

PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GUNA MENINGKATKAN KREATIVITAS MENGAJAR

Dhanan Wijaya¹, Trijaga Abram Nugraha², Supriyadi³, Amrina Izzatika⁴

PGSD FKIP Universitas Lampung

¹dhananwijaya21@gmail.com, ²ttrijaga@gmail.com, ³supriyadi@fkip.unila.ac.id

⁴amrina.izzatika@fkip.unila.ac.id

ABSTRACT:

In today's world of education, media plays an important role, where the learning process has shifted from traditional lecture methods to the use of learning media. Especially in learning that focuses on developing process skills, learning media becomes very important. Well-designed and creative learning through the use of multimedia can increase students' opportunities to better understand the material, deepen their understanding, and improve their performance in achieving competencies. As an integral part of learning, media requires special attention from teachers. The use of effective media in supporting students must be adjusted to learning objectives. The presence of media in the learning process greatly helps students understand the material being taught. This literature study aims to examine the role of interactive multimedia learning media in improving teaching creativity. With the increasing development of technology, interactive multimedia has become a potential tool in supporting a more dynamic and innovative learning process. This study uses a library research type with a qualitative approach, and data is collected through documentation methods. The results of this study found that the use of interactive multimedia media has a positive impact on developing teachers' creative ideas, enriching teaching methods, and increasing student involvement in the learning process. Interactive multimedia allows for the delivery of more varied and interesting materials, which in turn improves the overall quality of learning.

Keywords: *Educational Innovation, Interactive Multimedia, Learning Media, Teaching Creativity*

ABSTRAK:

Dalam dunia pendidikan saat ini, media memainkan peran penting, di mana proses pembelajaran telah beralih dari metode ceramah tradisional menuju penggunaan media pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan proses, media pembelajaran menjadi sangat penting. Pembelajaran yang dirancang dengan baik dan kreatif melalui penggunaan multimedia dapat meningkatkan peluang siswa untuk lebih memahami materi, memperdalam pemahaman mereka, dan meningkatkan kinerja mereka dalam mencapai kompetensi. Sebagai bagian integral dari pembelajaran,

media memerlukan perhatian khusus dari para guru. Penggunaan media yang efektif dalam mendukung peserta didik harus disesuaikan pada tujuan pembelajaran. Kedatangan media dalam proses belajar dapat membantu siswa dalam memahami serta mengerti materi yang telah diajarkan. Penelitian studi pustaka ini dapat bertujuan guna mengkaji peran media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan kreativitas mengajar. Dengan semakin berkembangnya teknologi, multimedia interaktif menjadi alat yang potensial dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan inovatif. Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian yang menggunakan jenis penelitian studi Pustaka (library research) dengan pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, dan data dikumpulkan melalui metode dokumentasi. Hasil yang didapat pada Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media multimedia interaktif memberikan dampak positif dalam mengembangkan ide-ide kreatif guru, memperkaya metode pengajaran, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Multimedia interaktif memungkinkan penyampaian materi yang lebih variatif dan menarik, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Kata kunci: Inovasi Pendidikan, Kreativitas Mengajar, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif

A. Pendahuluan

Seorang pendidik, kegiatan mengajar tentunya tidak lepas dari kehidupan sehari-hari sebagai pendidik atau pengajar. Mengajar merupakan suatu proses dimana seseorang membimbing pembelajaran ketika terjadi kegiatan belajar peserta didik. Pendidik perlu memiliki pemahaman mendalam tentang konsep belajar peserta didik. Proses belajar dan mengajar merupakan dua hal yang berbeda namun saling terkait dan berlangsung bersamaan. Pendidik diharapkan mampu merancang kegiatan

pembelajaran yang baik serta menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang sesuai, sehingga materi dapat tersampaikan dengan utuh. Berdasarkan UU Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 tentang Pendidik dan Dosen, pendidik harus memenuhi kualifikasi akademik, memiliki kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta mampu mencapai tujuan pendidikan nasional. Kompetensi yang dimaksud, sesuai Pasal 10, mencakup kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional,

yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Kompetensi tersebut bersifat holistik dan integratif dalam dunia kerja pendidik. Hal ini mencakup pemahaman mendalam tentang peserta didik, penguasaan materi ajar dan kurikulum, pelaksanaan pembelajaran yang efektif, serta pengembangan pribadi dan profesional secara berkelanjutan. Pendidik yang menguasai keempat kompetensi ini dapat bekerja secara profesional (Khaira, 2020).

Perkembangan teknologi saat ini kian berkembang mengikuti arus globalisasi. Banyaknya hal-hal baru yang memudahkan masyarakat dalam menjalani kehidupan mereka masing-masing. Seperti yang kita ketahui, perkembangan teknologi tidak hanya mempengaruhi gaya hidup masyarakat tetapi dunia pendidikan pun tidak terlepas dari teknologi. Di sisi lain, pendidik dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman, beradaptasi dengan perubahan yang ada, dan memanfaatkan perubahan tersebut sebagai alat dalam proses pengajaran. Salah satu yang saat ini banyak digunakan oleh para pendidik adalah penggunaan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah

suatu program pendidikan yang berisi gabungan teks, gambar, video, kartun, animasi, simulasi pembelajaran, terpadu dan terkoordinasi dengan alat komputer atau perangkat sejenisnya untuk mencapai tujuan tertentu dimana pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program tersebut (Rifaldi dkk., 2016). al.), 2021; Ulandari, Sibuea, & Siyagian, 2019; Multimedia interaktif ini merupakan perantara yang berperan menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Peserta didik dapat lebih terfokus pada pembelajaran serta dapat memberikan gambaran secara lebih detail terhadap materi yang disampaikan.

Arus perkembangan globalisasi tentu saja menjadi keuntungan bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk keperluan pembelajaran. Globalisasi seringkali digambarkan sebagai sebuah babak sejarah dimana semua negara dan individunya harus mampu bersaing satu sama lain, baik antar bangsa maupun antar individu. Globalisasi dapat diartikan sebagai internasionalisasi. Globalisasi di sini dipahami sebagai hubungan transnasional antar bangsa.

Pendidikan dapat menyebar dengan luas dengan mudah berkat arus globalisasi yang semakin pesat. Kreativitas metode mengajar maupun media ajar yang digunakan dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan bantuan teknologi saat ini. Multimedia interaktif sendiri sudah menjadi kunci pendidik dalam menyampaikan materi tidak hanya dalam negeri, luar negeri pun banyak yang

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini telah menggunakan metode kualitatif yang langkah awal berupa studi pustaka untuk mengumpulkan data. Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan informasi yang dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber, seperti buku, jurnal, dan penelitian sebelum-sebelumnya..

Dalam penelitian ini, metode kualitatif digunakan dengan pendekatan literatur deskriptif yang lebih mengarah pada analisis. Literatur deskriptif tersebut dikumpulkan dari sumber-sumber seperti buku, artikel, dan jurnal yang relevan dengan topik penelitian (Dewi dkk., 2021). Agar keluaran tulisan tetap sempurna dan menghindari

menggunakannya sebagai penunjang proses belajar mengajar. Dalam perspektif global, multimedia interaktif atau media yang berbasis teknologi bukanlah hal asing dalam dunia pendidikan. Maraknya teknologi membuat peserta didik tidak terlepas dari dunia teknologi atau internet, dengan ini pendidik harus memanfaatkannya secara bijak agar dapat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran.

kesalahan karena kurangnya informasi, revisi dan bacaan literatur antar perpustakaan sering dilakukan. Analisis media pembelajaran multimedia interaktif guna meningkatkan kreativitas mengajar para pendidik dibantu dengan analisis data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Multimedia

Media pembelajaran dapat didefinisikan untuk segala hal yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dari sumber tertentu secara direncana untuk menciptakan kondisi sekitar pembelajaran yang kondusif sehingga membuat siswa

menerimanya secara efektif dan efisien belajar. Meskipun demikian, pendapat Rohani (1997), yang menggambarkan media sebagai sumber belajar dan merupakan komponen penting dari proses belajar. Media diartikan sebagai segala hal yang bisa ditangkap oleh pancaindra dan berguna sebagai sarana, alat, atau perantara dalam proses komunikasi, khususnya dalam konteks belajar mengajar.

Beberapa ahli sependapat dengan Rohani dalam menggambarkan media. Haralsen mendefinisikan media sebagai perantara untuk menyampaikan pesan, di mana media berfungsi sebagai alat untuk menghubungkan komunikator dengan penerima pesan. Hamijaya melihat media sebagai segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyebarkan ide kepada penerima. Menurut Brigg, media adalah alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang proses belajar. McLuhan menjelaskan bahwa media merupakan saluran yang memperluas kemampuan manusia untuk merasakan, mendengarkan, dan melihat, melampaui batas waktu, ruang, dan jarak. AECT (1997)

mendefinisikan media sebagai sarana, alat, atau saluran, baik fisik maupun non-fisik, yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada penerima.

Kemajuan teknologi telah membuat segala aspek kehidupan menjadi lebih mudah dan membuat segalanya menjadi lebih praktis. Munculnya berbagai inovasi teknologi semakin mendukung aktivitas manusia. Contohnya adalah penemuan televisi yang memudahkan penyampaian informasi. Melalui televisi, kita dapat menikmati berbagai bentuk informasi seperti suara, gambar, grafik, teks, animasi, dan video secara bersamaan. Hal ini membuat penyampaian informasi menjadi lebih akurat dan menarik. Teknologi yang diterapkan pada media informasi disebut multimedia.

Multimedia merupakan media yang melibatkan berbagai indera dalam proses pembelajaran, antara lain komputer, internet, dan pengalaman langsung seperti lingkungan kehidupan nyata dan karyawisata. Multimedia juga mencakup pengalaman interaktif seperti permainan dan simulasi. Kata "multimedia" berasal dari kata "multi"

(banyak) dan “media” (sarana atau alat untuk menyampaikan informasi). Oleh karena itu, multimedia bisa diartikan sebagai gabungan berbagai media, meskipun sebenarnya mencakup lebih dari sekadar gabungan tersebut.

Multimedia merupakan kombinasi dari ketiga elemen utama yang meliputi: suara, gambar dan teks, yang akan menciptakan presentasi dinamis dan interaktif. Teknologi ini menggabungkan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia merupakan percampuran antara teknologi komputer (hardware dan software) dan teknologi elektronik, dan kini digunakan hampir di setiap aspek kehidupan. Konsep multimedia merupakan perkembangan baru dalam bidang teknologi informasi yang memanfaatkan komputer untuk mengolah dan menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi dan video. Informasi multimedia lebih mudah dipahami karena memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran secara interaktif. Pengguna dapat mengontrol elemen-elemen ini, dan jika digunakan bersamaan, mereka memperjelas pesan yang

disampaikan. McLeod (2004) mendefinisikan multimedia sebagai sistem yang mencakup hardware, software, dan perangkat seperti televisi dan optical disk untuk tujuan presentasi video. William Ditto (2006) menjelaskan bahwa multimedia meliputi beberapa elemen yang meliputi : teks, grafik, animasi, film, dan suara, serta saling berhubungan.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan studi Francis M. Dwyer, multimedia interaktif memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran. Saat ini, multimedia dibagi menjadi sembilan jenis, yang meliputi : multimedia interaktif, multimedia hiperaktif, multimedia linier/sequential, multimedia presentasi pembelajaran, multimedia pembelajaran mandiri, multimedia kids, hypermedia, media interaktif, dan realitas virtual.

1. Multimedia Interaktif

Memungkinkan pengguna untuk mengendalikan elemen multimedia secara penuh, baik kapan dan bagaimana mereka

- ditampilkan. Contoh: game, CD interaktif, program aplikasi, realitas virtual.
2. **Multimedia Hiperaktif**
Terdiri dari elemen-elemen yang saling terkait dan dapat diakses melalui tautan oleh pengguna. Istilah "Richmedia" juga digunakan untuk multimedia jenis ini. Contoh: situs web, perbankan mobile, game online.
 3. **Multimedia Linier/Sequential**
Adalah multimedia yang berjalan dalam urutan tertentu tanpa kontrol pengguna. Contoh: film, e-book, musik, siaran TV.
 4. **Multimedia Presentasi Pembelajaran**
Digunakan oleh pendidik untuk mendukung proses belajar di kelas, tetapi tidak menggantikan peran pendidik sepenuhnya. Contoh: Microsoft PowerPoint.
 5. **Multimedia Pembelajaran Mandiri**
Adalah perangkat lunak yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri tanpa bantuan pendidik. Multimedia ini harus menggabungkan pengetahuan eksplisit dan tacit, serta menyediakan fitur latihan, ujian, dan simulasi. Contoh: Macromedia Authorware atau Adobe Flash.
 6. **Multimedia Kits**
Adalah kumpulan bahan pembelajaran yang melibatkan beberapa jenis media dan terorganisir di sekitar satu topik. Contoh: CD-ROM, slide, kaset audio, gambar statis, dan transparansi overhead.
 7. **Hypermedia**
Adalah dokumen yang menggabungkan teks, audio, dan informasi visual yang disimpan di komputer. Contoh: pembelajaran melalui tautan web.
 8. **Media Interaktif**
Adalah sistem pembelajaran yang melibatkan visual, audio, dan bahan video, disajikan di bawah kontrol komputer, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan berbagai media seperti teks, gambar, dan suara.
 9. **Realitas Virtual (VR)**
Adalah teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan yang disimulasikan oleh komputer, baik berupa tiruan dari dunia nyata maupun lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi.
-

Contoh: simulasi visual melalui layar komputer atau penampil stereoskopik, dilengkapi dengan audio dari speaker atau headphone.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah seperangkat alat atau fasilitas yang menunjang proses pembelajaran melalui media digital atau elektronik dengan tujuan menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat. Memenuhi tujuan pendidikan yang diharapkan oleh pemerintah.

Multimedia meramaikan aktivitas membaca dengan menambahkan dimensi baru pada teks. Dalam konteks penyampaian makna, teks dalam aplikasi multimedia dapat memicu perluasan pemahaman, tidak hanya memberikan lebih banyak teks tetapi juga menghidupkannya melalui suara, gambar, musik, animasi, dan video.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasrat keinginan siswa untuk belajar, minat belajar siswa, memotivasi mereka,

serta merangsang kegiatan belajar. Media ini juga berpengaruh secara psikologis, membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan membuat penyampaian materi lebih menarik sehingga dapat mudah dipahami. Maka dengan begitu, siswa dapat lebih cepat memahami pelajaran karena informasi disajikan dengan cara menarik dan akurat. Kemudian, media pembelajaran juga dapat memudahkan dalam interpretasi data serta memadatkan informasi, dan hal tersebut memungkinkan dapat tercapainya suatu tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa (Tafonao, 2018)

Secara umum, penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran tentunya memiliki beragam manfaat, seperti membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, mengurangi durasi pengajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, memungkinkan pembelajaran berlangsung kapan saja dan di mana saja, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Keunggulan multimedia dalam proses belajar mengajar dapat meliputi : memperbesar objek kecil yang tidak dapat terlihat oleh mata,

seperti kuman; memperkecil objek besar yang tidak dapat dibawa ke sekolah, seperti gajah; menyajikan peristiwa yang kompleks atau cepat seperti sistem tubuh manusia; menampilkan objek yang jauh, seperti bulan; menampilkan peristiwa berbahaya seperti letusan gunung berapi; serta meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kreativitas Mengajar

Maldino et al. (2005) menjelaskan bahwa media interaktif berbasis komputer menciptakan pengalaman pembelajaran multimedia dengan menggabungkan video dan instruksi berbantuan komputer. Sistem ini memungkinkan penyajian materi dalam bentuk visual, audio, dan video yang dikendalikan oleh komputer, di mana siswa tidak hanya dapat mengamati materi, tetapi juga memberikan respon aktif yang memengaruhi alur penyajian. Heinich (1985) menambahkan bahwa multimedia berbasis komputer mengintegrasikan teknologi dengan beberapa sumber seperti teks, gambar, grafik, dan suara yang disajikan melalui layar komputer.

Multimedia interaktif adalah aplikasi yang mengombinasikan berbagai elemen multimedia dan memberi pengguna kendali penuh untuk mengatur dan mengaktifkan elemen-elemen tersebut. Warsita (2008) mendefinisikan multimedia interaktif sebagai gabungan berbagai media yang dirancang secara terintegrasi dan interaktif untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Multimedia interaktif dilengkapi dengan alat kontrol yang memungkinkan pengguna memilih langkah berikutnya dalam proses belajar. Contoh-contoh dari multimedia interaktif meliputi aplikasi pembelajaran dan game interaktif. Beberapa ahli menyatakan bahwa multimedia adalah kombinasi minimal dua media input atau output, seperti audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Saprudin, 2020). Atmawarni (2012) menjelaskan bahwa multimedia adalah alat yang menciptakan presentasi dinamis dan interaktif dengan menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan video.

Saputra & Purnama (2015) menyatakan bahwa dalam konteks komputer, multimedia digunakan untuk menggabungkan teks, grafik,

audio, dan video, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Jauhari (2009) dan Isa (2010) juga mendefinisikan multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, suara, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada audiens.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, multimedia interaktif dapat disimpulkan sebagai kombinasi dari berbagai format media, seperti teks, gambar, grafik, audio, animasi, video, dan interaksi, yang dikemas dalam format digital untuk menyampaikan pesan. Multimedia berperan dalam memperjelas penyajian materi, mengatasi batasan ruang dan waktu, serta meningkatkan partisipasi siswa secara aktif.

Multimedia interaktif yang dikembangkan harus mudah digunakan dan memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dan menarik dibandingkan dengan teks statis seperti format PDF. Pembelajaran multimedia sering disebut sebagai "dual code" atau "dual channel learning," karena menggunakan dua elemen utama: kata dan gambar. Kata-kata disajikan

secara verbal dalam bentuk teks atau lisan, sementara gambar disajikan melalui grafik, ilustrasi, animasi, dan video.

Teknologi multimedia menggabungkan komputer, video, dan audio untuk menciptakan interaksi yang lebih baik antara pengguna dan sistem. Konsep interaktif dalam multimedia mengacu pada kemampuan pengguna untuk mengontrol alur informasi, berbeda dengan presentasi linier yang menyajikan materi dalam urutan tetap. Karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang unik, multimedia interaktif memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan media. Secara keseluruhan, tujuan utama penggunaan bahan ajar multimedia interaktif adalah untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif, efisien, dan mudah dipahami.

Konsep interaktif dalam multimedia merujuk pada kemampuan pengguna untuk mengontrol alur informasi, berbeda dengan presentasi linear di mana materi disajikan dalam urutan tetap. Karena setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda, multimedia interaktif memungkinkan interaksi dua

arah antara siswa dan media. Secara keseluruhan, tujuan utama penggunaan bahan ajar multimedia interaktif adalah untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format yang lebih efektif, efisien, dan mudah dipahami.

Multimedia interaktif mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memperoleh pengalaman langsung melalui pengamatan kejadian yang ditampilkan dalam bentuk simbolik. Multimedia interaktif berbasis animasi membantu memperjelas penyampaian materi, mempermudah proses pembelajaran, mengarahkan perhatian, meningkatkan motivasi, serta mendukung pembelajaran mandiri, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana diungkapkan dalam penelitian Agustina (2016).

Karakteristik utama dari media pembelajaran interaktif adalah siswa tidak hanya menjadi pengamat pasif terhadap materi yang disajikan, tetapi juga berperan aktif dalam proses interaksi. Terdapat tiga jenis interaksi yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Interaksi dengan konten : Siswa berinteraksi langsung dengan materi pelajaran melalui tugas, kuis, atau simulasi, yang memungkinkan mereka mengeksplorasi dan memahami materi secara lebih mendalam.
2. Interaksi dengan instruktur : Siswa dapat berkomunikasi atau bertanya langsung kepada guru atau instruktur, baik melalui diskusi, umpan balik, maupun instruksi yang diberikan secara interaktif.
3. Interaksi dengan sesama siswa : Media interaktif juga memungkinkan kolaborasi antar siswa, di mana mereka dapat berinteraksi satu sama lain melalui diskusi, kerja kelompok, atau proyek kolaboratif.

Media pembelajaran multimedia interaktif memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi sebagai sumber belajar. Siswa dapat mengulang kembali informasi yang disajikan jika ada konsep yang belum dipahami. Penggunaan media interaktif mempermudah siswa dalam

memahami konsep dan menyediakan visualisasi yang mendukung pemahaman materi. Animasi dalam pembelajaran membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan yang sudah mereka miliki. Ketika siswa mampu mengintegrasikan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya, ini menandakan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.

Multimedia adalah kombinasi dari beberapa media yang saling bekerja sama, seperti audio, video, gambar, teks, dan komputer. Menurut Rosch (Suyanto, M. dalam Ramadhani, M., 2021), multimedia terdiri dari tiga elemen utama: suara, gambar, dan teks. Secara umum, multimedia mencakup perangkat seperti CD-ROM, DVD-ROM, kartu suara, dan speaker. Multimedia dibagi menjadi dua jenis: interaktif dan non-interaktif. Multimedia interaktif memungkinkan pengguna untuk merespons dan memilih adegan yang diinginkan, seperti dalam permainan, simulator, dan tutorial.

Sementara itu, multimedia yang tidak interaktif meminta pengguna untuk pasif, seperti dalam live streaming dan presentasi.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran bertujuan menggantikan dan melengkapi metode pembelajaran konvensional, dengan harapan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan meningkatkan motivasi siswa. Teknologi multimedia dalam pembelajaran dapat menciptakan sistem pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan kreativitas siswa, serta memudahkan pemahaman materi yang sulit dijelaskan secara konvensional. Selain itu, multimedia memungkinkan komunikasi dua arah yang lebih aktif antara siswa dan pengajar, serta memberikan visualisasi yang lebih jelas terhadap materi yang kompleks.

Secara prinsip, penerapan multimedia dalam pembelajaran bertujuan untuk menggantikan serta melengkapi tujuan, materi, metode, dan alat evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran tradisional (konvensional). Dengan penggunaan multimedia, diharapkan dapat menciptakan perubahan dalam suasana pembelajaran, peningkatan motivasi siswa, dan hasil pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan teknologi multimedia

dapat meningkatkan motivasi siswa, memperluas eksplorasi, serta pemahaman terhadap materi di sekolah. Aplikasi teknologi multimedia seperti tutorial, simulasi, virtualisasi, juga memudahkan akses informasi, transmisi data, dan otomatisasi tugas rutin. Jenis pembelajaran ini memiliki sejumlah kelebihan.

- a. Meningkatkan keterlibatan : Multimedia interaktif memungkinkan pengguna untuk lebih aktif berpartisipasi, sehingga meningkatkan keterlibatan dan perhatian.
- b. Pembelajaran yang lebih menarik : Dengan menggunakan kombinasi teks, gambar, suara, video, dan animasi, multimedia interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.
- c. Penyesuaian tempo belajar : Pengguna dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam proses belajar.
- d. Peningkatan pemahaman : Multimedia interaktif membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan

intuitif, yang memudahkan pemahaman.

- e. Pembelajaran mandiri : Memberikan kesempatan bagi pengguna untuk belajar mandiri tanpa tergantung pada guru atau instruktur.
- f. Umpan balik langsung : Multimedia interaktif sering kali memberikan umpan balik secara langsung atas respon atau tindakan pengguna, sehingga mempercepat proses belajar.
- g. Memfasilitasi pembelajaran kolaboratif : Banyak aplikasi multimedia interaktif yang dirancang untuk mendukung kerja sama antar pengguna dalam belajar atau menyelesaikan tugas bersama-sama.

Tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif oleh pendidik adalah agar siswa dapat belajar secara aktif. Manfaat media pembelajaran mencakup: peningkatan ketertarikan dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran, pengurangan verbalisme, penyeimbangan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial

ekonomi, bantuan dalam pengalaman belajar yang sulit, penanggulangan kendala ruang dan waktu, bantuan perkembangan pikiran, bantuan dalam pemahaman konsep yang abstrak, pembentukan kemampuan berusaha mandiri, kemungkinan eksplorasi hal yang sulit dilihat, serta menciptakan interaksi langsung antara siswa, pendidik, masyarakat, dan lingkungan alam (Latuheru dalam Indartiwi, A. et al., 2020).

Penggunaan teknologi interaktif ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien (Gagne et al., 2005). Guru yang memanfaatkan media ini juga dapat lebih mudah mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran karena umpan balik yang diberikan oleh siswa secara lebih real-time dan interaktif. Menurut Dede (2010), penggunaan teknologi multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, tidak hanya pada siswa tetapi juga pada guru. Hal ini terjadi karena media tersebut memfasilitasi eksplorasi informasi yang lebih luas dan membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan berbagai pendekatan pengajaran yang lebih

inovatif. Siswa juga didorong untuk berpikir di luar kebiasaan saat dihadapkan dengan simulasi atau tugas interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan analitis dan kreativitas mereka.

Pendidik perlu memiliki kemampuan berpikir kritis untuk melakukan analisis, penilaian, evaluasi, rekonstruksi, dan pengambilan keputusan yang rasional dan logis (King, et al. dalam Indartiwi, A. et al., 2020). Kreativitas adalah kemampuan seorang pendidik untuk menjelajahi konsep baru yang belum pernah ada sebelumnya, yang bersifat orisinil (Leen, et al. dalam Indartiwi, A. et al., 2020). Komunikatif adalah kemampuan pendidik dalam menyampaikan pemikiran, gagasan, pengetahuan, atau informasi baru dengan baik, baik melalui tulisan maupun percakapan. Kolaboratif berarti seorang pendidik mampu bekerja efektif dengan anggota tim dan menghormati mereka untuk mencapai tujuan bersama (Greenstein dalam Indartiwi, A. et al., 2020). Selain itu, dalam proses pembelajaran, pendidik harus membangun interaksi yang dapat memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik. Seorang pendidik harus

mampu memberikan rasa percaya diri kepada para siswa dan mengapresiasi hasil belajar mereka.

D. Kesimpulan

Dari kajian literatur yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran multimedia interaktif berperan sangat penting didalam meningkatkan kreativitas mengajar. Dalam media pembelajaran ini, guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan variatif, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Media ini juga membantu dalam memperkaya metode pengajaran, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, dan memfasilitasi pemahaman akan konsep yang lebih baik lagi.

Selain itu, penggunaan multimedia interaktif membantu guru dalam mengembangkan pendekatan inovatif dalam pengajaran, yang dapat meningkatkan kreativitas para guru tetapi juga kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, pemanfaatan multimedia interaktif direkomendasikan sebagai salah satu

strategi efektif untuk meningkatkan kreativitas mengajar di lingkungan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- AECT. (1977). The difinition of Educational Technology. Washington: Association for Educational Communication and technologi.
- Heinich, Molenda 7 Russell (1985). *Instructional Media and The New Technologiesn of Instructiona Canada*: John Wiley 7 Sons, Inc.
- Mudjiono, Dimyati, (1999). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rhineka Cipta
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreaketegangan Anak Berbakat* . Jakarta: Rineka Cipta
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Supriadi. (1999). *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: CV Alpa Beta.

Artikel in Press :

- Anggraini, N. (2017). (n.d.). Kreativitas Pendidik Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Kecamatan Talo Kabupaten Seluma. <https://binus.ac.id/malang/2021/06/peranan-multimedia-dalam-pembelajaran-interaktif-bagi-generasi-z/>.
- Atmawarni, U. M. A. (2012). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Perspektif*, 1(1).
- Dede, C. (2010). Comparing frameworks for 21st century skills. *21st century skills: Rethinking how students learn*, 20, 51-76.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of instructional design*. Wadsworth/Thomson Learning.
- Islam Negeri Sumatera Utara Jl Willièm Iskandar Pasar, U. (n.d.). (2020). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19 Purbatua Manurung.
- Mz, S., & Rahmawati, A. F. (n.d.). (2019). PERANAN PENDIDIK DALAM PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. <https://eprints.uny.ac.id/8404/3/BAB%20>
- Ramadhani, M. (2021). Peranan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif Bagi Generasi Z. diakses dari
- Rhodes, M. Tahun 1961 Sebuah Analisa Dari Kreativitas. Itu Bahasa Inggris Delta Kappan ,42 (7),305-310.
- Sukarsi SMK Negeri, S. (2014). PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR PERAWATAN KULIT DAN RIAS WAJAH PADA SISWA KELAS X TATA KECANTIKAN KULIT DI SMK NEGERI 3 PATI (Vol. 1, Issue 2).
- Susiana, A., Harningsih, S., & Napitupulu, E. (n.d.).(2014). PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK).
- UU Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 tentang Pendidik dan Dosen. Diakses tanggal 30 September 2024 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/40266/uu-no-14-tahun-2005>

Jurnal :

- Agustina, A. (2016). Pembelajaran Konsep Ikatan Kimia Dengan Animasi Terintegrasi LCD Projector Layar Sentuh (Low Cost Multi Touch White Board.

- JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 1(1), 8–13
- bone.ac.id/index.php/algurfah/index
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan karakter peserta didik melalui pemanfaatan literasi digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257.
- Febriyanti, E., Kusmarni, Y., & Ma'mur, T. (2021). Kreativitas Pendidik dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Sejarah Daring (Studi Deskriptif Terhadap Pendidik Sejarah SMA Di Kota Bandung). *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 147–154. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.38891>
- Ginting, D., Abda, M. I., Maq, M., Karina, M., Sari, I., Ichsan Abda, M., Maq, M. M., & Sari, N. I. (2023). Pelatihan Kreativitas Pendidik dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Filmora Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Pendidik. *Journal of Human And Education*, 3(3), 124.
- Harpeni Dewantara, A. (2020). KREATIVITAS PENDIDIK DALAM MEMANFAATKAN MEDIA BERBASIS IT DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain->
- Indartiwi, A., dkk. (2020). PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0”*, 2020.
- Jauhari, J. (2009). Studi Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran MIPA di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA*. UNY Yogyakarta, Tanggal, 16.
- Khaira, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020 Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi Industry 4.0 dan Society*, <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218/1/Fulltext.pdf>.
- Rifaldi, A., Kurniawan, P., Manikowati, M., & Mulwinda, A. (2021). Lestari Media Pembelajaran Interaktif Tumbuhan. *Edu Komputika Journal*, 8(1), 9-20. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i1.42346>
- Saprudin, S., Munaldi, M., Wijoyo, A., & Prasetio, S.M. (2020).

- Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: SMK Indonesia Global). *Jamaika: Jurnal Abdi Masyarakat*, 1(1), 63–70.
- Saputra, W., & Purnama, B. E. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(2)
- Smaldino, Russel, Heinich & Molenda. (2005). *Instructional Technology and Multimedia For Learning*. New Jersey: Person Education, Inc
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114
- Wulandari, T. A. J., Sibuea, A. M., & Siagian, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(1), 75–86. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i1.12524>
- Zega, I., D., dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Website Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan*, 1(2), hlm.430-439. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3370771&val=29574&title=Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Multimedia%20Interaktif%20Berbasis%20Web%20Pada%20Materi%20Keanekaragaman%20Hayati>
- Zulhelmi, A. & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 72–80.