

MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19

Purbatua Manurung

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kota Medan, Sumatera Utara
email: purbatuamanurung@uinsu.ac.id

Abstract: This study aims to analyze the function of alternative learning media (interactive multimedia) during the Covid 19 pandemic. This research uses qualitative research methods based on library research (library research). Collecting data using documentation techniques derived from library sources. Data analysis uses content analysis techniques where each source or literature used is adjusted and the context's suitability is seen with other literature from books, journals or other research. Applications and multimedia content can be used as a learning resource during online learning, and ensure that the learning process remains active even though it is not done face-to-face. This involves all facilities and support to ensure online learning can be done starting from internet access, devices in the form of smartphones or notebooks, and the availability of adequate signals. Multimedia also makes it possible to increase children's interest and motivation to learn, which often decreased during the Covid 19 period. Multimedia is also a step to stimulate student understanding of the material being taught accelerated.

Keywords: Interactive Multimedia, Learning Media, Covid 19

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fungsi alternatif media pembelajaran (multimedia interaktif) pada masa pandemic Covid 19. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif berbasis studi kepustakaan (*library Research*). Pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi yang berasal dari sumber-sumber kepustakaan. Analisis data menggunakan teknik analisis isi dimana setiap sumber atau literatur yang dipakai disesuaikan dan dilihat kesesuaian konteksnya dengan literatur lainnya baik dari buku, jurnal atau penelitian lainnya. Aplikasi dan konten multimedia dapat digunakan sebagai sumber belajar selama pembelajaran online, dan memastikan bahwa proses pembelajaran tetap aktif meskipun tidak dilakukan secara tatap muka. Ini melibatkan segala fasilitas dan dukungan untuk memastikan pembelajaran online dapat dilakukan mulai dari akses internet, perangkat berupa smartphone atau notebook, dan ketersediaan sinyal yang memadai. Multimedia juga memungkinkan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak yang kerap mengalami penurunan pada masa Covid 19. Multimedia juga menjadi satu langkah untuk merangsang akselerasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Media Pembelajaran, Covid 19

PENDAHULUAN

Covid 19 adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia, pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia. (Sya'dullah, 2020) Asal muasal penyakit masih belum jelas dan dengan sangat cepat virus baru ini diisolasi dan diberi nama pertama novel coronavirus 2019 (2019-nCoV) kemudian disarankan untuk dinamai human coronavirus 2019 (HCoV-19). Pemerintah pusat dan lokal China telah melakukan upaya yang belum pernah terjadi sebelumnya untuk menahan wabah, dan lebih dari 30.000 profesional medis terutama dokter dan perawat di luar Wuhan telah bergabung dengan yang setempat untuk menangani keadaan darurat ini. (Athena et al., 2020)

Menanggapi hal tersebut, pemerintah pusat hingga daerah memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Diharapkan dengan seluruh lembaga pendidikan tidak melaksanakan aktivitas seperti biasanya, maka akan dapat meminimalisir menyebarnya wabah Covid 19 ini. Melalui Kemendikbud, maka terbit Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19. Staf Ahli Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bidang Regulasi menyampaikan Surat Edaran Nomor 15 ini untuk memperkuat Surat Edaran

Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Covid 19. Hal serupa juga sudah dilakukan oleh berbagai negara yang terpapar wabah ini, kebijakan *lockdown* atau karantina dilakukan sebagai upaya mengurangi interaksi banyak orang yang dapat memberi akses pada penyebaran Covid 19. Kebijakan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan. (Schneider & Council, 2020)

Saat darurat sekarang ini, mengharuskan sistem pembelajaran diganti dengan pembelajaran daring agar proses pembelajaran tetap berlangsung. Hal ini jelas mengubah pola pembelajaran yang mengharuskan guru dan pengembang pendidikan untuk menyediakan bahan pembelajaran dan mengajar siswa secara langsung melalui alat digital jarak jauh. (Yudiawan, 2020).

Pada saat kondisi pandemi Covid 19 seperti ini, untuk mendapatkan pengetahuan dilakukan dengan berbagai cara metode kegiatan pembelajaran daring seperti melalui aplikasi yaitu *whatsapp*, *Google Class Room*, aplikasi *Zoom*, aplikasi *Instagram*, dan lainnya. (Kartini et al., 2020). Sedangkan multimedia adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan grafik, teks,

animasi, video dan audio.(Darmawan, 2014).

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan sebagainya

Menurut beberapa para ahli multimedia artinya Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.(Saprudin et al., 2020). Ada juga yang mendefinisikan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.(Atmawarni, 2012). Dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. (Saputra & Purnama, 2015). Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan

kepada publik. (Jauhari, 2009). (Isa, 2010).

Dari beberapa pengertian multimedia interaktif di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Multimedia mempunyai kegunaan memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif siswa. Pada masa pandemic Covid 19 kegunaannya menjadi sangat signifikan karena multimedia interaktif memiliki kelebihan yang dapat digunakan walau dengan kondisi pembelajaran jarak jauh.

Tulisan ini akan membahas secara detail tentang peran dari multimedia interaktif sebagai alternatif media pembelajaran. Terdapat beberapa tulisan tentang hal ini di antaranya multimedia interaktif berbasis karakter (Ambarita, 2020), pengembangan multimedia interaktif pada pelajaran matematika (Istiqlal, 2017), penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar (Musfiroh et al., 2020). Dari beberapa topik tersebut terdapat ruang kosong pembahasan yakni dari sisi penggunaannya pada masa pandemi Covid 19. Tentu ini akan memberikan kontribusi yang signifikan bagi guru, khususnya guru pendidikan agama Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi pustaka. teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi telaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Sumber data utama yang digunakan dalam penelitian ini difokuskan pada beragam sumber baik dari buku, jurnal maupun penelitian terbaru yang relevan dengan konteks penelitian ini yaitu aplikasi dan multimedia interaktif sebagai sumber belajar di masa pandemi Covid 19. Pada analisis data penelitian ini menggunakan analisis isi, dimana setiap sumber atau literatur yang dipakai disesuaikan dan dilihat kesesuaian konteksnya dengan literatur lainnya baik dari buku, jurnal atau penelitian lainnya. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan ialah dengan dengan metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal, dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

WHO secara resmi mengumumkan virus corona sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020. Artinya, virus corona telah menyebar secara luas di dunia. Penyematan istilah ini karena penyebarannya yang meluas. Pada umumnya virus corona menyebabkan gejala yang ringan atau sedang, seperti demam dan batuk, dan kebanyakan bisa sembuh dalam beberapa minggu. Tapi bagi sebagian orang yang berisiko tinggi

(kelompok lanjut usia dan orang dengan masalah kesehatan menahun, seperti penyakit jantung, tekanan darah tinggi, atau diabetes), virus corona dapat menyebabkan masalah kesehatan yang serius. Kebanyakan korban berasal dari kelompok berisiko itu. Karena itulah penting bagi kita semua untuk memahami cara mengurangi risiko, mengikuti perkembangan informasi dan tahu apa yang dilakukan bila mengalami gejala. Dengan demikian kita bisa melindungi diri dan orang lain.

Untuk mencegah efek sebaran Covid 19 yang berdampak pada semua aspek kehidupan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Virus ini memaksa adanya kebijakan *social distancing*, atau dikenal dengan *physical distancing* (untuk menjaga jarak fisik), sebagai upaya untuk meminimalisir dan mencegah Covid 19. Secara umum, kebijakan itu dibuat sebagai upaya memperlambat laju sebaran virus Covid 19 di lingkungan masyarakat. Untuk hal tersebut, WHO, menggunakan beberapa istilah yaitu *social distancing*, *physical distancing*, karantina dan isolasi. Namun ada juga PSBB yaitu Pembatasan Sosial Berskala Besar (Iis Islami Kartini, 2020). Para ahli kesehatan kemudian menganjurkan beberapa langkah pencegahan, seperti mencuci tangan secara berkala, menutup bagian hidung dan mulut menggunakan tisu atau bagian dalam siku ketika batuk atau bersin, menghindari kontak langsung dengan individu yang memiliki gejala flu atau demam, dan juga segera menghubungi ahli medis ketika

merasakan diri atau melihat orang sekitar memiliki gejala Covid 19. (Fang et al., 2020).

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. pembelajaran daring diselenggarakan melalui jejaring internet dan web 2.0. Artinya bahwa penggunaan pembelajaran daring melibatkan unsur teknologi sebagai sarana dan jaringan internet sebagai sistem. Pembelajaran daring telah banyak dilakukan dalam konteks perguruan tinggi, terbukti dari beberapa penelitian yang menjelaskan hal tersebut. (Fitriyani et al., 2020).

Kebijakan *social distancing* maupun *physical distancing* guna meminimalisir penyebaran Covid 19 mendorong semua elemen pendidikan untuk mengaktifkan kelas meskipun sekolah tutup. Penutupan sekolah menjadi langkah mitigasi paling efektif untuk meminimalisir penyebaran wabah pada anak-anak. Solusi yang diberikan yakni dengan memberlakukan pembelajaran di rumah dengan memanfaatkan berbagai fasilitas penunjang yang mendukung. Selama masa pandemi Covid 19 pembelajaran di rumah atau daring menjadi solusi melanjutkan semester.

Pembelajaran daring didefinisikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar,

komunikasi teks, perangkat lunak dan dengan dukungan jaringan internet. Ini merupakan modifikasi transfer pengetahuan melalui forum website dan tren teknologi digital. Infrastruktur yang mendukung pembelajaran daring secara gratis melalui berbagai aplikasi dan ruang diskusi seperti Google Classroom, Whatsapp, Kelas Cerdas, Zenius, Quipper dan Microsoft. Fitur Whatsapp mencakup Whatsapp Group yang dapat digunakan untuk mengirim pesan teks, gambar, video dan file dalam berbagai format kepada semua anggota. Google Classroom juga memungkinkan pendidik dan guru mengembangkan pembelajaran kreatif.

Pada pembelajaran daring aplikasi *video call* marak digunakan untuk menampilkan secara *face-to-face* layaknya bertemu melalui beragam platform *video teleconference* yang banyak tersedia gratis seperti Zoom dan Google Meet. Aplikasi atau *platform* tersebut menjadikan pendidik dan peserta didik untuk bertemu dan berinteraksi secara virtual dengan fasilitas pesan instan dan kegiatan presentasi. Variasi platform dan sumber daya yang tersedia membantu menunjang proses pembelajaran selama pandemi. Aktifitas pembelajaran yang dapat dilakukan mulai dari diskusi, presentasi hingga pemberian tugas. Bahwa pembelajaran daring melatih kemandirian belajar. Ini akan membutuhkan keterlibatan peserta didik yang lebih besar untuk meningkatkan perilaku belajar observasional. Perilaku tersebut dapat dilakukan dengan membaca, memaknai postingan diskusi dan

mendiskusikan video atau konten pembelajaran. (Cholik, 2017).

Pada dunia pendidikan, penggunaan aplikasi dan multimedia melibatkan jaringan internet dan hal ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar, seperti yang dikatakan oleh Arif Sudirman kemudian dikutip oleh bahwa segala sesuatu diluar peserta didik yang memungkinkan terjadinya proses belajar disebut sumber belajar yaitu teknologi internet yang berfungsi untuk memberikan kemudahan dan keleluasaan dalam menggali ilmu pengetahuan. Dengan menggunakan internet peserta didik semakin banyak mendapatkan informasi dan mendapatkan pengetahuan maka, prestasi akan semakin meningkat. (Aka, 2017). Bahwa internet memberi keuntungan dalam semua bidang bisnis, akademis (pendidikan), pemerintah, organisasi dan lain sebagainya. Beberapa manfaat yang diperoleh dari internet antara lain: komunikasi interaktif, akses ke pakar, akses ke perpustakaan, membatu penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan, pertukaran data, dan kolaborasi.

Beberapa manfaat internet bagi pendidikan di Indonesia, yaitu: akses ke perpustakaan, akses ke pakar, perkuliahan daring, layanan informasi akademik, menyediakan fasilitas mesin pencari data, menyediakan fasilitas diskusi, dan fasilitas kerjasama. Internet juga dapat digunakan sebagai sumber alternatif selain buku untuk memudahkan mencari informasi sebanyak mungkin, internet adalah sebagai sumber belajar yang

dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan profesinya, karena dengan internet guru dapat meningkatkan pengetahuan, berbagi informasi diantar rekan sejawat, bekerjasama dengan pengajar di luar negeri, kesempatan mempublikasikan informasi secara langsung, dan mengatur komunikasi secara teratur.

Pemanfaatan sebagai sumber pembelajaran mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Siswa dapat mengakses secara daring sumber belajar seperti mencari informasi pembelajaran melalui mesin pencari seperti Google dan Yahoo, mencari data yang berkaitan dengan pelajaran dan perpustakaan daring. Pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber dan sarana pembelajaran, dapat di implementasikan pada kegiatan *browsing, searching, consulting and communicating*. Lebih jelasnya ketiganya sebagai berikut: (Sasmita, 2020). *Browsing*, merupakan istilah umum yang digunakan bila hendak menjelajahi dunia maya/web. *Ressourcing*, adalah menjaikan internet sebagai sumber pengajaran. *Searching*, merupakan proses pencarian sumber pembelajaran guna melengkapi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. *Consulting* dan *Communicating*, merupakan proses konsultasi dan komunikasi kepada seseorang atau juga kepada beberapa orang secara online.

Media interaktif berbasis animasi mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan

multimedia interaktif berbasis animasi dapat memberikan hasil belajar lebih tinggi daripada menggunakan multimedia presentasi. Kemudian dijelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif telah terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. (Fauziah et al., 2016)

Multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki karakteristik interaktif dan mudah dioperasikan dapat menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan materi dalam media. Multimedia interaktif dapat menjadi solusi dalam pembelajaran, karena memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Multimedia interaktif yang dikembangkan merupakan rangkuman dari seluruh materi yang disajikan dalam bahan ajar yang diberikan oleh guru. Multimedia interaktif memiliki tampilan yang dinamis sehingga bisa menjadi daya tarik tersendiri untuk siswa kalau dibandingkan dengan teks bacaan yang disajikan dalam format pdf. Multimedia interaktif ini juga bisa meningkatkan imajinasi siswa dan motivasi siswa dengan visualisasi animasi yang disajikan (Babiker, 2015).

Pembelajaran dengan multimedia sebagai *dual code* atau *dual channel learning*, karena dalam pembelajaran multimedia menggunakan dua materi utama yaitu kata dan gambar. Penggunaan kata materi disajikan dalam verbal form seperti naskah teks atau pun yang diucapkan secara lisan. Penggunaan gambar, materi disajikan dalam pictorial form, seperti grafik statistik, ilustrasi, foto, peta, animasi dan video.

Teknologi multimedia adalah teknologi yang menggabungkan sepenuhnya teknologi computer, sistem video dan sistem audio untuk mendapat kombinasi yang lebih baik dan meningkatkan interaksi diantara pengguna dengan komputer. Frey (2010) menyatakan multimedia dalam pembelajaran diintegrasikan dalam pembelajaran ketika pembelajaran tidak belajar secara efektif. Secara harfiah multimedia berarti bermacam-macam media. Multimedia sebagai suatu komputer yang mempunyai alat output seperti biasanya, yaitu alat *display* dan *hardcopy*, dengan rekaman audio berkualitas tinggi, image berkualitas tinggi, animasi, dan rekaman video.

Pengertian interaktif didasarkan pada pemikiran bahwa media presentasi pada umumnya tidak dilengkapi alat untuk mengontrol yang dilakukan oleh user. Presentasi berjalan sekuensial sebagai garis lurus (*linear multimedia/multimedia linear*). Karena kebutuhan dan cara belajar setiap siswa itu berbeda, adakalanya siswa (*user*) menginginkan untuk bisa mengontrol atau menentukan alur informasi yang ingin dipelajarinya. Kondisinya inilah yang memunculkan interaksi dua arah antara media dan siswa (*user*).

Tujuan-tujuan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif secara garis besar dapat dipahami sebagai usaha untuk menyajikan materi yang akan dibelajarkan ke dalam format yang lebih efektif dan efisien untuk digunakan dan dimengerti. Pengembangan bahan ajar dilakukan

dalam rangka memudahkan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar sehingga penyerapan materi dapat dilakukan dengan sempurna.

Pemanfaatan teknologi di Indonesia akan merubah paradigma proses pembelajaran yang ada. Fakta bahwa perubahan paradigma pembelajaran yaitu;

- *Distributed knowledge* (pengetahuan yang terdistribusi) dapat diartikan bahwa pengetahuan tersebar secara jangka panjang untuk mengaksesnya.
- *Resource sharing* (berbagi sumber) dapat diartikan kemampuan menghimpun informasi berdasarkan kemampuan dalam penggunaan teknologi dari berbagai sumber.
- *Collective wisdom* (kebijaksanaan kolektif) dapat diartikan teknologi mempengaruhi perubahan pola pengajaran menjadi pembelajaran.

Multimedia interaktif dapat mengubah materi yang sifatnya abstrak menjadi konkret, serta dapat memberikan siswa partisipasi aktif dalam pembelajaran, mendapatkan pengalaman nyata, mengamati kejadian dalam media dalam bentuk symbol. Multimedia interaktif berbasis animasi bisa memperjelas penyajian materi, memperlancar proses pembelajaran, mengarahkan perhatian, menimbulkan motivasi, memungkinkan pembelajaran secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh. (Agustina, 2016).

Karakteristik terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Paling sedikit ada tiga macam interaksi yang dapat diidentifikasi. Pada tingkat pertama siswa dengan sebuah program, misalnya mengisi blanko pada teks yang terprogram. Tingkat berikutnya siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa atau terminal komputer. Bentuk ketiga media interaktif adalah yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram. (Arindiono & Ramadhani, 2013)

Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media sebagai sumber belajar. Siswa bebas untuk mengulang-ulang informasi yang disajikan apabila ada konsep yang belum dimengerti. Penggunaan media interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dan mendapatkan visualisasi berkaitan dengan konsep yang dipelajari. Penggunaan animasi dalam pembelajaran menjembatani siswa agar dapat mengasimilasikan pengetahuan yang dihadapi dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Ketika siswa mampu mengasimilasikan materi atau konsep yang diperoleh dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya menunjukkan pemahaman siswa terhadap masalah

(Masfingatin, 2013). Media pembelajaran berbasis animasi dapat mengkonkretkan materi matematika yang sangat abstrak sehingga memudahkan siswa memahami materi. Dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis animasi sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pembelajaran matematika secara efektif. (Altiparmak, 2014).

Pada masa Covid 19 ini multimedia merupakan suatu hal penting, karena salah satunya dipakai sebagai alat pembelajaran pada dunia pendidikan. Di samping itu pada Abad 21 ini multimedia segera menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca. Sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca itu sendiri. Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan

media pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran sehingga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman karena menyajikan informasi secara menarik dan terpercaya. Selain itu media pembelajaran juga dapat memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.(Tafonao, 2018).

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari menggunakan multimedia dalam pembelajaran di sekolah adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu: (1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain, (2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung. (3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga. (4) Menyajikan benda atau

peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju. (5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun. (6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

SIMPULAN

Multimedia menjadi solusi awal ketika penerapan pembelajaran daring diterapkan, maka selain menjadi solusi hal ini juga menjadi model dan sistem pembelajaran baru yang lebih kreatif dan menyenangkan karena memberikan warna baru serta memberikan tampilan yang selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan dua hal ini maka sumber belajar yang saat ini mungkin aksesnya terbatas karena berbagai peraturan pemerintah akibat pandemi Covid 19 maka dapat diakses kembali melalui dalam bentuk aplikasi dan multimedia. Penerapan multimedia interaktif sebagai sumber belajar pada masa Covid 19 ini merupakan salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai menyalur pesan (*message*), akan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang lebih interaktif dan komunikatif. Selain itu bentuk-bentuk multimedia interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih konkret. Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil dan

pengalaman belajar menjadi lebih berarti bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Altıparmak, K. (2014). Impact of Computer Animations in Cognitive Learning: Differentiation. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 45(8), 1146–1166.
- Ambarita, J. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding SNITT Poltekba*, 4, 370–380.
- Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 2(1), F28–F32.
- Athena, A., Laelasari, E., & Puspita, T. (2020). Pelaksanaan Disinfeksi Dalam Pencegahan Penularan Covid 19 dan Potensi Risiko Terhadap Kesehatan di Indonesia. *Jurnal Ekologi Kesehatan*, 19(1), 1–20. <https://doi.org/10.22435/jek.v19i1.3146>
- Atmawarni, U. M. A. (2012). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Perspektif*, 1(1).

- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21–30.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan e-learning teori dan desain* (Vol. 25). Remaja Rosdakarya.
- Fang, F. C., Naccache, S. N., & Greninger, A. L. (2020). The laboratory diagnosis of Coronavirus Disease 2019-Frequently Asked Questions. *Clinical Infectious Diseases*, 71(11), 2996–3001.
- Fauziah, F., Setiawan, D., & Rahadian, D. (2016). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa DI SMP Pada Mata Pelajaran IPS“(Quasi Eksperimen Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial Di Kelas VIII SMP Tarbiyatul Aulad Cikajang). *Teknologi Pembelajaran*, 1(1).
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 165–175.
- Hanafiah, M. A. (2020). Peran Kepala Sekolah/Madrasah Dalam Menjaga Mutu Pendidikan Pada Masa Tersebarunya Virus Corona (Covid-19). *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 13(2), 119–123.
<http://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/alfikru/article/view/15>
- Isa, A. (2010). Keefektifan pembelajaran berbantuan multimedia menggunakan metode inkuiri terbimbing untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1).
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *JIPMat*, 2(1), 20–35.
- 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.
- Kartini, I. I., Rohaeti, E. E., & Fatimah, S. (2020). Gambaran Motivasi Belajar Peserta Didik Saat Pandemi Covid 19 (Studi Kasus pada Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Arjasari yang sedang Belajar dari Rumah karena Pandemi Covid 19). *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(4), 140–150.
- Masfingat, T. (2013). Proses berpikir siswa sekolah menengah pertama dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari adversity quotient. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 2(1).
- Musfiroh, T., Manan, A., & Aprilianto, D. (2020). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pelajaran PAI. *Sawabiq: Jurnal Keislaman*, 1(1), 15–30.
- Saprudin, S., Munaldi, M., Wijoyo, A., & Prasetyo, 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).
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*

(JPDK), 2(1), 117–121.

Schneider, S. L., & Council, M. L. (2020). Distance learning in the era of Covid 19. *Archives of Dermatological Research*, 8(1), 3–4. <https://doi.org/10.1007/s00403-020-02088-9>

Sya'dullah, M. (2020). *Pandemi Covid 19 Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Pada Siswa Smp N 1 Banyubiru Kabupaten Semarang) Tahun 2020.*

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.

Yudiawan, A. (2020). Belajar Bersama Covid 19: Evaluasi Pembelajaran Daring Era Pandemi di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri, Papua Barat. *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 10–16. <https://doi.org/10.32489/alfikr.v6i1.64>