



At-Tasyrih (Jurnal Pendidikan Islam)

Volume 4, Nomor 2, Maret 2019

ISSN : [2462-0410](#) (P), [2502-2997](#) (E)

Website: <http://ejournal.stai-muarabulian.ac.id/index.php/Attasyrih>

Email: Attasyrih.staimb@gmail.com

MULTIMEDIA INTERAKTIF DAN MOTIVASI BELAJAR

Oleh : **J.M. Eka fitrianda ***

**Dosen STAI Ma'arif Sarolangun*

Email : j.m.ekafitrianda@gmail.com

Abstrak

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diketahui dari tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Pembelajaran multimedia interaktif adalah proses pembelajaran menggunakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media, terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi, dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Pembelajaran multimedia berguna untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Demi menciptakan interaksi edukatif antara pengajar dan peserta didik, agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan tidak mengesampingkan aspek emosional peserta didik yang lebih cepat merasa bosan dengan proses pembelajaran yang monoton dan tanpa adanya motivasi yang menumbuhkan kreatifitas mereka dalam pembelajaran, maka perlu adanya sebuah konsep gagasan yang dapat dijadikan sebagai acuan dasar untuk membangun proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan. Adapun tujuan penulisan ini adalah untuk menjelaskan bentuk pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan menggunakan pembelajaran multimedia interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci : *Multimedia Interaktif, motivasi belajar*

A. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini telah menciptakan persaingan global disetiap bidang kehidupan manusia. Agar mampu bersaing global peningkatan kualitas sumber daya manusia sangat diperlukan. Dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia maka pendidikan memegang peranan penting karena pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat menawarkan berbagai kemudahan dan sekaligus tantangan bagi dunia pendidikan khususnya pemanfaatannya dalam pembelajaran di kelas, hal ini berkaitan dengan pemanfaatan teknologi tersebut di dalam pembelajaran seperti penggunaan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Kemudahan yang diberikan adalah tersedianya berbagai sumber belajar yang luas dan relatif tidak terbatas melalui akses internet, komunikasi dan interaksi dengan berbagai pihak dengan mudah, dan berbagai kemudahan lainnya. Disisi lain, kemajuan teknologi juga memberikan tantangan bagi dunia pendidikan khususnya guru sebagai ujung tombak pemanfaatannya dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan, adanya perubahan orientasi pembelajaran konvensional (dimana guru mendominasi kelas) kepada pembelajaran yang berbasis teknologi (dimana guru sebagai fasilitator, *guide* dan *manager*) pembelajaran. Dengan kata lain, integrasi teknologi dalam pembelajaran menggeser orientasi belajar dari *outside-guided* menjadi *self-guided*.

Guru yang memiliki daya cipta dalam menyiapkan metode, perangkat media dan muatan materi pembelajaran akan membuat kegiatan belajar menjadi variatif, dapat merangsang semangat, minat belajar dan rasa penasaran siswa untuk belajar, sehingga siswa dapat meningkatkan prestasinya. Irene Cheng et al mengatakan bahwa pendidikan multimedia terbukti lebih efektif, lebih dinamis, interaktif, dan lebih ekspresif dalam menyajikan konsep-konsep abstrak dan dapat menginspirasi pemikiran kreatif." *Multimedia education proves to be more*

effective than traditional printed material because the dynamic and interactive settings are more expressive in presenting abstract concepts and can inspire creative thinking and engagement”¹

Multimedia interaktif merupakan sebuah objek benda yang dapat dipergunakan oleh siswa berdasarkan unsur kebahasaan. Multimedia memiliki potensi untuk membantu menggabungkan beberapa inovasi pendidikan yang telah lama dianjurkan. Inovasi seperti pembelajaran aktif, berfikir kritis, dan pembelajaran penemuan adalah elemen alami dari proses belajar mengajar yang melibatkan multimedia interaktif. Jennifer Collemen mengatakan multimedia datang dalam yang berbeda yaitu grafis, fotografi, teks, audio (suara efek, *voice-over*, dan sebagainya), video dan animasi. *“The media in multimedia comes in different forms: graphics, photography, text, audio (sound effect, music, voice-over, so on), video, and animation. Individually, each one serves as a powerfull communication vehivle for both exspressive and engaging experience”²* Multimedia memiliki potensi untuk membantu menggabungkan beberapa inovasi pendidikan . Inovasi seperti pembelajaran aktif, berfikir kritis, dan pembelajaran penemuan adalah elemen alami dari proses belajar mengajar yang melibatkan multimedia interaktif. Sebagaimana yang dikatakan oleh E.Mulyasa bahwa”untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, hendaknya pembelajaran tidak terbatas pada pembelajaran klasikal, tetapi perlu diupayakan pembelajaran yang dapat melayani perbedaan peserta didik secara individual sesuai dengan tempo belajar, minat dan nafsu belajar masing-masing”³.

Pembelajaran yang menyenangkan tidak akan terlepas daripada motivasi. Sebab pembelajaran yang menyenangkan bertujuan untuk

¹ Irene Cheng et al., *Multimedia in Education: Adaptive Learning and Testing* (USA:World Scientific Publishing,2010),hal.3

² Jennifer Collemen Dowling, *Multimedia* (USA:McGraw-Hill,2012),hal.4

³ E.Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung:Remaja Rosdakarya,2011),hal.132

menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik. Maka, potensi di dalam diri siswa akan berkembang serta terarah secara optimal, ketika proses yang dijalankannya dalam pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi dirinya untuk mengembangkan dan mengarahkan potensi yang dimilikinya. Keberhasilan guru menerapkan suatu strategi pembelajaran, sangat tergantung dari kemampuan guru menganalisis kondisi pembelajaran yang ada, seperti tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kendala sumber belajar, dan karakteristik bidang studi.⁴ Hasil analisis terhadap kondisi pembelajaran tersebut dapat dijadikan pijakan dasar dalam menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Untuk itu, salah satu gagasan untuk merangsang motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media dalam bentuk multimedia interaktif. Tulisan ini akan menjelaskan bagaimana peran multimedia interaktif dalam membantu memotivasi siswa dalam kegiatan belajar.

B. Pembahasan

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Interaksi dalam proses pembelajaran merupakan kata kunci menuju keberhasilan suatu proses pembelajaran. Agar tercipta interaksi dalam proses pembelajaran banyak ditentukan oleh beberapa faktor seperti guru, siswa, sasaran pembelajaran, materi yang sesuai dengan kurikulum, metode penyajian yang variatif dan kreatif serta inovatif, media yang digunakan beragam disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi kelas, serta sistem evaluasi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran. Seperti yang dikatakan Hamid Darmawi bahwa “proses pembelajaran ditentukan oleh faktor-faktor guru, siswa, tujuan pembelajaran, materi/isi pelajaran, metode penyajian, media yang digunakan dan situasi serta sistem evaluasi”.⁵

⁴ Made wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 14

⁵ Hamid Darmadi, *Kemampuan Dasar Mengajar, Landasan Konsep dan Implementasi* (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 7

Guru adalah kreator proses belajar mengajar. Guru yang akan mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dalam batas norma-norma yang ditegakkan secara konsisten. Sanjaya mengatakan” dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat pembelajaran lebih menarik”.⁶ Penggunaan media/alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa.⁷ Pemaparan di atas dapat memberikan pemahaman kepada penulis bahwa media merupakan kunci interaksi dalam pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah,perantara atau pengantar .⁸ lebih jauh yang dijelaskan oleh Arsyad yang mengutip pendapat Gerlach & Ely bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.⁹ Sedangkan menurut Wina Sanjaya, “media merupakan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) yang diprogram dan digunakan untuk media pembelajaran. Hardware adalah alat-alat yang dapat diantarkan pesan seperti overhead projector, radio, televisi. Dan software adalah hasil rekayasa teknologi rekam berupa CD,hard disk dan media simpan lainnya”.¹⁰

⁶Wina Sanjaya,*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2011),hal.162

⁷ Yudhi Munadi,*Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta:GP.Press,2012),hal.2

⁸ Azhar Arsyad,*Media Pembelajaran* (Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada,2011),hal.3

⁹ Azhar Arsyad,*Media Pembelajaran*,hal.3

¹⁰ Wina Sanjaya,*Strategi Pembelajaran,Berorientasi Standar Proses Pendidikan*,hal.163

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media dapat berbentuk orang/guru, alat-alat elektronik, media cetak, dan sebagainya.¹¹ Menurut Gagne dalam Sadirman berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya belajar.¹² Dari pendapat para ahli tersebut penulis memahami bahwa media merupakan sistem perantara atau pengantar pesan yang meliputi alat yang secara fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik.

Multimedia is any combination of text, art, sound, animation, and video delivered to you, by computer or other electronic or digitally manipulated means. It is richly presented sensation.¹³ Senada dengan Karen dan Baron yang mengatakan bahwa "Combination multimedia interactive may include text, graphics, animation, pictures, video, and sound."¹⁴ Multimedia menurut Tau Vaughan merupakan kombinasi dari teks, seni, suara, animasi, dan video yang dikirimkan dengan komputer atau sarana elektronik lainnya atau digital yang dimanipulasi. Hal ini disajikan dengan kaya sensasi.

Multimedia menurut Ms.Cormik yang dikutip oleh Deni Darmawan bahwa "multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks. Defenisi yang diberikan dari para ahli dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah suatu kaedah penyebaran informasi dan juga suatu teknologi komputer, yang menggabungkan bunyi, gambar-gambar diam dan bergerak (animasi), grafik, data dan teks. Teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dan mendalam dalam bidang komunikasi dan pendidikan. Teknologi multimedia dapat

¹¹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran* (Malang: UIN Maliki Press, 2011), hal. 165

¹² Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Grafindo Persada, 2007), hal. 6

¹³ Tay Vaughan, *Multimedia: Making it Work* (Amerika: McGraw-Hill, 2011), hal. 1

¹⁴ Karen S. Ivers dan Ann E. Baron, *Multimedia Projects In Education: Designing Producing, and Assesing* (Amerika: Greenwood Publishing Group, 2006), hal. 1

mempercepat dan mampu memberi pemahaman tentang sesuatu yang tepat, menarik, dan dengan kecepatan yang tinggi.

Multimedia dalam konteks pendidikan interaktif memainkan peranan penting dalam mengembangkan proses pengajaran ke arah yang lebih dinamis dan bermutu. Hal ini dibantu dengan perlengkapan komputer dalam menyajikan informasi, serta menghasilkan berbagai media pembelajaran yang berkembang dari hari ke hari. Karena kebutuhan dan cara belajar setiap peserta didik itu berbeda, adakalanya peserta didik menginginkan untuk bisa mengontrol atau menentukan alur informasi yang ingin dipelajarinya. Kondisi inilah yang memunculkan interaksi dua arah antara media dan peserta didik. Interaksi seperti ini yang selanjutnya dimaksudkan sebagai multimedia interaktif.

Sanjaya Mishra dan Ramesh C.Sharma mendefenisikan multimedia interaktif yaitu :

*Interactive multimedia is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software primarily deals with the provision of information. The multimedia component is characterized by the presence of text, pictures, sound, animation, and video. The interactive component refers to the process of empowering the user to control the environment usually by a computer.*¹⁵

Sanjaya Mishra dan Ramesh C.Sharma mendefenisikan multimedia interaktif adalah menangkap semua kata baru dari perangkat lunak komputer terutama yang berkaitan dengan penyediaan informasi. Komponen multimedia interaktif ditandai dengan adanya teks, gambar, suara, animasi, dan video. Komponen interaktif mengacu pada proses pemberdayaan pengguna untuk mengontrol lingkungan yang biasanya digunakan dengan komputer.

Munir memberikan pengertian “multimedia interaktif adalah suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang menghasilkan manfaat lebih bagi

¹⁵ Sanjaya Mishra dan Ramesh C.Sharma,*Interactive Multimedia in Education and Training* (Amerika:Idea Group Publishing,2005)hal.VII

pengguna akhir dari salah satu unsur media yang dapat diberikan secara individu”.¹⁶ Menurut Abdul Majid multimedia interaktif merupakan kombinasi dari dua atau lebih media (audio, text, graphics, images, animation, and video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami suatu presentasi”.¹⁷

Defenisi dari para ahli tentang multimedia interaktif, penulis menyimpulkan multimedia interaktif merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif apabila dipadukan dengan teks, grafik, animasi, audio, dan video dalam bentuk CD,DVD.

2. Tipe-tipe Pembelajaran Multimedia Interaktif

Pembelajaran multimedia interaktif harus menyeleksi materi yang benar-benar representatif untuk dibuat pembelajaran interaktif. Materi yang dibuat khusus terdapat unsur animasi, video, simulasi, dan games. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat animasi tentang sebuah proses menyerupai proses yang sebenarnya, sehingga mempermudah pemahaman. Ada beberapa variasi pembelajaran multimedia interaktif, yakni : “ pembelajaran tutorial, pembelajaran simulasi, pembelajaran permainan/games, dan pembelajaran latihan/drill”.¹⁸ Berikut akan disajikan pembahasan masing-masing format penyajian pesan multimedia interaktif,yakni:

a) Tipe Pembelajaran Tutorial

Tipe pembelajaran tutorial dengan meniru tutor yang dilakukan oleh guru. Informasi mata pelajaran yang disajikan dalam unit-unit kecil,lalu disusul dengan pertanyaan. Respons siswa dianalisis oleh komputer.¹⁹ Jawaban siswa dianalisis oleh komputer berdasarkan

¹⁶ Munir,*Multimedia:Konsep dan Aplikasi dalam Penilaian* (Bandung:Alfabeta,2012),hal. 110

¹⁷Abdul Majid,*Perencanaan Pembelajaran:Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung:Rosdakarya,2009),hal.61

¹⁸ Deni Darmawan,*Tekhnologi Pembelajaran*(Bandung:Remaja Rosdakarya,2012),hal.36

¹⁹ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung:Remaja Rosdakarya,2012),hal.62

kemungkinan-kemungkinan jawaban yang telah diprogram oleh si pembuat. Kemudian dilakukan umpan balik berdasarkan hasil analisis tersebut. Pembelajaran tutorial bertujuan untuk memberikan kepuasan/pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajarinya.

b) Tipe Pembelajaran Simulasi

Tipe pembelajaran simulasi merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.²⁰ Simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Program simulasi berupaya melibatkan peserta didik dalam persoalan nyata.

c) Tipe Pembelajaran Permainan/*Games*

Permainan selalu menarik dan menyenangkan untuk diikuti, demikian program komputer yang menyediakan permainan yang menyenangkan. Permainan dapat memberikan rangsangan/motivasi yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Model permainan ini dikembangkan berdasarkan “permainan menyenangkan, para peserta didik yang akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan”.²¹ Adapun prosedur dari permainan ini terdiri dari menu utama, petunjuk program, isi permainan, dan evaluasi. Prosedur ini juga berlaku untuk tipe pembelajaran tutorial, drill, dan simulasi .

Pertimbangan pemilihan games dalam multimedia interaktif karena adanya kebutuhan peserta didik terhadap gaya belajar tiap individu yang berbeda dalam menerima pembelajaran, dan untuk memotivasi peserta didik dengan permainan yang menarik dan menyenangkan. Sebagaimana dikatakan oleh Courtney Uram et

²⁰ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, hal 65

²¹ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 66

all., "These considerations include an understanding of audience characteristic, generational differences, learning theories, learning motivation, and the use of media elements to promote learning".²²

Pertimbangan pemilihan games pembelajaran berdasarkan perbedaan-perbedaan masing-masing peserta didik, teori-teori dalam pelajaran yang mendukung adanya tipe pembelajaran games, untuk memotivasi peserta didik, dan sebagai unsur-unsur media untuk mempromosikan pelajaran.

d) Tipe Pembelajaran Latihan/*Drills*

Metode latihan pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari. *Drill* secara denotatif merupakan tindakan untuk meningkatkan keterampilan dan kemahiran. Sebagai sebuah metode, *drill* adalah cara membelajarkan siswa untuk mengembangkan kemahiran dan keterampilan serta dapat mengembangkan sikap dan kebiasaan.²³ Program ini menuntun peserta didik sampai suatu konsep benar-benar dikuasai oleh peserta didik, dan dapat menyampaikan pembelajaran secara langsung. Hal terpenting adalah memberi penguat secara konstan terhadap jawaban yang benar. Komputer secara sabar akan memberikan latihan sampai suatu konsep benar-benar dikuasai peserta didik. Tujuan dari bentuk program ini adalah melatih kecakapan dan keterampilan siswa. Hal ini menuntut keterampilan peserta didik menggunakan akses tertentu secara cepat dan tepat. Jika jawaban yang diberikan peserta didik benar, program menyajikan soal materi selanjutnya dan jika jawaban salah program menyediakan fasilitas untuk mencoba kembali.

²² Courtney Uram, Diane Wilcox, dan Jane Thall, *Design and Implementation of Educational Games: Theoretical and Practical Perspectives* (New York: IGI Global, 2010), hal. 1

²³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 214

3. Keunggulan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan.²⁴ Beberapa manfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran, antara lain:

- a) Pembelajaran bisa lebih menarik, perhatian peserta didik tetap terjaga, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan peserta didik, yang kesemuanya menunjukkan aspek motivasi dan meningkatkan minat siswa
- b) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi logis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
- c) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.²⁵

Model yang menarik, prestisius, atau sangat kompeten, juga menarik perhatian. Jika tampilan itu menarik, peserta didik akan lebih banyak perhatian.²⁶ Dalam praktik pembelajaran peserta didik dapat belajar sendiri atau dibimbing oleh guru, sehingga keterlibatan guru fleksibel sesuai dengan situasi dan kondisi.

4. Kriteria Kualitas Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Para ahli memaparkan tentang kriteria kualitas multimedia interaktif dalam pembelajaran. Pendapat pertama diungkapkan oleh Walker & Hess

²⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta, GP Press, 2012), hal. 152

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 23

²⁶ Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 169

yang dikutip oleh Arsyad memberikan kriteria mereviu perangkat lunak media pembelajaran berdasarkan:

“Kualitas isi dan tujuan yang terdiri dari ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, kesesuaian dengan situasi siswa. Sedangkan kualitas instruksional meliputi memberikan kesempatan belajar, kualitas memotivasi, kualitas tes dan penilaian, dapat memberi dampak bagi siswa dan membawa dampak bagi guru dan pembelajaran. Selanjutnya kualitas teknis meliputi keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasian”.²⁷

Penggunaan multimedia interaktif menurut Darmawan “jika di dalamnya memiliki karakteristik sebagai berikut: *content representation, full color and high resolution*, melalui media elektronik, tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi, respons pembelajaran dan penguatan, mengembangkan prinsip *self evaluation*, yang dapat digunakan klasikal atau individual”.²⁸ Dari karakteristik pembelajaran yang dapat dikatakan sebagai pembelajaran multimedia interaktif, apabila media mempunyai ciri-ciri komunikasi dua arah, aktivitas fisik dan mental, adanya feedback langsung, adanya gambar animasi, warna yang menarik, adanya perpaduan antara suara, teks, dan gambar yang jelas.

5. Teori Belajar yang Melandasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif didasari atas beberapa teori. Teori-teori tersebut adalah teori behavioristik, teori kognitif, teori konstruktivistik, teori sistem, dan teori siberetik. Teori belajar pertama yang melandasi pengembangan multimedia interaktif menurut aliran behavioristik “belajar merupakan upaya untuk membentuk hubungan stimulasi dan respon sebanyak-banyaknya”.²⁹ Dengan kata lain, belajar akan terjadi jika guru dapat memprosesnya dengan menyediakan

²⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Grafindo Persada,2011),hal. 175-176

²⁸ Deni Darmawan, *Tekhnologi Pembelajaran* (Bandung:Remaja Rosdakarya,2012),hal.33

²⁹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran:Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2011),hal.116

bahan ajar, media dan alat peraga. Proses ini akan membuat stimulasi yang baik dan siswa dapat meresponnya dengan baik pula. Salah satunya teori behavioristik yang dikembangkan oleh Skinner yaitu teori *operant conditioning* yang sangat berpengaruh dalam bidang teknologi pengajaran yaitu pengajaran dengan bantuan komputer berbasis multimedia interaktif.

Teori Skinner “setiap kali memperoleh stimulus maka seseorang akan memberikan respons berdasarkan hubungan *S-R (stimulus dan respons)*”.³⁰ Respons yang benar perlu diberikan penguatan (*reinforcement*). Pemberian penguatan dilakukan pada permulaan proses belajar yaitu diberikan setiap kali guru memberikan respons yang benar dengan menggunakan metode dan media yang efektif, efisien, menarik, dan dibutuhkan oleh peserta didik. Selain itu, proses belajar terjadi secara individual atau perseorangan, sehingga apa yang terjadi pada peserta didik yang berbeda karakteristiknya tidak pernah menghasilkan belajar yang sama. Upaya yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran adalah menyediakan rangsangan dan informasi yang ditata dan diorganisasikan dengan cara yang bermacam-macam, agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar.

Teori kedua yang melandasi pengembangan multimedia interaktif adalah teori kognitif. Menurut Piaget “orang berusaha memahami dunianya dan secara aktif menciptakan pengetahuan melalui pengalaman langsung dengan berbagai objek, orang, dan ide. Semuanya mempengaruhi bagaimana pikiran berproses dan pengetahuan berkembang “.³¹ Dalam perspektif teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Belajar adalah proses mental yang aktif untuk mencapai,

³⁰ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 40

³¹ Anita Woolfolk, terj., *Educational Psychology: Bagian Pertama* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 65

mengingat dan menggunakan pengetahuan.³²Pada teori ini akan ada keseimbangan antara apa yang peserta didik rasakan dengan apa yang dilihat atau pengalaman baru. Model tutorial dengan perkembangan kognitif Piaget. Multimedia mengacu pada penyajian kata-kata dan gambar, sedangkan pembelajaran mengacu pada konstruksi pelajar dari proses pengetahuan, dimana seseorang membangun representasi mental dari kata-kata dan gambar adalah fokus dari teori kognitif.

Teori ketiga yaitu teori konstruktivistik. Menurut Jean Piaget yang dikutip Martinis Yamin “pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang melainkan melalui tindakan (*action*). Perkembangan pengetahuan anak bergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya”.³³ Senada yang dikatakan Hari Wibowo bahwa “individu menciptakan sendiri pemahaman barunya melalui interaksi yang diperolehnya dari pengalaman”.³⁴ Pada pembelajaran model ini, pembelajaran multimedia interaktif akan mampu mengkonstruksi pengetahuan siswa dengan model pembelajarannya.

Menurut Heinich et al., “*Constructivism is a movement that extends beyond the beliefs of the cognitivist. It considers the engagement of students in meaningful experiences the essence of learning*”.³⁵Teori ini tidak semata menekankan pada pengetahuan kognitif, tetapi juga menekankan pengalaman siswa. Teori ini mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang bermakna dan akan bertahan lama dalam pikiran peserta didik ketika peserta didik dapat mengkonstruksikan sendiri pengetahuannya. Proses belajar tersebut diawali dari pengalaman nyata dan direfleksikan secara individu. Dari pemikiran-pemikiran yang mendasar ini, di dalam proses pembelajaran peserta didik harus terus

³² Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2012), hal. 22

³³ Martinis Yamin, *Orientasi Baru Ilmu Pendidikan* (Jakarta: GP.Press, 2011), hal. 147

³⁴ Hari Wibowo, *Pengantar Teori-teori Belajar dan Model-model Pembelajaran* (Jakarta: Puri Cipta Media, 2012), hal. 28

³⁵ Heinich et al, *Instructional Media and Technology for Learning* (New Jersey: Prentice Hall Inc, 2006), hal. 17

didorong untuk memiliki semangat dan motivasi yang tinggi untuk mengembangkan penalarannya.

Teori keempat yang melandasi pengembangan media pembelajaran yaitu teori siberetik. "Belajar menurut teori siberetik adalah pengolahan informasi. Proses belajar memang penting, namun yang lebih penting lagi adalah sistem informasi yang diproses yang akan dipelajari siswa. Informasi ini yang akan menentukan proses".³⁶ Teori siberetik memberikan pengetahuan kepada guru dan pengembang tentang cara merancang pembelajaran komputer yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif agar pengolahan informasi dan stimulus dapat konsisten terserap di otak peserta didik.

Teori belajar behavioristik, dan teori belajar konstruktivistik sebagai pijakan dalam hal ini. Alasan menggunakan kedua teori ini (teori behavioristik dan teori konstruktivistik) karena kedua teori ini mempunyai karakter yang sejalan dengan pengembangan multimedia untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dengan asumsi melalui multimedia adanya *input* berupa stimulus dan *output* yang berupa respon sehingga terjadi interaksi antara stimulus dan respon, melalui multimedia materi pembelajaran disajikan dengan berbagai komponen, dengan menggunakan multimedia siswa dapat belajar secara kontekstual, melalui multimedia pembelajaran dapat dilakukan secara individual, dan multimedia memiliki sifat interaktif. Dengan demikian diharapkan setelah menggunakan multimedia teori belajar dan pembelajaran ini siswa akan semakin aktif dan paham dengan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga proses pembentukan pengetahuan akan lebih meningkat.

6. Motivasi Belajar

Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang, secara dilandasi atau tidak dilandasi untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi juga diartikan sebagai usaha-usaha yang

³⁶ Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta:Rineka Cipta,2005),hal.81

dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang diinginkan tercapai.³⁷

Motivasi berkaitan dengan dorongan untuk melakukan sesuatu motivasi menyebabkan kita untuk bangun dipagi hari dan pergi berkerja. motivasi adalah penggerakan kita mempelajari hal yang baru, dan motivasi mendorong kami untk mencoba lagi ketika gagal.³⁸ Pentingnya peranan motivasi dalam proses pembelajaran perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan kepada siswa. Motivasi dirumuskan sebagai dorongan, baik diakibatkan faktor dari dalam maupun luar siswa. Untuk mencapai tujuan tertentu guna memenuhi/memuaskan suatu kebutuhan. Dalam kontek pembelajaran maka kebutuhan tersebut berhubungan dengan kebutuhan untuk pelajaran. Siswa akan termotivasi jika kita mampu menyediakannya media yang tepat untuk senantiasa melibatkan siswa melalui manajemen yang efektif.³⁹ Artinya siswa akan termotivasi belajar jika kita para guru mampu mengajar dengan memilih dan memanfaatkan media dengan baik, sehingga siswapun akan belajar dengan semangat.

Peran motivasi dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa dapat dianalogikan sebagai bahan bakar untuk menggerakan mesin motivasi belajar yang memadai akan mendorong siswa berperilaku aktif untuk berprestasi dalam kelas, tetapi motivasi yang terlalu kuat justru dapat berpengaruh negatif terhadap keefektifan usaha belajar siswa. Fungsi Motivasi dalam pembelajaran diantaranya:⁴⁰

³⁷ Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima,2008) Hal. 183

³⁸ Tileston/Donnawalker, *Student Motivation*, (US: Corwin ASSAGE Company,2010)Hal. 4

³⁹ Bob sullo, *The Motivated student*, (US:ASCD Product,2009), Hal.2

⁴⁰ <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2114607-indikator-indikator-motivasi-belajar-html>

- a) Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b) Menuntun arah perbuatan,yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi arah, dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c) Menyeleksi perbuatan,yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa motivasi mengandung nilai-nilai dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a) Motivasi menuntut tingkat berhasil atau gagalnya kegiatan belajar siswa.
- b) Pembelajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat, yang ada pada diri siswa.
- c) Pembelajaran yang bermotivasi menuntut kreatifitas guru untuk berupaya secara sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan serasi guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa.
- d) Berhasil atau gagalnya dalam membangkitkan dan mendayagunakan motivasi dalam proses pembelajaran berkaitan dengan upaya pembinaan disiplin kelas.
- e) Penggunaan asas motivasi merupakan sesuatu yang esensial dalam proses belajar dan pembelajaran.

Hezberg membagi dua jenis faktor yang mendorong seseorang untuk berusaha mencapai kepuasan dan menjauhkan diri dari ketidakpuasan. Dua faktor ini disebutnya (1) faktor intrinsik yaitu hygiene, memotivasi seseorang untuk keluar dari ketidakpuasan, (2) faktor ekstrinsik motivator memotivasi seseorang untuk berusaha mencapai

kepuasan.⁴¹ Rumusan tersebut juga diamati dari mana saja sumber-sumber motivasi belajar siswa itu, diantaranya:

a) Motivasi *intrinsic*

Yaitu motivasi yang bersumber pada diri faktor-faktor dari dalam, tersirat baik dalam tugas itu sendiri maupun pada diri siswa yang didorong oleh keinginan untuk mengetahui, tanpa ada paksaan dorongan orang lain, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pemahaman, mengembangkan sikap untuk berhasil, menikmati kehidupan, secara sadar memberikan sumbangan kepada kelompok, dan sebagainya. Perilaku motivasi pribadi lebih mudah diakses. Selanjutnya atas dasar ini perilaku efektif pribadi mungkin pada motivasi orang lain dapat dipahami dengan lebih baik.⁴²

b) Motivasi *Ekstrinsik*

Yaitu motivasi yang bersumber akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar. Pelajaran motivasi dengan adanya angka, ijazah, tingkatan, hadiah, medali, pertentangan, persaingan.

Dapat ditambahkan bahwa motivasi *intrinsic* adalah motivasi yang berhubungan dengan kegiatan yang memiliki *Reward* sendiri, sedangkan motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang diciptakan oleh faktor-faktor eksternal reward hukuman.⁴³ Pengembangan bahan ajar yang dilakukan dalam pengembangan ini merupakan usaha dan cara bagaimana siswa yang diajarkan akan termotivasi dengan penggunaan media yang sudah dipilih. Media yang telah dipilih adalah media komputer karena menurut hemat penulis komputer adalah satu alat yang memiliki multi program di dalamnya. Kita mampu menggunakan *soud*, *media flayer*, *Cd*, dan

⁴¹http://e-jurnal-pendidikan.blogspot.com/2011-12-teori-motivasi-menurut-para_ahli_.html#.U39vKSyAY

⁴² <http://id.wikipedia.org/wiki/motivasi>

⁴³ Herwing w. kressler, *motivated dan reward* (New York : Palgrave Macmillan), Hal. 13

sebagainya, sehingga dengan tampilan yang menarik dan suara yang menarik akan termotivasi siswa untuk belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pemahaman materi yang diajarkan.

7. Multimedia Interaktif dan Motivasi Belajar Siswa

Multimedia tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem belajar mengajar. Penggunaan multimedia berdampak positif dalam memberikan pembelajaran yang bermakna. Siswa akan lebih menghayati keseluruhan proses belajar mengajar dengan hadirnya multimedia dalam pembelajaran. Pola pembelajaran memungkinkan siswa memproses informasi secara visual dan verbal. Memanfaatkan potensial otak siswa dalam belajar. Multimedia yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan membuat pembelajaran menjadi efektif.

Pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik menghasilkan peserta didik yang berkepribadian pintar, cerdas, aktif, mandiri tidak bergantung pada kepada pengajar melainkan kepada dirinya sendiri. Peserta didik merupakan subjek bukan semata-mata objek yang hanya menerima informasi dari pengajar, peserta didik mempunyai peran dan aktivitas yang lebih besar. Kemajuan di bidang teknologi komunikasi berupa internet memungkinkan bagi siapapun untuk dapat mengakses berbagai informasi dengan lebih cepat tanpa batas waktu.

Saat ini guru masih sangat jarang memanfaatkan media selain buku dalam kegiatan pembelajaran terlebih lagi media yang berbasis multimedia interaktif jarang digunakan sehingga kurang menciptakan situasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan semangat belajar siswa. Guru belum melakukan inovasi dalam cara mengajar dengan menggunakan berbagai sumber dan media yang lebih bervariasi yang nantinya akan membuat siswa merasa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Kedudukan media dalam komponen pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang

digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Maka kedudukan media dalam suatu pembelajaran sangatlah penting. Pembelajaran yang sesungguhnya tidak terbatas pada empat dinding kelas, pembelajaran dengan multimedia interaktif dengan menggunakan komputer dapat menghapus kejenuhan, menciptakan peserta didik yang kreatif, inovasi dan kaya aktivitas. Seperti yang dikatakan Marlean Wynants dan Jan Cornelis bahwa “...*the deployment of computers in classrooms is a way to improve students education, taking advantage of their fascination with computers*”.⁴⁴ Meningkatkan pendidikan siswa dengan cara melakukan penyebaran komputer di ruang kelas untuk mengambil keuntungan dari daya tarik siswa dalam proses belajar. Meyer mengatakan pembelajaran multimedia mengacu pada belajar dari kata-kata dan gambar. Instruksi multimedia mengacu pada presentasi materi yang menggunakan kedua kata-kata dan gambar, dengan tujuan untuk mempromosikan pembelajaran. Pembelajaran dengan multimedia, siswa dapat lebih memahami penjelasan yang disajikan dalam kata-kata dan gambar.

*Multimedia learning refers to learning from words and pictures. Multimedia instruction refers to the presentation of material using both words and pictures, with the intention of promoting learning. The case for multimedia learning rests on the premise that learners can better understand an explanation when it is presented in words and pictures than when it is presented in words alone.*⁴⁵

Pengembangan multimedia didasarkan pada dua sudut pandang yaitu pendekatan berpusat ke teknologi dan pendekatan berpusat ke siswa. Pendekatan ini menggunakan teknologi multimedia sebagai alat bantu terhadap kognisi siswa. Desain multimedia yang konsisten dengan cara kerja otak manusia ternyata lebih efektif dalam meningkatkan

⁴⁴ Marleen Wynants dan Jay Cornelis, *How Open is the Future* (California:VUB Brussels University Press,2005)hal.182

⁴⁵ Richard E.Meyer, *Multimedia Learning:Secon Edition* (New York:Cambridge University Press,2009)hal.3

pembelajaran daripada yang tidak konsisten. Maka pengembangan multimedia interaktif diharapkan dapat memanfaatkan kognisi siswa optimal, memanfaatkan kemampuan otak siswa menyimpan memori jangka pendek dan panjang. Kata-kata yang dipadukan gambar mampu meningkatkan kemampuan mengingat, memahami dan pengetahuan yang terpadu. Pengembangan multimedia juga tidak terlepas dari prinsip desain multimedia.

Penjelasan di atas memberikan pemahaman bahwa multimedia memiliki potensi untuk mengakomodasi lebih luas gaya belajar karena memiliki ruang gerak yang lebih besar bagi anak-anak untuk menciptakan media yang sesuai dengan kecenderungan masing-masing, baik itu teks, gambar, musik, video, atau sesuatu yang lain. Kebutuhan dasar dalam pengembangan Compact Disc (CD) multimedia interaktif meliputi kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM), kebutuhan *hardware* (video player, VCD player, TV, Monitor) dan kebutuhan *software* (CD, hard disk, atau media simpan lainnya). Sedangkan tahap-tahap yang dilakukan dalam pengembangan media multimedia interaktif adalah merancang tampilan multimedia interaktif. Penyajian pesan pada era informasi ini akan selalu menggunakan media, baik media elektronik maupun non elektronik. Menurut Miarso mengatakan bahwa:

“Perkembangan media telah menimbulkan empat kali revolusi dunia pendidikan. Revolusi pertama telah terjadi beberapa puluh abad yang lalu, yaitu pada saat orangtua menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada orang lain yang berprofesi sebagai guru. Revolusi kedua terjadi dengan digunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan. Revolusi ketiga timbul dengan tersedianya media cetak yang merupakan hasil ditemukannya mesin dan teknik percetakan. Revolusi keempat berlangsung dengan meluasnya penggunaan media komunikasi elektronik”.⁴⁶

Media komunikasi elektronik adalah media audio visual yang menggunakan alat-alat teknik modern yang dihasilkan bukan khusus

⁴⁶ Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2007) hal. 204

untuk keperluan pendidikan akan tetapi dapat dimanfaatkan dalam pendidikan seperti radio, TV, video tape recorder, komputer dan lain-lain.⁴⁷ Secara garis besar, terdapat dua jenis sumber belajar, yaitu: 1) sumber belajar yang dirancang (*learning resource by design*). 2) sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resource by utilization*).⁴⁸ Pengembangan multimedia pada dasarnya merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu memberdayakan semua aktivitas otak selama peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran. Kombinasi komputer yang merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hal tersebut, sebagai alternatif solusi perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terkait dengan ini, proses belajar pada saat ini menunjukkan bahwa (1) kegiatan pembelajaran masih terfokus pada guru dan metode ceramah yang dominan (2) guru dalam proses pembelajaran di kelas sering kali mengajar dengan menggunakan hanya satu media yang tersedia yaitu buku teks, siswa mengikuti cara belajar yang dipilih oleh guru sehingga pembelajaran yang demikian tidak melibatkan potensi siswa secara maksimal. Siswa saat ini mempunyai kreativitas yang lebih tinggi, keinginan untuk mencari dan mendapatkan sesuatu yang baru, anti kemonotonan dan berjiwa dinamis. Persoalan tersebut tentu saja menyebabkan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran tidak terlaksana secara maksimal. Untuk itulah pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dipandang dapat menjadi alternatif solusi bagi permasalahan tersebut. Guru dalam melaksanakan tugasnya dapat memanfaatkan media atau alat bantu mengajar dengan cara-cara atau teknik yang efektif dan efisien. Kemampuan guru dalam mendesain proses pembelajaran yang

⁴⁷ Nasution, *Tekhnologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 2

⁴⁸ Mukhtar dan Iskandar, *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: GP Press, 2010), hal. 217

menarik, inovatif dan menantang merupakan kunci keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran.

Multimedia interaktif dapat diartikan juga sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkret. Pengajaran menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal). Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi peserta didik. Multimedia interaktif dalam banyak aplikasi, pengguna dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya. Multimedia interaktif mempunyai banyak aplikasi untuk menampilkan berbagai animasi dan simulasi. Peserta didik akan sangat terbantu dengan multimedia interaktif dalam memahami konsep yang abstrak, karena dapat membuat konsep yang bersifat abstrak tersebut menjadi lebih konkret. Selanjutnya konsep yang sudah konkret tersebut akan membuat peserta didik jadi lebih bermakna dalam pembelajarannya. Sehingga akan muncullah motivasi belajar yang baik, karena dengan segala kemudahan dalam memahami materi, dan waktu belajar pun bisa diatur sendiri (mandiri) karena pembelajaran yang baik tidak hanya terbatas pada ruang belajar saja (kelas) namun bisa dilakukan dimana saja dan waktunya lebih fleksibel, dan bisa dilakukan secara individu maupun kelompok, serta materi bisa dipelajari sendiri dengan diulang menggunakan CD pembelajaran atau aplikasi lainnya.

C. Kesimpulan

Multimedia interaktif merupakan pengembangan produk berupa *software* yang disajikan secara interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan mencakup aspek *visual, audio, audio visual*, dan *kinestetik*. Sehingga akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pengembangan multimedia interaktif memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran karena membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indra dan menarik minat, motivasi karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan serta memberikan banyak kemudahan dalam menyelenggarakan pembelajaran sehingga berdampak pada efektifitas proses pembelajaran, sehingga mempermudah siswa dalam belajar, dan tentunya akan menghilangkan batasan-batasan ruang dan waktu yang selama ini mebatasi dunia pendidikan. Walaupun demikian unsur daya tarik juga tetap diperlukan karena kemenarikan dapat menciptakan motivasi sehingga peserta didik tertarik menggunakan multimedia ini.

Bibliografi

- Aunurrahman. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta, 2009
- Arsyad Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009
- Budiningsih. A. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta, 2005
- Collemen Dowling Jennifer. Multimedia. USA: McGraw-Hill, 2012
- Courtney Uram, Diane Wilcox, Jane Thall. Design and Implementation of Educational Games: Theoretical and Practical Perspectives. New York; IGI Global, 2010
- Danim Sudarwan. Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Alfabeta, 2010
- Darmadi Hamid. Kemampuan Dasar Mengajar ; Landasan Konsep dan Implementasi. Bandung: Alfabeta, 2009
- Darmawan Deni. Teknologi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012
- Darmawan Deni. Inovasi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012
- Heinich, Molenda, Russel, Smaldino. Instructional Media and Technology for Learning. New Jersey: Prentice Hall inc, 2006

- Irene Cheng. *Multimedia in Education: Adaptive Learning and Testing* (USA: World Scientific Publishing, 2010)
- Ivers Karen S dan Baron Ann. *Multimedia Projects In Education; Designing Producing and Assesing*. America: Greenwood Publishing Group, 2006
- Majid Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014
- Meyer Richard E. *Multimedia Learning; Second Edition*. New York :Cambridge University Press, 2012
- Miarso Yusufhadi. *Menyemai Benih Tekhnologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2007
- Mishra Sanjaya dan Sharma Ramesh C. *Interactive Multimedia in Education and Training*. America: Idea Group Publishing, 2005
- Mukhtar dan Iskandar. *Design Berbasis Tekhnologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: GP Press, 2010
- Mulyasa E. *Menjadi Guru Professional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011
- Munadi Yudi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP.Press, 2012
- Munir. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: alfabeta, 2012
- Nasution. *Tekhnologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011
- Sadiman Arief. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Grafindo Persada, 2007
- Sanjaya Wina. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2011
- Suprijono Agus. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012
- Vaughan Tay. *Multimedia; Making it Work*. America: McGraw-Hill, 2011
- Wena Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011
- Wibowo Hari. *Pengantar Teori-teori Belajar dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Puri Cipta Media, 2012

Woolfolk Anita, terj., Educational Psychology; Bagian Pertama.
Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009

Wynants Marleen dan Cornelis Jan. How Open is the Future.
California: VUB Brussels University Press, 2005

Yamin Martinis. Orientasi Baru Ilmu Pendidikan. Jakarta: GP. Press, 2011