

---

## Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif

Marwah<sup>1</sup>, Muhammad Alfian<sup>2</sup>, Ammy Rila Tuasikal<sup>3</sup>, Khayrul Iswandi<sup>4</sup>, dan Trisnawati<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Institut Agama Islam Negeri Parepare  
E-mail: marwah.annisaa@gmail.com<sup>1</sup>, alvhyank.moe@gmail.com<sup>2</sup>,  
ammy.rila@gmail.com<sup>3</sup>, khayruliswandi01@gmail.com<sup>4</sup>,  
trisnawatinatsir8@gmail.com<sup>5</sup>

**Abstrak.** Penelitian ini merupakan studi pustaka yang bertujuan untuk mengeksplorasi desain dan produksi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis multimedia interaktif. Fokus utama penelitian ini adalah tinjauan dari sumber teoritis yang relevan, termasuk jurnal akademis, buku, artikel, serta sumber-sumber elektronik lainnya yang membahas aspek desain dan produksi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pendekatan dalam studi ini mencakup analisis terhadap prinsip-prinsip desain multimedia yang efektif, teori-teori pembelajaran terkini, serta metode produksi yang relevan dalam konteks pengembangan media pembelajaran PAI. Dengan menggali informasi dari berbagai sumber, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang konsep-konsep desain dan produksi media pembelajaran PAI berbasis multimedia interaktif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga menarik bagi para peserta didik, serta relevan dan sesuai dengan tuntutan konteks pendidikan agama Islam di era digital saat ini.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Multimedia, Interaktif, PAI*

**Abstract.** This research is a literature study that aims to explore the design and production of interactive multimedia-based Islamic Religious Education (PAI) learning media. The main focus of this study is the review of relevant theoretical sources, including academic journals, books, articles, as well as other electronic sources that discuss the design and production aspects of interactive multimedia-based learning media. The approach in this study includes an analysis of effective multimedia design principles, current learning theories, and production methods that

are relevant in the context of PAI learning media development. By exploring information from various sources, this study aims to provide a comprehensive understanding of the concepts of design and production of interactive multimedia-based PAI learning media. The results of this study are expected to provide a strong basis for the development of learning media that are not only pedagogically effective, but also attractive to learners, as well as relevant and appropriate to the demands of the context of Islamic religious education in today's digital era.

**Keywords:** *Learning Media, Multimedia, Interactive, PAI*



©2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

## **A. Pendahuluan.**

Belajar mengajar merupakan kegiatan paling mendasar dari keseluruhan proses pendidikan. Kegiatan ini tentunya memerlukan peran aktif pendidik dan peserta didik. Pendidik dan guru berupaya untuk memfasilitasi pembelajaran bagi peserta didiknya dengan sengaja, sistematis, dan terus menerus. Selama ini, peserta didik sendirilah yang memperoleh manfaat dari kondisi pembelajaran yang diciptakan. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, pendidik mempunyai peranan yang sangat penting dan harus memiliki berbagai keterampilan untuk menunjang fungsi mengajarnya. Salah satu keterampilan tersebut adalah mampu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran mempunyai peranan sebagai penyampai pesan atau isi materi dari pendidik kepada peserta didik. Tanpa adanya bahan pembelajaran maka kegiatan pembelajaran tidak dapat terlaksana secara maksimal. Menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman dalam bukunya *Media Pembelajaran*, penggunaan media dalam proses pembelajaran diklaim dapat memotivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar (Asnawir & Usman, 2002).

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai di dalam ruang kelas dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru dapat menggunakan media untuk mengimplementasikan konsep atau ide yang ada dan menginspirasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Bagi peserta didik, media memiliki peran penting sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bertindak secara kritis. Oleh karena itu, media dapat membantu guru dan peserta didik memperoleh keterampilan dasar tertentu. Guru harus memiliki pemahaman tentang kebutuhan belajar mereka dan mengenali masalah yang dihadapi peserta didik terkait dengan materi yang diajarkan untuk dapat memanfaatkan bahan pembelajaran dengan efektif. Untuk menjawab tantangan ini, pengembangan media harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan, pengetahuan dasar, materi pelajaran, dan karakteristik peserta didik. Para guru dapat menjadi orang yang inovatif, terutama dalam menciptakan dan memanfaatkan alat-alat dan teknologi yang cocok, efisien, dan menarik bagi para peserta didik (Ramli, 2015).

Penggunaan media pembelajaran tematik seringkali membuat peserta didik kurang antusias terhadap pelajarannya. Hal tersebut juga dapat membuat peserta didik bermain sendiri ketika guru menyampaikan materi pelajaran. Untuk mengatasi

hal tersebut, maka penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat menjadi solusi yang tepat. Karena penyajiannya yang menarik sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

Teknologi pembelajaran memiliki tujuan utama yaitu menyelesaikan permasalahan dalam proses belajar atau mempermudah proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan teknologi pembelajaran secara praktis muncul dalam bentuk yang spesifik dengan adanya sumber belajar yang mendukung proses belajar peserta didik dalam memecahkan masalah pembelajaran (Bambang, 2008). Sebagai seorang pengajar, guru harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang ciri-ciri materi yang diajarkan, peserta didik yang sedang belajar, dan penggunaan media dalam proses pembelajaran, terutama media pembelajaran interaktif multimedia. Maka, diharapkan bahwa penggunaan fasilitas pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif akan memberikan variasi, kreativitas, dan konstruktivitas yang lebih baik dalam mengubah bentuk pengetahuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di dalam kelas. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2022) yang menyatakan bahwa Pemanfaatan teknologi multimedia interaktif dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, penggunaan multimedia juga mampu menciptakan suasana yang lebih dinamis dan menarik dalam kelas, sehingga terhindar dari rasa bosan yang bisa dirasakan peserta didik.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan yang signifikan dalam membentuk kepribadian, prinsip, dan moral peserta didik. Di era teknologi informasi saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menjadi semakin relevan dalam mendukung pembelajaran PAI yang efektif. Berbagai tantangan dalam mengintegrasikan nilai-nilai agama dengan teknologi modern menjadi sorotan, terutama dalam merancang dan memproduksi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran PAI.

Konsep terkait media pembelajaran PAI berbasis multimedia interaktif sangat menarik untuk dibahas dan dikaji secara mendalam, agar dapat menjadi acuan dalam mendesai dan memproduksi media pembelajaran yang menarik serta dapat diimplementasikan pada pembelajaran PAI.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi dan teori terkait pembelajaran multimedia interaktif yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran PAI. Proses pengumpulan data dilakukan dengan tinjauan literatur dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel. Dan riset sebelumnya yang terkait. Data yang diperoleh digunakan untuk mengidentifikasi masalah dan mengembangkan solusi yang sesuai.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif**

#### **a. Media Pembelajaran**

Media berasal dari kata Latin *medius* yang memiliki arti sebagai "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Azhar, 2013). Media berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dengan demikian, media menjadi sarana yang menghubungkan antara informasi belajar atau pesan yang disampaikan. (Sadiman, 2012).

Media terdiri dari berbagai bentuk komunikasi, seperti cetakan dan audiovisual, beserta peralatan yang digunakan. Media sepatutnya memiliki kemampuan untuk dimanipulasi, divisualisasikan, diikuti sertakan suara, serta dapat dipahami melalui tulisan. (Sadiman, 2012). Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, Media adalah segala macam metode dan sarana yang digunakan untuk mengirimkan suatu pesan atau informasi. (Lamatenggo Hamzah, 2011). Dari sudut pandang tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digunakan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar. Media juga bisa dijelaskan sebagai perantara antara individu yang memberi informasi dan individu yang menerima informasi. Pembelajaran adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penggunaan media sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan kata lain, belajar yang aktif membutuhkan media yang mendukung dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari oleh para peserta didik.

Pembelajaran berasal dari kata "*instruction*" yang berasal dari bahasa Yunani "*instructus*" atau "*intruere*" yang berarti mengomunikasikan ide atau pikiran dengan makna yang telah diproses melalui proses pembelajaran (Bambang, 2008). Kata pembelajaran memiliki arti yang lebih aktif dalam menjalankan proses belajar, karena tidak hanya guru atau instruktur yang aktif, tetapi juga peserta didik yang menjadi subjek yang aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran tidak hanya tentang memberikan informasi atau pengetahuan, tetapi juga melibatkan proses menginspirasi pembelajar agar mereka memiliki motivasi untuk belajar. Hal ini karena tujuan utama dari pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri. Dalam pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, serta penggunaan berbagai sumber belajar dan media. Tujuan interaksi ini adalah untuk menghasilkan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan motorik. Untuk membuat pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik, guru perlu menciptakan beragam dan menarik media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala jenis alat komunikasi yang dapat digunakan untuk mengirimkan informasi dari sumber ke peserta didik dengan cara yang teratur. Tujuan media pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik di mana peserta didik dapat belajar secara efisien dan efektif (Lamatenggo Hamzah, 2011). Media pembelajaran ialah suatu instrumen komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai alat fisik yang dapat mengirimkan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk berkomunikasi melalui berbagai bentuk seperti tulisan, gambar, dan suara, termasuk perangkat keras teknologi (Rusman, 2013). Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media adalah alat yang dapat dipakai sebagai perantara yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil yang efisien dan efektif dalam mencapai tujuan (Maskur et al., 2017). Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran merujuk pada semua hal yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi agar peserta didik merasa tertarik dan berminat dalam belajar.

b. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif merupakan bentuk tampilan multimedia yang dirancang oleh seorang desainer agar dapat menyampaikan pesan dengan efektif kepada pengguna. Selain itu, multimedia ini juga memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan penggunanya. Terdapat berbagai macam kegunaan untuk multimedia, seperti dalam pembelajaran, permainan, film, bidang medis, militer, bisnis, olahraga, iklan dan promosi, dan lain sebagainya. Jika pengguna memiliki kemampuan untuk mengendalikan multimedia, maka istilah yang digunakan untuk ini adalah multimedia interaktif. Menurut Deni Darmawan, program pembelajaran interaktif memiliki keunggulan dibandingkan dengan materi pembelajaran cetak tradisional.

Sistem multimedia pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar karena mereka tertarik dengan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan suara. Multimedia Interaktif menggambarkan perkembangan baru dalam perangkat lunak komputer, terutama dalam hal informasi. Komponen multimedia ini dicirikan oleh kemunculan teks, gambar, suara, animasi, dan video. Sebagian atau seluruh elemennya diatur dalam beberapa program yang terkait. Komponen interaktif merujuk pada langkah-langkah yang memungkinkan pengguna untuk memanipulasi lingkungan, terutama melalui penggunaan komputer. Dengan adanya interaktivitas, pengguna memiliki kemampuan untuk terlibat dalam 130 jenis konten navigasi dan juga dalam proses komunikasi. Penelitian telah mengungkapkan bahwa sekitar 20 persen orang mengingat apa yang mereka lihat, 40 persen mengingat apa yang mereka lihat dan dengar, tetapi sekitar 75 persen mengingat apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan secara bersamaan. Terdapat lima komponen utama atau teknologi dalam multimedia interaktif, yaitu Teks, Grafis, Suara, Video, dan Animasi. Menurut pandangan Muhammad Thobroni, belajar terjadi ketika ada stimulus yang mempengaruhi peserta didik dan ini mengubah perilakunya dari sebelum mengalami stimulus tersebut hingga setelah mengalaminya (Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, 2011).

Multimedia interaktif adalah gabungan dari berbagai jenis media, seperti teks, grafik, audio, video, dan elemen interaktif, yang secara efektif

bekerja secara bersama-sama untuk memberikan pengalaman yang lebih kaya dan menarik. Pentingnya memperhatikan perbedaan individual pada peserta didik juga perlu diakui karena hal ini memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi mereka. Bagian penting dari proses komunikasi interaktif dalam penggunaan multimedia adalah keberadaan interaktifitas sebagai satu elemen yang diperlukan. Setiap unsur ini memiliki tugasnya sendiri dalam menciptakan pesan yang menarik dan mengesankan.

Interaktivitas merupakan konsep yang melandasi suatu program multimedia. Interaktifitas memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai jenis media atau rute di dalam program multimedia, sehingga program tersebut menjadi lebih bermakna dan memberikan kepuasan yang lebih tinggi bagi pengguna. Interaktivitas sering juga dikenal dengan sebutan desain antarmuka atau desain faktor manusia. Keaktifan dapat dikelompokkan menjadi dua jenis sistem, yaitu sistem berurutan dan sistem tak berurutan. Teks tersebut menyatakan bahwa struktur linear hanya memiliki satu opsi atau pilihan, sementara struktur non-linear memiliki banyak opsi atau pilihan yang dapat dipilih oleh pengguna. Berdasarkan opini beberapa pakar diatas, dapat disimpulkan bahwa sebuah media dapat disebut sebagai multimedia apabila terdiri dari teks, gambar, animasi, video, dan suara yang digabungkan dalam satu kesatuan. Multimedia dianggap interaktif ketika ada keterlibatan peserta didik dalam berinteraksi dengan materi multimedia tersebut. Dalam kata lain, multimedia mampu menghasilkan tanggapan dari peserta didik.

## 2. Fungsi dan Manfaat Multimedia Interaktif

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat. Proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga peserta didik dapat aktif berpartisipasi. Selain itu, waktu mengajar dapat menjadi lebih singkat karena peserta didik dapat mempelajari materi secara mandiri. Hal ini juga membantu meningkatkan pemahaman peserta didik karena mereka dapat belajar dimanapun dan kapanpun sesuai dengan kebutuhan mereka.

- a. Metode pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan kreatif.

- b. Guru sebagai pengajar harus memperlihatkan kreativitas dan inovasi yang berkesinambungan dalam mencari metode pembelajaran baru.
- c. Dengan memanfaatkan multimedia, dapat mengkombinasikan beberapa jenis media seperti teks, suara, gambar, video, animasi, dan sebagainya menjadi satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, motivasi peserta didik perlu ditingkatkan selama proses belajar.
- e. Menggunakan alat tradisional atau alat demonstrasi dapat membantu dalam memvisualisasikan materi yang sulit.
- f. Mengajarkan peserta didik untuk mandiri dalam belajar dan mencari sumber pengetahuan.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan bentuk media pembelajaran yang menggunakan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi. Media ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan kontennya. Media pembelajaran ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan efisien bagi peserta didik.

### 3. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Setiap multimedia pembelajaran memiliki ciri-ciri khas yang membedakannya dari multimedia pembelajaran lainnya. Untuk mengetahui apakah suatu multimedia pembelajaran dapat dikategorikan sebagai interaktif atau tidak, perlu diidentifikasi berbagai karakteristik dan tanda yang menjadi ciri multimedia interaktif. Kemampuan yang dimiliki oleh multimedia pembelajaran interaktif tidak bisa dipisahkan dari karakteristiknya. Berikut karakteristik dari multimedia pembelajaran interaktif, yaitu:

- a) Menggabungkan beberapa elemen audio dan visual adalah salah satu contoh dari penggunaan beberapa media yang konvergen. Oleh karena itu, agar dapat dikategorikan sebagai multimedia pembelajaran yang interaktif, setidaknya dalam program atau aplikasi tersebut perlu menghadirkan dua tipe media.
- b) Bersifat interaktif, salah satu ciri khas dari multimedia pembelajaran interaktif adalah mampu menyesuaikan dengan tanggapan pengguna atau peserta didik sampai kepada pendidik. Kegiatan untuk memfasilitasi

tanggapan ini melibatkan pengguna dalam mengendalikan operasi multimedia pembelajaran interaktif serta menerima umpan balik dari program.

- c) Bersifat mandiri, dalam pembelajaran multimedia interaktif, terdapat fitur yang memfasilitasi pengguna atau peserta didik serta pendidik tanpa memerlukan bimbingan orang lain, ini dikarenakan multimedia tersebut menyediakan kemudahan dan informasi yang lengkap. Dalam proses pembelajaran sebenarnya, multimedia pembelajaran yang interaktif perlu memiliki desain yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri agar dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan lebih bebas.

Dari penjelasan mengenai karakteristik pembelajaran multimedia interaktif, dapat disimpulkan bahwa sebuah multimedia interaktif harus memiliki kemampuan untuk menggunakan berbagai jenis media agar dapat merekam, menyimpan, dan menggambarkan suatu peristiwa atau objek pada waktu yang tertentu. Selain itu, multimedia tersebut juga harus dapat menyesuaikan kecepatan belajar setiap individu, memungkinkan mereka belajar tanpa bantuan orang lain, dan dapat mengaktifkan indra-indra pengguna.

#### 4. Ragam Aplikasi Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru dalam menjalankan salah satu tanggung jawab utamanya, yaitu mengkomunikasikan materi pelajaran secara efektif kepada peserta didiknya. Pentingnya keahlian guru dalam merancang dan menyajikan materi pembelajaran serta melibatkan kreativitas mereka sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Untuk itu, menjadi guru yang memiliki kreativitas merupakan suatu keharusan. Keberhasilan dalam pembuatan media pembelajaran tidak tergantung pada alasan tidak bisa atau tidak sempat, melainkan ditentukan oleh kemampuan untuk mengadaptasi materi dan karakteristik peserta didik yang sedang diajar. Sebagai contoh pada zaman digital seperti sekarang, para pengajar perlu mengikuti kemajuan dalam pembelajaran dan tren yang tengah berkembang. Peserta didik saat ini lebih memiliki minat yang tinggi terhadap hal-hal yang berhubungan dengan

teknologi. Bukan hal yang mengherankan jika minat mereka juga besar terhadap media pembelajaran yang menggunakan teknologi interaktif dan mendebarkan.

Media pembelajaran multimedia interaktif adalah sebuah konsep yang mencakup penggunaan berbagai jenis media dalam pembelajaran, seperti teks, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Media ini disajikan secara terpadu dengan menggunakan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Beberapa penggunaan multimedia interaktif yang beragam adalah game aplikasi yang menggunakan Android, aplikasi yang berbasis internet, dan sebagainya (Olivia, Febimon, 2013). Terkait hal tersebut, guru tidak perlu khawatir. Sekarang ini telah banyak platform yang memberikan bantuan kepada guru dalam pembuatan media digital. Selain itu, sekarang banyak tersedia software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan aplikasi interaktif. Selain itu, terdapat juga banyak video tutorial yang memberikan panduan tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia dan interaktif.

Dalam era digital saat ini, guru memiliki kemudahan dalam menemukan berbagai contoh multimedia pembelajaran interaktif. Guru pada saat ini juga memiliki kemampuan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif sendiri. Misalnya, berikut adalah beberapa contoh multimedia pembelajaran interaktif yang dapat kita jelaskan. berikut akan dijabarkan contoh-contoh multimedia pembelajaran interaktif, baik secara online maupun offline.

<b>Jenis Multimedia</b>	<b>Contoh</b>
Multimedia pembelajaran online yang berbentuk audio	Radio Edukasi Kemendikbud, Suara Edukasi, Jogja Belajar Radio, Podcast English First, dan Sumber Belajar Kemdikbud Audio
Multimedia belajar online yang berbentuk visual	a. Multimedia untuk pembelajaran online: <i>Google Classroom, Microsoft Teams, Model, Fedena, Edmodo, Schoology, Pesona Edo, Fisika Net TV, Kelas Digital Rumah Belajar Kemendikbud, Laboratorium Maya Rumah Belajar Kemendikbud, dsb.</i> b. Multimedia untuk latihan soal online: <i>Google Form, Office Form, Quiziz, dll.</i> c. Multimedia pembelajaran berbasis web:

	<p>Wordpress Edo Blocks, Blogspot, <i>Google Site</i> Indonesia Montessori, Selingkar, Wolfram Alfa, dsb.</p> <p>d. Multimedia pembelajaran online berbasis game: M-Edukasi Kemendikbud, Games Pembelajaran di <i>PlayStore/AppStore</i>, dll</p> <p>e. Media pembelajaran untuk studi literasi: <i>Google Search, Wikipedia, Wikihow</i></p> <p>f. Media pembelajaran literasi geografis: <i>Google Maps Bing Maps, World Wide Teleskop, Microsoft Photosync</i>, dll.</p> <p>g. Media pembelajaran terjemah bahasa: KBBI online Kemendikbud, Google Translator, Bing Translator, Kamus Online, dll.</p> <p>h. Media pembelajaran kelas jarak jauh: <i>Zoom, Google Meet, Whatsapp VC Group, Skype, Microsoft Teams, Cisco Webex</i>, .</p>
Multimedia pembelajaran online berbentuk audio visual	<p>a. Media pembelajaran kelas jarak jauh: <i>Zoom, Google My, WhatsApp VC Grup Komang Kait, Microsoft Teams</i>, Jogja Belajar Kelas, dll.</p> <p>b. Multimedia pembelajaran berbasis video audio visual: Rumah Belajar Kemendikbud, Youtube, Veneo, Jogja Belajar Budaya, Ruang Guru, Quipper Kelas Jenius Education, Sekolahmu, Kelas Pintar, dll (Susanti et al., 2022).</p>

Untuk multimedia pembelajaran interaktif offline terdapat tiga bentuk, yaitu bentuk audio, bentuk visual dan bentuk audio visual:

Media pembelajaran offline berbentuk audio	Contohnya, Rekaman cerita, fabel, wayang, lagu Nasional, lagu daerah baik melalui kaset pita, Kompas, maupun <i>flash disk</i> . Untuk media aplikasi offline contohnya Tini piano. Sedangkan untuk media perangkat keras contohnya <i>phonograf, gramophone</i> , dll.
Media pembelajaran offline berbentuk visual	Contohnya, aplikasi Rakentes, Software Kalkulator Ilmiah Sicyon Lite, V Animal For Kids, Chinese Toolbox, Jam Digit, Jealous Tia Portable, Anatomy Illustrator, Smart Draw, Bonelab, dll.
Media pembelajaran offline berbentuk audio visual	Bisa berupa film anak, film kartun di televisi, hingga game pembelajaran offline

	yang bisa kita download di internet (Susanti et al., 2022).
--	---

Aplikasi multimedia adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses, mengedit dan membuat konten multimedia seperti gambar, video dan audio. Aplikasi multimedia juga dapat mengintegrasikan berbagai jenis media untuk membuat presentasi, animasi dan konten interaktif lainnya. Aplikasi multimedia dapat digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, hiburan dan seni. Aplikasi multimedia dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik (Nurdiyana & Indriyani, 2023).

Media pembelajaran yang interaktif dapat digunakan baik secara individu maupun dalam kelompok, dan media ini dapat membantu pengguna memahami berbagai masalah matematika yang melibatkan simbol-simbol yang berbeda. Multimedia interaktif menggabungkan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung. Diharapkan bahwa dengan menggabungkan beberapa media, teknologi multimedia bisa mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar. Multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menghadirkan ide dengan antarmuka yang menarik berkat penggabungan gambar animasi dan efek suara yang menarik. Dengan menggunakan multimedia interaktif, dapat mengurangi rasa bosan yang mungkin dialami oleh peserta didik akibat pembelajaran yang monoton. Hal ini membuat peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan. Multimedia interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang ingin dilakukan selanjutnya (Army, 2022).

##### 5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Menurut Warsita, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki beberapa kelebihan, antara lain (Fikri & Madona, 2018):

- a) Fleksibel (*flexible*), penggunaannya dapat dilakukan di kelas, baik secara individu maupun berkelompok. Fleksibel dalam penggunaan waktu sehingga dapat digunakan untuk semua orang.

b) Bersifat kaya isi (*content rich*), yaitu sebuah program yang menawarkan berbagai informasi yang melimpah, termasuk materi pelajaran yang bertujuan untuk memperkaya dan memperdalam pemahaman, serta memberikan penjelasan lebih mendalam mengenai isi materi yang telah dipersiapkan secara khusus.

c) Interaktif (*interactive*), yaitu komunikasi dua arah yang melibatkan peserta didik dalam memberikan respon dan berpartisipasi dalam aktivitas yang kemudian akan mendapatkan balikan dari aplikasi multimedia. Kualitas program multimedia pembelajaran interaktif dapat dinilai dari sejauh mana tingkat interaktifitasnya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki beberapa kelebihan. Salah satunya adalah fleksibilitas, di mana media ini mampu menyesuaikan kecepatan belajar setiap peserta didik sesuai dengan kemampuan dan kesiapannya. Selain itu, media ini juga memiliki kaya isi materi yang dapat menyajikan informasi dalam jumlah yang cukup banyak. Selain itu, interaktifitasnya memungkinkan peserta didik untuk berkomunikasi secara dua arah, di mana mereka dapat memberikan respon dan mendapatkan balasan dari program multimedia tersebut.

Selain memiliki berbagai kelebihan, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif juga memiliki kekurangan antara lain: 1) pendidik harus menguasai multimedia, 2) memerlukan biaya yang tidak sedikit dalam pengadaan sarana dan prasarana, 3) memerlukan waktu yang cukup lama untuk persiapan, 4) memerlukan ruangan yang khusus, dan 5) memerlukan biaya yang cukup mahal dalam perawatannya. Kekurangan lainnya dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu, pembuatan multimedia interaktif membutuhkan kehadiran tim yang ahli dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pengembangannya (Husein et al., 2015). Hal ini disebabkan karena penggunaan multimedia intraktif diperlukan perangkat tambahan yang memiliki kemampuan untuk memproyeksikan pada layar yang lebih besar, dikarenakan akan digunakan untuk jumlah orang yang lebih banyak.

Selain itu (Nugraha dkk, 2020) sebagaimana yang dikutip oleh Prita

dkk dalam artikelnya menyebutkan kekurangan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yaitu : biaya yang cukup tinggi pada proses awal pembuatan media pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif. Diperlukan peningkatan keterampilan individu dalam menggunakan multimedia interaktif agar proses pengajaran menjadi lebih mudah, namun pemerintah masih perlu lebih memperhatikan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dan fasilitas yang masih kurang di beberapa daerah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai kekurangan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, secara umum dapat terlihat bahwa persoalan biaya, sarana dan prasarana, serta kurangnya dukungan tenaga yang profesional menjadi hambatan terbesar dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis multimedia interaktif. Hal tersebut perlu perhatian dari berbagai pihak agar penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat dirasakan dan dinikmati.

#### 6. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PAI

Sebagai penganut agama Islam, Pendidikan Agama Islam menjadi prioritas utama yang perlu dikuasai untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Kemudian terlihat bahwa pendidikan agama memiliki pengaruh signifikan dalam menentukan masa depan individu. Agar dapat menciptakan generasi-generasi yang beragama dan mengikuti ajaran agama Islam, adalah sangat penting untuk melaksanakan pendidikan agama secara intensif.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik tertarik untuk mengikuti pelajaran Agama Islam. Ini disebabkan oleh adanya sejumlah faktor yang membawa dampak tersebut. Oleh karena itu media interaktif dan variatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Beberapa upaya telah dilakukan dalam pembelajaran dikelas, diantaranya;

- a) SKI merupakan pelajaran yang membahas tentang Sejarah Kebudayaan Islam. Pelajaran ini akan sangat membosankan jika hanya dibaca tanpa adanya visualisasi baik berupa gambar ataupun video, karena perbedaan masa,

tempat dan kultur. Dengan memberikan tampilan video kepada peserta didik seperti ilustrasi perang badar, perang uhud, peristiwa isra' miraj peserta didik akan lebih tertarik dan mudah memahami kisah-kisah Sejarah Kebudayaan Islam.

- b) Pelaksanaan praktek shalat kurang efektif jika hanya seorang guru yang menjelaskan tata cara shalat di depan kelas. Untuk beberapa murid yang duduk di kursi depan mungkin akan lebih paham sedangkan murid yang duduk di kursi belakang cenderung lebih tidak paham karena jarak yang jauh kemungkinan suara guru kecil dan praktek yang dicontohkan tidak terlihat jelas. Penerapan media pembelajaran interaktif akan sangat efektif karena memiliki kemampuan untuk menggabungkan beragam media seperti gambar, video, suara, dan tulisan dalam satu antarmuka. Hal ini memungkinkan adanya visualisasi melalui berbagai elemen seperti gambar, teks, animasi, dan audio serta video. Pemanfaatan media multimedia interaktif juga dapat memberikan kemudahan dalam menjelaskan materi, mengatasi keterbatasan tempat dan waktu, serta membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik di dalam kelas dan keseragaman pemahaman di kelas.
- c) Menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI dengan menghadirkan gambar dan audio yang aktual, memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini membantu peserta didik meningkatkan minat mereka dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, karena lebih konkret yakni disertai teks, gambar dan diiringi audio yang disesuaikan (Rohmah & Tegeh, 2022).
- d) Penerapan pembelajaran PAI secara online bisa dilakukan melalui penggunaan berbagai media pembelajaran dari smartphone atau gadget dan laptop dengan platform media *whatsapp, telegram, google classroom, google form, instagram, zoom, vcall, youtube, flipbook* dan radio streaming.

Keberadaan teknologi multimedia interaktif memungkinkan penggunaan berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, dan audio yang dapat menghidupkan konsep-konsep agama Islam secara visual dan dinamis. Desain media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi PAI secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu,

proses produksi media yang memanfaatkan teknologi canggih memungkinkan pembuatan konten yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan terkini dalam studi agama Islam. Namun, desain dan produksi media ini memerlukan pendekatan yang cermat dan terfokus, mengingat pentingnya kesesuaian antara konten yang disajikan dengan kebutuhan pembelajaran PAI yang mendasar pada nilai-nilai agama. Langkah-langkah produksi memerlukan pemahaman mendalam akan etika dan prinsip-prinsip agama Islam, sekaligus kemampuan teknis dalam mengembangkan konten multimedia yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. Hal ini menegaskan perlunya kerjasama antara ahli agama Islam dengan para desainer multimedia untuk memastikan bahwa desain dan produksi media pembelajaran PAI berbasis multimedia interaktif tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan esensi dan prinsip-prinsip dari pendidikan agama Islam.

#### **D. Kesimpulan**

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki peran penting dalam memperkaya metode pembelajaran. Media ini merupakan media yang dapat menggabungkan antara teks, gambar, suara, video, dan animasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), multimedia interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep materi ajar dengan jelas melalui visualisasi, video, dan audio nyata, serta membangun minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Meski demikian, penggunaannya juga memiliki tantangan, seperti mahalnya biaya yang diperlukan dalam mengembangkannya, serta adanya keterbatasan dan kesulitan akses maupun fasilitas pada daerah tertentu. Akan tetapi, potensi dan manfaat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI merupakan langkah yang berharga dalam memperkaya proses pembelajaran. Dengan keterlibatan berbagai pihak yang terampil, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat dirancang dan diproduksi secara efektif untuk meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik terhadap materi PAI.

## E. Daftar Pustaka

- Army, T. D. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. CV. Batam Publisher.
- Asnawir, B. U., & Usman, M. B. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Bambang, W. (2008). Teknologi Pembelajaran, landasan dan aplikasinya. *Jakarta: Rineka Cipta*, 265–266.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225.
- Lamatenggo Hamzah, N. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186.
- Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Ar-Ruzz Media.
- Nurdiyana, T., & Indriyani, P. D. (n.d.). *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Seni Kolaborasi-Jejak Pustaka*. Jejak Pustaka.
- Olivia, Febimon, H. (2013). *Media Pembelajaran*. Azka Pustaka.
- Ramli, M. (2015). Rancangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(2).
- Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 215–224.
- Rusman, K. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sadiman, A. (n.d.). dkk,(2012) *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardan, R. N., Bahtiar, I. R., & Sholeh, M. (2022). *Desain media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Indonesia. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 102–108.