

Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mahasiswa Di Perguruan Tinggi

Bisyri Abdul Karim^{1,a}, Ansar^{2,a}

^aUniversitas Muslim Indonesia

¹bisyrikarim.umi@gmail.com, ²ansar.fai@umi.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Article History: Received: 7 Januari 2022 Revised: 7 Januari 2022 Accepted: 29 Januari 2022 Published: 31 Januari 2022</p> <p>Kata Kunci: Pembelajaran Multimedia Interaktif</p>	<p>Penelitian ini mengkaji tentang pembelajaran berbasis multimedia interaktif mahasiswa di perguruan tinggi. Metode yang digunakan dalam kajian penelitian ini yaitu penelitian kepustakaan. Prosedur penelitian ini menggunakan tahapan penelitian kepustakaan meliputi: (1) pemilihan topik kajian, (2) melakukan eksplorasi informasi, (3) merumuskan fokus penulisan, (4) melakukan pengumpulan sumber data, (5) Persiapan penyajian data, dan (6) penyusunan laporan dalam bentuk uraian jurnal penelitian. Teknik pengumpulan data penelitian ini bertumpu pada sumber yang bersifat dokumentasi dengan mengeksplorasi sumber yang berkaitan dengan fokus masalah yang dikaji. Teknik analisis data menggunakan <i>content analysis</i> (analisis isi) untuk memperoleh substansi dari referensi yang sesuai dan dapat diverifikasi berdasarkan sumbernya melalui tahapan pemilihan dan perbandingan berbagai definisi dan pendapat dari sumber literatur yang ada untuk mencapai kesesuaian sumber yang relevan.</p> <p>Hasil analisis kajian ini dapat disimpulkan bahwa; <i>Pertama</i>, pembelajaran merupakan suatu proses penting yang sangat menentukan perubahan dan perbaikan perilaku. Dalam konteks pembelajaran perguruan tinggi, dosen sangat dituntut untuk lebih adaptif terhadap berbagai alat atau media pembelajaran. Pembelajaran di perguruan tinggi akan lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran. <i>Kedua</i>, Media pembelajaran berperan sangat efektif. Salah satu jenis dari media ini adalah multimedia interaktif yang isinya mengkombinasikan berbagai bentuk media seperti teks, audio maupun video sehingga mempermudah mahasiswa menggunakannya dalam pembelajaran. Dosen harus lebih inovatif dalam menggunakan multimedia interaktif ini serta harus terampil terhadap perkembangan teknologi.</p>
<p>Keywords: Learning Multimedia Interactive</p>	<p>ABSTRACT</p> <p>This study examines the interactive multimedia-based learning of students in higher education. The method used in this research study is library research. The procedure of this research using the stages of library research include; (1) selecting study topics, (2) exploring information, (3) formulating the focus of writing, (4) collecting data sources, (5) preparing data presentations, and (6) compiling reports in the form of research journal descriptions. This research data collection technique relies on documentation sources by exploring sources related to the focus of the problem being studied. data analysis technique uses <i>content analysis</i> to obtain substance from appropriate and verifiable references based on the source through the stages of sorting and comparing various definitions and opinions from existing literature sources to achieve the suitability of relevant sources.</p> <p>The results of the analysis of this study can be concluded that; <i>First</i>, learning is an important process that greatly determines behavior change and improvement. In the context of higher education learning, lecturers are required to be more adaptive to various learning tools or media. Learning in higher education will be more interesting by using learning media. <i>Second</i>, learning media plays a very effective role. One type of this media is interactive multimedia whose contents combine various forms of media such as text, audio and video to make it easier for students to use it in learning. Lecturers must be more innovative in using this interactive multimedia and must be skilled at technological developments.</p>

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Pembelajaran dipandang sebagai kebutuhan penting dalam membentuk jati diri generasi bangsa. Pembelajaran menjadi instrumen penting yang membantu individu memperoleh ilmu pengetahuan, memola kepribadian atau karakter, serta meningkatkan kepercayaan diri sebagai makhluk sosial. Semua elemen ini dibentuk melalui suatu proses pembelajaran yang berkesinambungan hingga sampai pada jenjang pendidikan Perguruan Tinggi.

Proses pembelajaran di kampus memiliki dinamika tersendiri sebagai suatu proses yang berjalan tersistematik. Keberlangsungan prosesnya mendorong situasi keterjalinan antara semua elemen di lingkungan institusi pendidikan. Suasana dialogis tentunya sangat dibutuhkan sebagai unsur perekat komunikasi antara dosen dan mahasiswa untuk menciptakan pembelajaran bermutu dan lebih kritis. Dengan demikian, setiap dosen haruslah mampu memberikan akomodasi dialogis dalam setiap sesi pertemuan untuk menumbuhkan kembangkan dinamika dialogis tersebut.

Karakter mahasiswa mencerminkan fase uji intelektualitas yang harus diberikan ruang kritis dan dialogis. Kepribadian mereka dibentuk untuk pencapaian peradaban bangsa. Mahasiswa yang intelektual dan kritis mencerminkan proses pendidikan yang mencerdaskan. Oleh karena itulah, arah setiap perguruan tinggi bertujuan mengembangkan sivitas akademik yang inovatif, harus responsif, lebih kreatif, terampil dan berdaya saing. Dengan demikian, dosen harus memiliki keterampilan penguasaan strategi dan penggunaan media yang efektif dalam mengembangkan pembelajaran sesuai dengan karakteristik mahasiswa.

Situasi pembelajaran normal tentunya sangat memudahkan dosen mengombinasikan berbagai strategi dalam pembelajaran yang dilakukan. Namun, di tengah pandemik saat ini penerapan strategi pembelajaran memiliki tantangan yang lebih kompleks dari sebelumnya. Pola penerapan strategi pembelajaran yang dilakukan sepenuhnya sangat bergantung pada model pengembangan media pembelajaran yang lebih efisien dalam menopang proses pembelajaran mahasiswa. Meskipun individu mahasiswa berada pada fase lebih mandiri, namun rumusan strategi dan model pembelajaran tampaknya berperan strategis dalam menciptakan pembelajaran.

Pandemik Covid-19 saat ini setidaknya telah menciptakan berbagai model strategi dalam penerapan media pembelajaran di lingkungan perguruan tinggi yang dilaksanakan dalam bentuk kelas daring. Media pembelajaran dalam pembelajaran daring sangatlah penting sebagai alat transfer materi ajar yang bisa diakses dan dimanfaatkan sendiri oleh mahasiswa secara mandiri. Penggunaan media pembelajaran akan menyampaikan pesan kepada mahasiswa sehingga memberikan stimulus pemikiran mereka dalam mempelajari dan mendalami materi yang diberikan oleh dosen.

Salah satu jenis media pembelajaran yang perlu ditekankan dalam pembelajaran di tengah pandemik ada pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan multimedia interaktif. Model ini setidaknya, dalam pengamatan penulis, berkembang selama masa pandemik ini. Dosen tidak hanya menggunakan materi yang bersifat lisan, salinan draf atau *slide* semata, namun dapat memberikan keleluasaan bagi mahasiswa mengeksplorasi materi ajar dari sumber lainnya melalui internet, terutama dapat dilakukan melalui *youtube*.

Secara sederhana, dapat dipahami bahwa jenis multimedia interaktif mengacu pada keterampilan dosen memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Penerapan model ini dirancang memadukan teks isi pesan materi, gambar, suara, maupun animasi dalam bentuk video. Multimedia jenis ini sangat dibutuhkan dalam pembelajaran daring saat ini karena memberikan akses penuh bagi mahasiswa serta sifatnya yang dapat bertahan lama karena akan selalu tersedia di dalam jejaring internet yang dapat diakses tidak hanya melalui perangkat komputer, namun saat ini dapat pula dilakukan melalui android. Hal ini tentunya dapat menstimulus kemandirian literasi teknologi mahasiswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif memiliki urgensi yang sangat efektif. Mengacu pada penjelasan ini, penulis tertarik melakukan kajian dengan judul; "Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Mahasiswa di Perguruan Tinggi pada Masa Pandemi.” Berdasarkan pendahuluan di atas, maka rumusan masalah penulisan ini adalah “Bagaimana konsep Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif Mahasiswa di Perguruan Tinggi pada Masa Pandemi?”

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam kajian penelitian ini yaitu penelitian kepustakaan. Penelitian ini secara konseptual dilakukan menggunakan pemanfaatan sumber buku dan berbagai macam sumber penelitian ilmiah lainnya. Oleh karena itu, ditinjau dari aspek sifatnya penelitian ini sangatlah teoritis dalam membedah fokus rumusan masalah penelitian. Penelitian ini akan membedah dua subtopik utama yaitu berkaitan dengan pembelajaran dan multimedia interaktif.

Prosedur penelitian ini menggunakan tahapan penelitian kepustakaan meliputi; (1) pemilihan topik kajian, (2) melakukan eksplorasi informasi, (3) merumuskan fokus penulisan, (4) melakukan pengumpulan sumber data, (5) Persiapan penyajian data, dan (6) penyusunan laporan dalam bentuk uraian jurnal penelitian.

Teknik pengumpulan data penelitian ini bertumpu pada sumber yang bersifat dokumentasi dengan mengeksplorasi sumber yang berkaitan dengan fokus masalah yang dikaji. Teknik analisis data menggunakan *content analysis* (analisis isi) untuk memperoleh substansi dari referensi yang sesuai dan dapat diferivikasi berdasarkan sumbernya melalui tahapan pemilahan dan perbandingan berbagai definisi dan pendapat dari sumber literatur yang ada untuk mencapai kesesuaian sumber yang relevan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran berperan sebagai sarana penting dalam kehidupan umat manusia. sebagai jalan transformasi nilai memberikan efek perubahan secara mutlak dalam perilaku yang dilatih secara berkesinambungan. Belajar akan melahirkan stimulus yang positif, hal inilah yang menjadikan belajar sebagai kebutuhan utama manusia sepanjang hayatnya untuk memperoleh pengetahuan dan perilaku yang menjadi ciri nilai kepribadian humanistik. Definisi pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak pakar, beberapa di antaranya dapat dijelaskan sebagai berikut.

(Sardirman, 2004) mengemukakan bahwa belajar itu berubah dalam artian belajar tersebut sebagai suatu proses mengubah perilaku. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran terdapat proses individu berusaha memperoleh suatu pengetahuan untuk mencapai perubahan perilakunya. Dengan pembelajaran akan menuntun setiap individu bertransformasi, menambah pengetahuan, membentuk kecakapan dan keterampilan yang dapat menjadi bekal hidup di lingkungan dimana individu itu berada dan berinteraksi.

Pembelajaran dalam konsepsi pemikiran Hamalik (Djamarah, 2002) mengandung arti sebagai suatu proses dari persepsi dan perilaku. Hal ini juga berkaitan dengan reposisi perbaikan perilaku tersebut menjadi lebih baik. Lebih lanjut dalam konsepnya tersebut dijelaskan pembelajaran menuju perubahan sebagai proses esensial. Dikemukakan bahwa dapat dikatakan belajar apabila mencakup beberapa hal penting; *Pertama*, proses berubah dalam pembelajaran haruslah terjadi dalam suatu momentum secara sadar. *Kedua*, proses perubahan tersebut juga berlangsung secara bertahap (*continue*) dan fungsional. *Ketiga*, sifat perubahan yang berlangsung secara positif dan selalu aktif. *Keempat*, perubahan dalam pembelajaran memiliki tujuan. *Kelima*, perubahan ini sifatnya meliputi cakupan seluruh aspek dan tingkah laku.

(Huda, 2014) menjelaskan pembelajaran sebagai hasil memori, kognisi dan metakognisi yang berkontribusi pada pemahaman individu. Kontribusi tersebut merupakan dinamika intens yang dapat terjadi bila individu belajar. Hal ini dapat pula diamati dalam kehidupan keseharian

manusia karena prosesnya yang bersifat alami dalam pemrosesan berbagai macam informasi dengan lingkungan.

Selanjutnya, pembelajaran yang berkaitan dengan sistem kurikulum tertentu, (Hidayatullah, 2008) menjelaskan bahwa pembelajara sebagai usaha yang dilakukan secara sengaja. Prosesnya melibatkan pengetahuan yang profesional seorang pengajar untuk mencapai tujuan kurikulum yang telah dirumuskan. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja dengan maksud menata kondisi tertentu secara terarah ke pencapaian tujuan kurikulum.

Berdasarkan uraian penjelasan tersebut di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penting yang sangat menentukan perubahan dan perbaikan perilaku. Prosesnya berlangsung secara bertahap, terarah, dan berkesinambungan ke arah yang lebih baik. Dengan demikian, tidak hanya pengetahuan yang tertransformasi dalam proses pembelajaran ini namun juga menyentuh aspek perubahan perilaku. Pembelajaran sesungguhnya berkaitan dengan banyak hal lainnya seperti kognisi, memori, metakognisi dan tentunya tidak bisa dilepaskan dari sistem kurikulum tertentu.

a. Komponen Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran ditunjang oleh berbagai macam unsur. Untuk mengenali keberlangsungan prosesnya dapat diketahui melalui ciri-ciri tertentu. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Suardi (Djamarah & Zain, 2010) bahwa suatu proses pembelajaran memiliki beberapa ciri, yaitu;

- (1) pembelajaran yang dilakukan memiliki tujuan yang ingin dicapai.
- (2) pembelajaran yang dilakukan menggunakan prosedur atau jalan interaksi berdasarkan tahapan materi yang diajarkan.
- (3) materi sudah lebih dulu disampaikan sebelum dilangsungkannya proses belajar mengajar.
- (4) terbangunnya aktivitas peserta didik.
- (5) pendidik (guru/dosen) berperan sebagai pembimbing dalam pembelajaran.
- (6) Setiap pembelajaran yang dilakukan menggunakan batas waktu tertentu. Hal ini dapat dipahami agar peserta didik tidak jenuh dalam pelaksanaan pembelajaran.
- (7) Terdapat sistem evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran.

Selanjutnya (Djamarah & Zain, 2010) menjelaskan secara spesifik komponen pembelajaran sebagai berikut:

Pertama, pembelajaran memiliki tujuan. Hal ini merupakan komponen utama yang dapat memengaruhi komponen lainnya seperti kegiatan pembelajaran, bahan ajar, metode, alat, sumber maupun sistem evaluasi yang akan digunakan.

Kedua, bahan ajar. Komponen bahan ajar merupakan inti yang menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar memuat pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dengan demikian, dosen harus mampu mempersiapkan bahan ajarnya serta harus lebih menguasai bahan ajar tersebut.

Ketiga, kegiatan pembelajaran. Komponen ini merupakan aspek dinamis dimana terjadi interaksi dalam kegiatan belajar mengajar yang melibatkan antara dosen dengan mahasiswanya. Tentunya kegiatan pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan melibatkan unsur-unsur lainnya.

Keempat, metode pembelajaran. Komponen ini menunjukkan cara apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode merupakan hal penting yang harus dipilih oleh dosen dalam menyampaikan materi ajarnya sehingga dapat membangun dinamika pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Kelima, alat pembelajaran. Setiap proses pembelajara menggunakan komponen alat yang berfungsi sebagai peraga pembelajaran. Alat atau umumnya dapat dikenali dengan media pembelajaran akan sangat membantu mempermudah pembelajaran.

Keenam, sumber belajar. Komponen sumber belajar digunakan sebagai rujukan materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran.

Ketujuh, evaluasi. Setiap proses pembelajaran dapat diketahui efisiensinya melalui evaluasi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, bentuk evaluasi yang dilakukan juga dapat menciptakan umpan balik dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu proses pembelajaran tidak berjalan begitu saja, namun ditunjang oleh berbagai bentuk komponen di dalamnya. Bentuk komponen pembelajaran yang telah dijelaskan di atas saling berkaitan antara satu dengan yang lain.

b. Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Pembelajaran mahasiswa di lingkungan Perguruan Tinggi memiliki ciri tersendiri sebagai suatu transformasi yang lebih mendewasakan dan kritis. Prosesnya bertumpu pada kapasitas dosen dan sistem akademik yang harus akomodatif terhadap potensi mahasiswa maupun dunia kerja. (Hidayat, 2002) menjelaskan bahwa kualitas proses belajar di perguruan tinggi ini sangat dipengaruhi oleh dosen. Pengaruh ini meliputi penggunaan suatu sistem dalam penyajian bahan ajar, misalnya, memposisikan dosen sebagai inti dalam belajar mengajar. Oleh karena itu, partisipasi dan kegiatan belajar yang dihayati mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut dia menjelaskan bahwa dinamika pembelajaran di perguruan tinggi umumnya terkadang dosen melakukannya secara klasikal dengan penggunaan bahan ajar yang telah dituangkan serta dibarengi sistem intruksional. Hal ini jika dianalisis tampaknya tidak memberikan ruang kreatif bagi mahasiswa sehingga membutuhkan kombinasi pemanfaatan berbagai media pembelajaran.

Sistem pembelajaran yang cenderung klasikal tersebut tidak relevan saat ini di tengah penerapan sistem pembelajaran daring di perguruan tinggi. (Hidayat, 2002) menjelaskan beberapa kelemahan mendasar dari sistem klasikal ini jika diterapkan di perguruan tinggi, sebagai berikut:

Pertama, Kelemahannya pada aspek keberhasilan dalam proses belajar mengajar bergantung kemampuan yang dimiliki oleh dosen dalam mengajar bertumpu pada tafsir terhadap silabus semata. Dosen juga hanya mengatur struktur bahan ajar dalam sistem penyajian materi tersebut. Dengan demikian, terscermin bahwa dosen belum memiliki keahlian yang bervariasi secara khusus dan mendesain sistem mengajarnya. Sehingga, keputusan intruksional yang diambil hanya didasarkan pada aspek pengalaman institusi dosen yang bersangkutan.

Kedua, Dalam hal silabus yang digunakan kadang diuraikan secara samar dan tidak spesifik. Hal inilah yang menjadi sebab tafsir dosen sangat jauh berbeda-beda.

Ketiga, Penekanan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh dosen mengutamakan pemberian bahan ajar yang banyak. Hal lainnya yaitu aspek pengaturan bahan ajar dan konsultasi langkah-langkah pembelajaran kepada dosen yang lebih senior. Hal ini kemudian membuat dosen mengabaikan karakteristik mahasiswa secara individual yang seharusnya menjadi salah satu aspek penting pengamatan dosen.

Keempat, kesempatan dan kemandirian mahasiswa yang mengikuti pembelajaran yang dilakukan sangat minim mengaktualisasikan dirinya termasuk ruang kebebasan dan tanggung jawab, partisipasi dan kolaborasi dalam perumusan keputusan sendiri. Seharusnya perguruan tinggi menjadi ruang bagi mahasiswa belajar lebih dewasa dalam mengasah potensi akademisnya menjadi anggota masyarakat yang profesional dan mampu secara mandiri mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dosen harus lebih adaptif terhadap berbagai perkembangan model dan media pembelajaran, salah satunya ialah penggunaan multimedia interaktif yang sangat relevan dengan sistem pembelajaran daring. Pembelajaran di perguruan tinggi harus menjadi ruang mempersiapkan individu yang nantinya dapat menjadi anggota masyarakat secara profesional dan memiliki kapasitas akademis sehingga dapat berperan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Konsep Multimedia Interaktif

Telaah tentang media pembelajaran berkaitan dengan perangkat instrumen yang menghimpun informasi yang dikemas sebagai pesan pada mahasiswa. Pemanfaatan media pembelajaran sangat menunjang pelaksanaan pembelajaran yang harus selalu disesuaikan dengan situasi dan konteks perkembangan. Seiring perkembangan yang ada, media pembelajaran telah mengalami banyak rancangan, salah satunya adalah multimedia interaktif sebagai wahana mengombinasikan isi pesan pembelajaran dikombinasikan dengan berbagai fitur seperti animasi maupun video dengan perangkat teknologi.

Istilah media sebagaimana diuraikan oleh (Arsyad, 2011), berasal dari bahasa Latin, *medius*. Secara harfiah istilah tersebut dimaknai sebagai “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan dalam istilah bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara (*wasaa ila-*), yakni sebagai pengantar pesan kepada penerima. Lebih lanjut dijelaskannya, dengan mengutip pendapat Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011) bahwa media secara garis besar merujuk pada manusia, materi atau kejadian yang membentuk kondisi sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah mengikuti proses pembelajaran.

Minat dan keinginan baru dalam pembelajaran dapat dibangkitkan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran juga menstimulasi motivasi dan merangsang kegiatan belajar yang dilakukan. Di sisi lain, media pembelajaran juga memberikan efek psikologis terhadap peserta didik yang mengikuti pembelajaran. Setiap orientasi pengajaran perlu menggunakan media pembelajaran untuk menumbuhkan keefektifan menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran pula minat dan motivasi serta pemahaman dalam menyajikan informasi dengan menarik (Arsyad, 2011).

Penjelasan di atas menunjukkan urgensi fungsi media pembelajaran dapat menstimulasi motivasi dan pemahaman belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran diharapkan menciptakan suasana baru dan lebih menyenangkan. Transmisi informasi menggunakan media pembelajaran sangat membantu efisiensi transformasi pesan ke dalam ingatan. Selain itu, dengan penggunaan pembelajaran akan mampu membuat materi pembelajaran lebih bertahan dan mudah diakses kembali oleh pembelajar.

(Sanaky, 2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang memiliki fungsi menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Hal ini dapat menjamin proses komunikasi antara pembelajar dengan pengajar, serta mengefisienkan penyampaian isi bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan lancar tanpa instrumen media sebagai alat menyampaikan isi pesan. Terdapat berbagai bentuk stimulus yang digunakan sebagai media di antaranya hubungan interaksi manusia, konstruksi realitas, bentuk gambar bergerak maupun yang tidak bergerak, tulisan atau teks dan bentuk audio suara. Kelima bentuk stimulus tersebut dapat dikombinasikan sehingga membantu pembelajar memahami bahan ajar yang disampaikan.

Bentuk-bentuk stimulus yang ada tidak bisa dipisahkan dari karakteristik dasar media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Marshall (Binanto, 2010) terdapat empat bentuk karakteristik penting yaitu; (1) media pembelajaran merupakan sistem terkontrol oleh komputer; (2) media pembelajaran sebagai sistem terintegrasi; (3) informasi di dalam media direpresentasikan secara digital; dan (4) tampilan antarmuka pada media bersifat interaktif.

a. Manfaat Media Interaktif

Multimedia interaktif dapat dipahami sebagai model media pembelajaran yang sangat kreatif karena memadukan berbagai unsur media. (Mahnun, 2014) mengemukakan bahwa suatu media pembelajaran akan sangat membantu dalam pembelajaran apabila dipilih dan dirancang dengan baik. Dengan demikian, dalam hal media interaktif haruslah dipilih setiap bahan dan dirancang secara tepat pula. Seorang dosen tidak bisa dipisahkan dengan media pembelajaran. Dengan media yang digunakan akan memudahkan dosen memanajerial kelasnya bersama mahasiswa.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat penting. (Rusman & Dkk, 2012) menjelaskan bahwa penggunaan media bertujuan memberikan motivasi peserta didik. Media merangsang peserta didik mengingat apa yang dipelajari dan mampu memberikan nuansa pembelajaran baru. Di sisi lain, media pembelajaran akan dapat mengaktifkan peserta didik memberikan tanggapan, bentuk umpan balik dan dorongan peserta didik melakukan praktik secara tepat dan benar.

Media pembelajaran sangat memberikan manfaat yaitu membangkitkan keinginan dan minat baru. Selain itu, media pembelajaran juga meningkatkan motivasi dan keinginan untuk belajar serta mengefektifkan proses pembelajaran yang dapat berdampak pada pemahaman mahasiswa. Jika model media pembelajaran yang digunakan berbentuk multimedia interaktif akan menyajikan informasi secara menarik dalam proses belajar mengajar.

Sudjana dan Riva'i (Kustandi & Sutjipto, 2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran, sebagai berikut;

Pertama, media menjadikan pembelajaran sangat menarik perhatian peserta didik dan dapat menumbuhkan aspek motivasi dalam belajar.

Kedua, penggunaan bahan ajar yang disajikan akan membiaskan makna yang lebih jelas dan mudah dipahami serta memungkinkan penguasaan dalam mencapai tujuan.

Ketiga, metode mengajar akan lebih bagus dan bervariasi, karena memadukan komunikasi verbal dengan berbagai unsur dalam media pembelajaran yang digunakan. Hal ini akan menghindarkan peserta didik dari kebosanan dalam belajar.

Keempat, kegiatan belajar yang dilakukan memberikan keleluasaan kepada peserta didik mengembangkan kegiatan belajarnya sehingga tidak hanya terpusat pada penjelasan pendidik semata. Dengan demikian, dalam konteks ini mahasiswa akan memiliki kebebasan dalam mengamati, menyimak, mendengarkan dan mengeksplorasi bahan ajar yang disampaikan.

Secara spesifik, multimedia interaktif merupakan media yang dimanfaatkan sebagai alat untuk menciptakan presentasi dinamis dan interaktif dengan mengombinasikan teks, grafik, animasi dan audio serta video. Kaitannya dengan teknologi komputer, (Hofstetter, 2001) menjelaskan pemanfaatan komputer merupakan perangkat yang berfungsi menggabungkan teks, audio, video dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi dan berkreasi serta berkomunikasi secara interaktif. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa ciri utama media yang menggunakan teknologi informasi merujuk pada multimedia atau yang dikenal dengan multimedia interaktif.

(Munir, 2015) menjelaskan bahwa berdasarkan cirinya jenis multimedia secara mendasar dapat dibedakan menjadi dua; yakni multimedia linier dan multimedia interaktif. Jenis multimedia linier merujuk pada multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang membantu pengoperasian pengguna. Multimedia ini diketahui berjalan berurutan seperti film dan televisi. Sedangkan multimedia interaktif yaitu jenis multimedia menggunakan alat kontrol dalam penggunaannya. Pengguna dengan bebas memilih sendiri apa yang dikehendaki selama proses penggunaannya seperti materi berbasis video dan lain sebagainya.

Penggunaan multimedia interaktif diharapkan membantu dosen dalam menyampaikan materi. Di tengah pandemik ini, model media ini sangat dibutuhkan sebagai penunjang utama pembelajaran daring. Mahasiswa akan mudah mencerna materi ajar dalam perkuliahan yang dilakukan, kemudian memudahkan mereka memperlajarnya kembali di rumah karena media yang digunakan bisa diakses secara berulang-ulang. Media pembelajaran berbasis multimedia ini menggunakan berbagai media lain secara terkombinasi sehingga memberikan tampilan bervariasi dalam persentasi sehingga hal-hal yang rumit dapat dengan mudah disajikan melalui tampilan gambar, video maupun audio menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.

b. Kelebihan Multimedia Interaktif

Saat ini, multimedia dalam pembelajaran diarahkan pada penggunaan komputer secara terintegrasi. Perkembangannya sangat pesat dan bervariasi sehingga sangat memudahkan proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh (Kustandi & Sutjipto, 2013) dapat diperoleh pemahaman bahwa media ini memiliki kelebihan memudahkan mahasiswa belajar lebih mandiri dan kreatif secara individual maupun secara berkelompok. Dosen dalam menyampaikan materi juga akan sangat menarik sehingga memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, jenis multimedia interaktif memang dirancang agar mahasiswa memiliki interaksi dengan teknologi komputer dalam proses pembelajaran. Hal ini mendorong kemandirian secara virtual.

Sejalan dengan penjelasan di atas, Hofstetter (Sudjana & Rivai, 2005) mengemukakan bahwa multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan berbagai teks, audio maupun gambar bergerak dalam bentuk video maupun animasi ke dalam suatu kesatuan bentuk sehingga memudahkan pemakai menggunakannya secara mandiri, berinteraksi secara langsung dalam usaha memahami isi pesan di dalamnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, di antaranya dapat membuat sistem pembelajaran dosen akan lebih inovatif. Hal ini mendorong dosen sebagai pendidik untuk lebih tampil inovatif serta mampu melakukan terobosan dalam pembelajaran. Dosen juga harus memiliki keterampilan operasional berkaitan dengan pemanfaatan teknologi komputer untuk menyiapkan multimedia interaktifnya. Secara psikologis, dapat dipahami bahwa jenis multimedia interaktif akan sangat membantu dalam hal menstimulus motivasi dan minat belajar mahasiswa ke arah tujuan pembelajaran. Hal ini tentunya membuat mahasiswa akan lebih mandiri menggunakan multimedia interaktif, mampu mengobservasinya secara langsung.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut.

Pembelajaran merupakan suatu proses penting yang sangat menentukan perubahan dan perbaikan perilaku. Prosesnya berlangsung secara bertahap, terarah, dan berkesinambungan ke arah yang lebih baik. Suatu proses pembelajaran berlangsung ditunjang oleh berbagai komponennya, salah satunya adalah alat atau media yang menjadi unsur penting dalam mempermudah menyampaikan pesan dari bahan ajar. Dalam konteks pembelajaran perguruan tinggi, dosen sangat dituntut untuk lebih adaptif terhadap berbagai alat atau media pembelajaran. Pembelajaran di perguruan tinggi akan lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran berperan sangat efektif. Salah satu jenis dari media ini adalah multimedia interaktif yang isinya mengombinasikan berbagai bentuk media seperti teks, audio maupun video sehingga mempermudah mahasiswa menggunakannya dalam pembelajaran. Dosen harus lebih inovatif dalam menggunakan multimedia interaktif ini serta harus terampil terhadap perkembangan teknologi. Secara psikologis, dapat dipahami bahwa jenis multimedia interaktif akan sangat

membantu dalam hal menstimulus motivasi dan minat belajar mahasiswa ke arah tujuan pembelajaran. Hal ini tentunya membuat mahasiswa akan lebih mandiri menggunakan multimedia interaktif, mampu mengobservaisnya secara langsung.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. ANDI.
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Rineka Cipta.
- Hidayat, H. S. (2002). Sistem Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Jurnal Al-Qalam*, Vol. 19(93), 09–132. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32678/alqalam.v19i93.457>
- Hidayatullah. (2008). *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Thariqi Press.
- Hofstetter, F. T. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition*. McGraw-Hill International Edition.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Mahnun, N. (2014). *Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi dan Informasi*. Aswaja Pressindo.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran*. Alfabeta.
- Rusman, & Dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi InMademasi dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba.
- Sardirman. (2004). *Interaksi dan Motifasi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algerindo.