



## SUMBER BELAJAR BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH

Masdar Limbong<sup>1)</sup>, Firmansyah<sup>2)</sup>, Fauzi Fahmi<sup>3)\*</sup>, Rabiatul Khairiah<sup>4)</sup>

<sup>1,3</sup>STAI Al-Hikmah, Medan, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Dharmawangsa, Medan, Indonesia

<sup>4</sup>STIT Insan Ikhlas Cendekia, Medan, Indonesia

Email: fauzifahmi58@yahoo.com

### Abstrak

Keberhasilan suatu pendidikan dapat dilihat dari sampainya pesan yang diberikan oleh pendidik kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Adanya media pembelajaran interaktif dapat mengembangkan berbagai gaya belajar siswa sesuai dengan keinginannya seperti siswa yang memiliki gaya belajar auditorial, visual maupun kinestetik. Tujuan penelitian ini untuk membantu dan memudahkan siswa dalam kegiatan belajarnya, yaitu media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan yang mengandalkan sumber bibliografi dari buku dan artikel di jurnal ilmiah yang berkaitan dengan pokok permasalahan. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) karakteristik media interaktif yaitu *self instructional*, *self contained*, *stand alone* (berdiri sendiri), adaptif, *user friendly*, representasi, visualisasi, menggunakan variasi yang menarik dan kualitas resolusi yang tinggi, tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi, respon pembelajaran dan penguatan pembelajaran interaktif; (2) unsur-unsur dalam mempertimbangkan pembelajaran berbasis interaktif yaitu: (a) dukungan komputer yang dinamis, (b) dukungan sosial yang dinamis, aktif dan interaktif, (c) keluasan, dan (d) power; (3) model pembelajaran media interaktif dapat menggunakan berbagai model yaitu, model tutorial, model *drills*, model simulasi, model *instructional games*.

**Kata kunci:** interaktif; media pembelajaran; sumber belajar.

## LEARNING RESOURCES BASED ON INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN SCHOOL

### Abstract

The success of an education can be seen from the arrival of the message given by educators to the recipient of the message, namely students. The existence of interactive learning media can develop various student learning styles according to their wishes such as students who have auditorial, visual and kinesthetic learning styles. The purpose of this research is to help and facilitate students in their learning activities, namely interactive learning media. This research uses a literature study method that relies on bibliographic sources from books and articles in scientific journals related to the subject matter. The results of this study show that: (1) the characteristics of interactive media are *self instructional*, *self contained*, *stand alone* (*stand alone*), adaptive, *user friendly*, representation, visualization, using interesting variations and high resolution quality, varying types of learning, learning response and strengthening interactive learning; (2) the elements in considering interactive-based learning are: (a) dynamic computer support, (b) dynamic, active and interactive social support, (c) breadth, and (d) power; (3) interactive media learning models can use various models, namely, tutorial models, *drills* models, simulation models, *instructional games* models.

**Keywords:** interactive; learning media; learning resources.

Submitted: 11 Maret 2022	Reviewed: 22 Maret 2022	Accepted: 28 Maret 2022	Published: 31 Maret 2022
-----------------------------	----------------------------	----------------------------	-----------------------------

## **PENDAHULUAN**

Keberhasilan suatu pendidikan dapat dilihat dari sampainya pesan yang diberikan oleh pendidik kepada penerima pesan, yaitu peserta didik. Peserta didik mampu memperoleh hasil belajar dari setiap jenjang yang ditempuh dengan efektif dan efisien melalui berbagai sumber belajar. Hasil belajar yang maksimal diterima oleh peserta didik ditinjau dari kreativitas seorang pendidik dalam memberikan materi pelajaran (Hamid, et. al., 2020). Materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik tidak hanya menginformasikan teks yang ada di buku ajar guru, melainkan guru harus menekankan materi pelajaran yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif sangat diperlukan oleh siswa mengingat bahwa dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan memungkinkan siapa saja bisa memperolah informasi secara cepat dan mudah dengan melimpah dari berbagai sumber dan tempat manapun di dunia (Saputra, Setyosari, & Ulfa, 2016).

Media dapat digunakan sebagai suatu penyampaian pesan kepada seseorang terkhususnya peserta didik. Adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran peserta didik untuk lebih termotivasi dan memberikan inovasinya dalam belajar. Hal penting yang harus diperhatikan dalam menentukan media pembelajaran, harus menyesuaikan dengan apa yang ingin dicapai dalam pembelajaran, cakupan terhadap materi, dan tingkat kesulitan dalam mendapatkan media. Selain itu, hal terpenting dalam pemberian materi dengan media pembelajaran multimedia yaitu pendidik dapat menyampaikan materi kepada peserta didik melalui perpaduan unsur-unsur yang ada dalam media ini (Nasir, Muhith, & Ideputri, 2011). Seperti halnya media pembelajaran interaktif, penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif sehingga menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Seels & Glasgow dalam Azhar, 2002). Banyak keuntungan yang didapatkan dari multimedia interaktif, salah satunya dapat memberikan kemajuan kepada siswa dalam belajar dan berpikir lebih cepat. Siswa juga akan mampu mengkomunikasikan hasil pembelajaran yang telah mereka dapatkan selama belajar.

Adanya pembelajaran kreatif dan inovatif yang menekankan peserta didik untuk mampu *creative, critical, communication* dan *collaboration*, sehingga secara lebih mendalam pembelajaran sampai kepada peserta didik akan lebih bermakna (Hayani, Fahmi, & Marpaung, 2020). Maka pendidik dituntut menguasai empat kompetensi yang tertera pada pasal 10 Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen harus menguasai kompetensi, *pertama*, profesional, *kedua*, pedagogik, *ketiga*, kepribadian, dan *keempat*, sosial. Keempat kompetensi tersebut benar-benar ada dalam diri pendidik yang mencerminkan kewibawaan seorang pendidik yang patut diguguh dan ditiru oleh peserta didik.

Berdasarkan kasus tersebut maka sangat diperlukan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar guna mempermudah penyampaian materi ke peserta didik. Pada era saat ini, dengan kemajuan teknologi sangat membantu proses pendidikan yang memiliki berbagai inovasi. Berkaitan dengan teknologi maka sumber belajar bisa digunakan oleh peserta didik, dengan munculnya media pembelajaran yang sangat membantu dan memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajarnya, seperti media pembelajaran interaktif.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan yang mengandalkan sumber bibliografi dari buku dan artikel di jurnal ilmiah yang berkaitan dengan pokok permasalahan, pembacaan data dengan pemikiran para ahli dengan pendekatan konstruktif dan interpretasi pada isi pokok.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, dan sebagainya (Pangestu, 2017). Adanya media pembelajaran, menjadikan metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu, bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran (Fahmi, 2021). Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk belajar dalam menyampaikan isi materi pembelajaran sebagai efektifitas program instruksional tertentu.

Pemanfaatan multimedia dalam dunia komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Mustika, Sugara, & Pratiwi, 2018). Multimedia merupakan kegiatan yang sangat tinggi, mengajak untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memilih dan mengendalikan layar diantara jendela informasi dalam penyajian media ((Rahayu, Fujiati, & Dewi, 2019). Contoh multimedia interaktif seperti aplikasi game dan lain-lain (Rachmawati, Baiduri, & Effendi, 2020). Multimedia interaktif memiliki tampilan yang dinamis sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa untuk terus belajar (Wahyudiani, Rasyid, & Saputra, 2020). Tidak hanya itu saja, media interaktif juga menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif sehingga menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Seels & Glasgow dalam Azhar, 2002). Maka dari itu, peserta didik dapat mempraktikkan suatu keterampilan dan menerima suatu tindakan dalam pembelajaran dengan baik sesuai dengan kemampuan pemahamannya dalam belajar.

Demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media yang didesain untuk meningkatkan motivasi, keterampilan dan gairah belajar siswa secara aktif melalui komputer dengan kombinasi visual, audio, teks, grafik, dan video serta animasi sesuai dengan yang dikehendaki siswa. Adanya media pembelajaran interaktif dapat mengembangkan berbagai gaya belajar siswa sesuai dengan keinginannya seperti siswa yang memiliki gaya belajar auditorial, visual maupun kinestetik. Sehingga para siswa dapat memilih media yang sesuai dengan gaya belajar yang sesuai dengan keinginan dan keterampilan yang dimiliki siswa.

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi itu (Widjayanti, Masfingatin, & Setyansah, 2018). Lebih jauh (Satriawan, et. al., 2020) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif dirancang untuk memperjelas penyajian pesan, informasi dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan objek yang terlalu besar atau benda terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar. Keadaan tersebut dapat menimbulkan kemampuan menganalisis, mengkritik, dan mencapai kesimpulan berdasar pada pertimbangan disebut dengan keterampilan berpikir kritis (KBK).

Aplikasi informasi interaktif betujuan agar pengguna bisa mendapatkan informasi yang diinginkan tanpa harus mengetahui semuanya. Oleh karena itu, kuis interaktif dapat diartikan sebagai sebuah media pembelajaran yang terdiri dari seperangkat pertanyaan yang dilengkapi dengan pilihan jawaban dimana pengguna dapat memilih jawaban tersebut dan dapat mengetahui hasilnya secara langsung jawaban yang dipilih benar atau salah (Handayani& Rahayu, 2020). Menurut (Purnasari & Sadewo, 2020) menegaskan bahwa keuntungan yang dirasakan dari multimedia interaktif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional ada

beberapa, salah satunya adalah sebagai bagian dari program pendidikan jarak jauh. Adapun multimedia interaktif sebagai bahan ajar bertujuan untuk; memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera para siswa. Serta dapat digunakan secara tepat dan bervariasi seperti meningkatkan motivasi dan gairah belajar para siswa untuk menguasai materi pelajaran secara utuh, mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya terutama bahan ajar yang berbasis ICT, dan mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Sedangkan keuntungan menurut (Yanto, 2019) keuntungan penggunaan multimedia interaktif diantaranya; lebih dinamis sehingga tidak membosankan, memberikan pilihan yang lebih beragam sesuai yang disukai peserta didik, kajian materi pelajaran yang lebih lengkap, umpan balik dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, multimedia interaktif banyak dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media persentasi, game, CD interaktif dan kuis interaktif. Interaktifitas dalam multimedia memberikan batasan bahwa pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi (Rejeki, 2021).

Pemanfaatan multimedia saat ini dapat dijadikan sebagai pencapaian hasil pembelajaran yang meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka dengan adanya media pembelajaran interaktif ini sangat menjanjikan setiap penggunanya dalam bidang pendidikan. Walaupun saat ini pengguna media ini masih dianggap mahal, namun dalam beberapa tahun mendatang biaya itu akan semakin rendah dan dapat terjangkau sehingga dapat digunakan secara meluas di berbagai sekolah.

Menghasilkan multimedia interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas hasil belajar bagi penggunanya, maka dalam pengembangan multimedia interaktif harus memperhatikan karakteristik sebagai berikut (Ernawati, 2017): (1) *self instructional*, melalui modul tersebut seseorang mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Sesuai dengan tujuan modul agar peserta didik mampu belajar mandiri. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka modul harus: (a) terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara; (b) terdapat materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit kegiatan spesifik sehingga memudahkan seseorang belajar secara tuntas; (c) tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran; (d) terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan seseorang memberikan respon dan mengukur penguasaannya; (e) kontekstual yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan; (f) menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif; (g) terdapat rangkuman materi pembelajaran; (h) terdapat instrument penilaian *assessment* yang memungkinkan melakukan '*self assessment*'; (i) terdapat instrumen yang dapat digunakan menetapkan tingkat penguasaan materi untuk menetapkan kegiatan belajar selanjutnya; dan (j) tersedia informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran.

Karakteristik kedua adalah *self contained* yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta diklat mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu kompetensi/subkompetensi harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan kompetensi/subkompetensi yang harus dikuasai oleh pesertadiklat.

Karakteristik ketiga adalah *Stand Alone* (Berdiri Sendiri) yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Dengan menggunakan modul, peserta diklat tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika

peserta diklat masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain selain modul yang digunakan tersebut, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai modul yang berdiri sendiri.

Karakteristik keempat adalah *Adaptif*, dimana modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan di berbagai tempat. Modul yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dan perangkat lunaknya dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu. Karakteristik kelima adalah *user friendly*, dimana modul hendaknya juga memenuhi kaidah *user friendly* bersahabat akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

Karakteristik keenam adalah Representasi. Isi Pembelajaran interaktif berbasis web tidak sekedar memindahkan teks dalam buku, atau modul menjadi pembelajaran interaktif berbasis web, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat pembelajaran interaktif berbasis Web. Misalnya khusus materi yang perlu terdapat unsur animasi, video, simulasi, demonstrasi dan games, siswa tidak hanya membaca teks tetapi juga melihat animasi tentang sebuah proses menyerupai proses yang sebenarnya, sehingga mempermudah pemahaman dengan biaya yang relative lebih rendah disbanding langsung pada objek nyata.

Karakteristik ketujuh adalah visualisasi dengan multimedia (Video, Animasi, Suara, Teks, Gambar). Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound dan video sesuai tuntutan materi. Teknologi 2D dan 3D dengan kombinasi teks akan mendominasi kemasan materi, hal ini cukup efektif untuk mengajarkan materi-materi yang sifatnya aplikatif, berproses, sulit terjangkau, berbahaya apabila langsung diperaktekan, memiliki tingkat keakuriasan tinggi. Misalnya proses perakitan mesin, proses terjadinya hujan, proses peredaran darah pada tubuh, perubahan wujud benda dengan logika yang sama dapat dibuat dengan teknologi animasi (Hendi, Caswita, & Haenilah, 2020).

Karakteristik kedelapan adalah menggunakan variasi yang menarik dan kualitas resolusi yang tinggi. Tampilan berupa template dibuat dengan Teknologi Rekayasa Digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap spec system komputer. Tampilan yang menarik dengan memperbanyak image dan objek sesuai tuntutan materi, akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pengajaran, tidak membuat jemu, bahkan menyenangkan. Penggunaan template banyak untuk siswa pra-sekolah dan SD cenderung lebih disukai sesuai dengan tingkat perkembangannya. Kami juga menawarkan variasi tipe pembelajaran sesuai dengan kajian teori dalam "*Computer Based Instruction*" atau CBI, yakni 4 tipe pembelajaran: (1) Tipe Pembelajaran Tutorial, (2) Tipe Pembelajaran Simulasi (3) Tipe Pembelajaran Permainan/Games, (4). Tipe Pembelajaran Latihan (*Drills*). Penggunaan tipe ini dapat dirancang secara terpisah atau kolaboratif diantara ketiganya, disesuaikan dengan tuntutan materi dan permintaan pembuatan.

Tipe pertama adalah Pembelajaran interaktif berbasis Web memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan oleh siswa pada saat mengoperasikan program. Komputer telah deprogram dengan menyediakan data *based* terhadap kemungkinan jawaban yang diberikan oleh siswa. Selain itu setiap respon dimungkinkan untuk diberikan penguatan (*reinforcement*) secara otomatis yang telah terprogram, penguatan terhadap jawaban benar dan salah dari siswa. *Reinforcement* diberikan untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa pada program.

Kegiatan pengajaran dengan bantuan komputer yang dapat memenuhi keperluan interaktivitas dalam pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan unsur-unsur berikut: (Suhailah, Muttaqin, Suhada, Jamaluddin, & Paujiah, 2021): (a) dukungan komputer yang dinamis. Program pengajaran dengan bantuan komputer itu harus mengambil inisiatif awal untuk tugas-tugas yang harus dikuasai oleh siswa, disamping memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikul tanggung jawab sejalan dengan kemajuan yang diperolehnya dalam tingkat penguasaan tugas-tugas itu; (b) Dukungan sosial yang dinamis. Program pengajaran dengan bantuan komputer tersebut harus mampu mendorong dan memungkinkan terjadinya interaksi dan saling membantu antara rekan siswa atau antara siswa yang awam dengan mereka yang sudah menguasai; (c) aktif dan interaktif. Siswa harus berperan aktif dalam setiap kegiatan selama pembelajaran dengan bantuan komputer; (d) Keluasan. Siswa harus memperoleh berbagai ragam jenis dunia latihan pembelajaran dengan bantuan komputer setiap jenis kegiatan itu melatih keterampilan yang siswa ingin kuasai. Dengan ketersediaan berbagai macam kegiatan dalam komputer siswa akan terlibat aktif; (e) Power. Kegiatan pengajaran harus memberikan kesempatan kepada siswa pemula (awam) untuk melahirkan hasil yang menarik dengan upaya yang relatif ringan.

Adapun ciri khas multimedia interaktif adalah adanya semacam pengontrol yang biasa disebut dengan *grafical user interface* (GUI), yang bisa berupa *icon*, *button*, *scroll* atau yang lainnya. Setiap GUI tersebut dapat diorganisasikan oleh siswa (pemakai) untuk mencari informasi yang diinginkan. Lebih jelas menurut (Apriliani, Purwanti, & Riani, 2020) bahwa ciri-ciri unik tiap media saling memperkuat satusama lain dalam memperkaya pengalaman belajar. Menurut (Rizki, Gunawan, & Amirudin, 2020) terdapat beberapa format sajian pembelajaran berbasis multimedia Interaktif seperti berikut: (1) Model Tutorial merupakan salah satu model pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan perangkat lunak atau software berupa program komputer berisi materi pelajaran. Tutorial dalam program multimedia interaktif ditujukan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur pada kenyataannya; (2) Model *Drills* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal yang diberikan program; (3) Model Simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara kongkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko; (4) Model *Instructional Games* merupakan salah satu model dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis komputer. Tujuan Model *Instructional Games* adalah untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Model *Instructional game* tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di desain untuk meningkatkan motivasi, keterampilan dan gairah belajar siswa secara aktif melalui komputer dengan kombinasi visual, audio, teks, grafik dan video serta animasi sesuai dengan yang dikehendaki siswa. Manfaat dari media interaktif adalah mempermudah dan memperjelas penyampaian pesan kepada peserta didik agar memiliki motivasi yang tinggi dalam proses belajar mengajar melalui berbagai indera yang dimiliki. Dengan adanya media interaktif ini akan membangkitkan minat dan bakat peserta didik. Adapun karakteristik media interaktif yaitu *Self Instructional*, *Self Contained*, *Stand Alone* (BerdiriSendiri), adaptif, *user friendly*, Representasi, Visualisasi, Menggunakan Variasi yang

Menarik dan Kualitas Resolusi yang Tinggi, Tipe-tipe Pembelajaran yang Bervariasi, Respon Pembelajaran dan Penguatan Pembelajaran interaktif. Unsur-unsur dalam mempertimbangkan pembelajaran berbasis interaktif, pertama, dukungan komputer yang dinamis, kedua, dukungan sosial yang dinamis, aktif dan interaktif, ketiga, keluasan, keempat, power. Penerapan pembelajaran media interaktif dapat menggunakan berbagai model yaitu, model tutorial, model *drills*, model simulasi, Model *Instructional Games*.

Saran yang ditujukan untuk peneliti selanjutnya guna memberikan sumbangsih dan menggali serta mengembangkan lebih dalam terkait pembelajaran dengan media interaktif yang efektif kepada peserta didik. Tidak hanya itu saja, agar lebih maksimal dapat melibatkan moral dan pemberian *reward* dan *punishment* kepada peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar. Dan kemudian ditujukan kepada pembaca guna memberikan kontribusi aktif dalam pengutipan artikel ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Apriliani, E. I., Purwanti, K. Y., & Riani, R. W. (2020). Peningkatan Kesantunan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 150-157. <Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V5i1.319>
- Devega, A. T., & Suri, G. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Smk. *Engineering And Technology International Journal*, 1(1), 11-18.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, 2(2), 204-210. <Https://Doi.Org/10.21831/Elinvo.V2i2.17315>
- Fahmi, F., Anas, N., Ningsih, R. W., Khairiah, R., & Permana, W. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 57-63. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.51454/Decode.V1i2.17>
- Hamid, M. A., Ramadhan, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12-25. <Https://Doi.Org/10.31943/Mathline.V5i1.126>
- Hayani, A., Fahmi, F., & Marpaung, R. C. P. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Hots Character Education Strengthening In Hots-Based Learning. *Fikrotuna*, 11(1). <Https://Doi.Org/10.32806/Jf.V11i01.3936>
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823-834. <Https://Doi.Org/10.31004/Cendekia.V4i2.310>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126. <Https://Doi.Org/10.15575/Join.V2i2.139>

- Nasir, A., Muhith, A., & Ideputri, M. E. (2011). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Pangestu, B. A. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 121-126.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189-196. <Https://Doi.Org/10.26858/Publikan.V10i3.15275>
- Rachmawati, A. D., Baiduri, B., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 540-550. <Https://Doi.Org/10.24127/Ajpm.V9i3.3014>
- Rahayu, S. L., Fujiati, & Dewi, R. (2019). Educational Games As A Learning Media Of Character Education By Using Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *2018 6th International Conference On Cyber And It Service Management, Citsm 2018*, 1-4. <Https://Doi.Org/10.1109/Citsm.2018.8674288>
- Rejeki, L. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Media Digital Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 1-12.
- Rizki, F., Gunawan, I., & Amirudin, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Solving Menggunakan Lectora Inspire. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 3(1), 79-86. <Https://Doi.Org/10.24042/Ijsme.V3i1.5059>
- Saputra, H. N., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2016). Penerapan Model Siklus Belajar Hipotesis Deduktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Pasarwajo. *Program Studi Teknologi Pembelajaran & Psikologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Malang*, 211-218.
- Satriawan, A., Sutiarso, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 950-963. <Https://Doi.Org/10.31004/Cendekia.V4i2.314>
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19-25. <Https://Doi.Org/10.33751/Pedagonal.V5i1.3208>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187-200. <Https://Doi.Org/10.24114/Jtikp.V2i2.3295>
- Wahyudiani, E., Rasyid, H., & Saputra, H. N. (2020). Interactive Multimedia as Computer Assembly Visualization Media. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 2(1), 35-41. <http://dx.doi.org/10.23960/jpti.v2.i1.202005>
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101-112. <Https://Doi.Org/10.22342/Jpm.13.1.6294.101-112>

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75-82. <Https://Doi.Org/10.24036/Invotek.V19i1.409>

**How to cite:**

Limbong, M., Firmansyah, F., Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27-35. DOI: <http://dx.doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>