menggunakan internet buat mencari ide.

#### **8. Gunakan Teknik Atm**

Terapkan metode ATM (Amati, Tiru dan Modifikasi). Usahakan sering melihat contoh-contoh yang sudah ada untuk membangkitkan ide. Gunakan logo, icon dan image yang tersedia secara default. Apabila masih kurang puas:

- 1) Cari dari berbagai sumber
- 2) Buat sendiri apabila mampu.

#### **9. Tetapkan Target**

Jaga intensitas proses belajar dengan membuat sasaran individu, misalnya buat menajaki lomba, memenangkan award, mempersiapkan produk buat dijual, ataupun deadline agenda program/ projek. Sasaran butuh biar proses belajar membuat multimedia pendidikan terpelihara serta dapat berjalan secara kontinyu alias tidak putus di tengah jalur. Buat lomba serta award, sangat tidak di Indonesia terdapat bermacam event nasional yang dapat kita peruntukan sasaran. Balai pengembangan multimedia serta dinas pembelajaran nasional di bermacam wilayah dikala ini telah mulai gempur menyelenggarakan bermacam event lomba di tingkatan local dalam bidang multimedia.

#### **10. Success Story**

Dari pengalaman selama penulis menjadi pemngembang media pembelajaran dalam mengembangkan multimedia pembelajaran bukan dari kelengkapan infrastruktur atau berlimpahnya budget yang dimiliki, tapi justru dari ketiga hal ini:

- a) Berani mencoba dan mencoba lagi
- b) Belajar mandiri (otodidak) dari buku-buku yang ada (perlu investasi membeli buku)
- c) Tekun dan tidak menyerah meskipun peralatan terbatas

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint, video pembelajaran, quiz online, dan sebagainya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif dapat memberikan stimulus pada semua indra dari pesertadidik sehingga dapat memaksimalkan penangkapan pesan pembelajaran atau materi dalam proses pembelajaran. Saat ini masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sederhana yang kurang menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang baik. Ada beberapa tahapan menyusun media pembelajaran interaktif, seperti menentukan jenis media interaktif terlebih dahulu, menentukan tema materi ajar, menyusun gambaran umum media, flowchart, storyboard, pengumpulan materi, mulai lakukan sekarang, gunakan teknik atm, tetapkan target dan success story.

Adapun Tahapan Menyusun Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Interaktif, yaitu:

1. Tentukan Jenis Media Pembelajaran Interaktif, seperti Multimedia presentasi pembelajaran dan multimedia pembelajaran mandiri.
2. Tentukan Tema Materi Ajar
3. Menyusun gambaran umum media
4. Flowchart atau diagram alir
5. Susun alur cerita atau storyboard
6. Pengumpulan materi
7. Mulai lakukan sekarang
8. Gunakan Teknik ATM atau Amati Tiru dan Modifikasi
9. Tetapkan Target 10. Success Story

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Annafi , Arrosyida. 2012. Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari. S1 thesis : Universitas Negeri Yogyakarta.
- [2] Arsyad. Media Pembelajaran, (Jakarta: Press Indonesia, 2009). h. 4
- [3] Atoriq, Rizal. 2021. Pengertian Interaktif. Diambil dari <https://www.diwarta.com/2021/10/08/pengertian-interaktif.html> (diakses pada Selasa, 20 September 2022 pukul 10.49 WIB)
- [4] Elisa, Edi. 2016. Pengertian Media Pembelajaran. Diambil dari <https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-media-pembelajaran.html> (diakses pada Selasa, 20 September 2022 pukul 20.09 WIB)
- [5] Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Banten : Jurnal Lingkar Widyaiswara Edisi 1 No. 4.
- [6] Harsiwi, Udi Budi, dkk. 2020. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Surakarta : Jurnal Basicedu Vol 4 No 4.
- [7] Indonesia. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Sekretariat Negara RI.
- [8] KBBI. 2012. Pembelajaran. Diambil dari <https://kbbi.web.id/ajar.html> (diakses pada Selasa, 20 September 2022 pukul 21.09 WIB)
- [9] Mulyanta. 2021. 10 Langkah Mudah Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif.

- Diambil dari <https://btkp-diy.or.id/artikel/10-langkah-mudah-mengembangkan-media-pembelajaran-interaktif> (diakses pada Selasa, 8 November 2022 pukul 21.43 WIB)
- [10] Pijar. 2020. Media Pembelajaran Interaktif. Diambil dari <https://www.pijar.info/blog/media-pembelajaran-interaktif> (diakses pada Rabu, 21 September 2022 pukul 10.38 WIB)
- [11] Pratiwi, Nur Aninda. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Makassar
- [12] : Universitas Muhammadiyah.
- [13] Sunzuphy, Cheppy. Media Pembelajaran. Salatiga : Jurnal Academia. 24 Pengertian Pembelajaran
- [14] Menurut Para Ahli (BahasLengkap). Diambil dari <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2021/09/15-pengertian-pembelajaran-menurut-para-ahli.html> (diakses pada Rabu, 21 September 2022 pukul 10.23 WIB)
- [15] Sumilat, J M. 2018. Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Tataaran. Manado : Universitas Negeri Manado

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN