



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



POTRET MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19

Djoko Sri Bimo¹⁾, Maria Yustina Rensi Dartani²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka-Surakarta

²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Semarang

¹⁾djokosb@ecampus.ut.ac.id, ²⁾mariayustina68@gmail.com

Histori artikel

Received:
23 Maret 2023

Accepted:
28 Agustus 2023

Published:
31 Agustus 2023

Abstrak

Pandemi Covid-19 berdampak pada perubahan tatanan pendidikan di Indonesia, yaitu dari sistem pembelajaran tatap muka menjadi sistem pembelajaran jarak jauh. Salah satu jenis pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran daring. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kontribusi multimedia dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran daring dan menganalisis fungsi media pembelajaran alternatif (multimedia interaktif) pada masa pandemi Covid-19, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif berbasis studi kepustakaan (*Library Research*). Pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi yang berasal dari sumber pustaka. Analisis data menggunakan teknik analisis isi, yang mengadaptasi setiap sumber atau artikel yang digunakan dan membandingkan konteksnya dengan artikel lain baik dari buku, jurnal, maupun makalah penelitian lainnya. Temuan menunjukkan bahwa multimedia dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk pembelajaran daring. Multimedia juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak yang sering menurun di masa Covid-19. Proses pembelajaran tetap aktif walaupun tidak dilakukan secara tatap muka. Termasuk segala fasilitas dan dukungan untuk memastikan pembelajaran daring dapat dilaksanakan, mulai dari akses internet, perangkat seperti smartphone dan notebook, serta tersedianya sinyal yang memadai.

Kata-kata Kunci: pembelajaran daring, multimedia interaktif, pandemi covid-19

*Corresponding author: Djoko Sri Bimo (djokosb@ecampus.ut.ac.id)

Abstract. The Covid-19 pandemic has had an impact on changing the order of education in Indonesia, namely from a face-to-face learning system to a distance learning system. One type of distance learning is online learning. The purpose of this study was to identify the contribution of multimedia in increasing students' understanding of online learning and to analyze the function of alternative learning media (interactive multimedia) during the Covid-19 pandemic, by using qualitative research methods based on literature studies (Library Research). Collection of data by using the method of documentation derived from library sources. Data analysis used content analysis techniques, which adapt each source or article used and compared the context with other articles from books, journals, and other research papers. The findings showed that multimedia can be used as a learning resource for online learning. Multimedia can also increase children's interest and motivation in learning, which often declines during the Covid-19 period. The learning process remained active even though it was not done by face-to-face. This included all facilities and support to ensure that online learning can be carried out, starting from internet access, devices such as smartphones and notebooks, as well as the availability of an adequate signal.

Keywords: online learning, interactive multimedia, covid-19 pandemic

Latar Belakang

Indonesia dan hampir seluruh negara di dunia mengalami permasalahan yang menyangkut keselamatan masyarakat pada awal tahun 2020. Permasalahan tersebut adalah karena masuknya virus corona atau yang lebih dikenal dengan Covid-19 yang sudah banyak menelan korban jiwa. Covid-19 yang menyerang sistem pernapasan ini telah mencatat lebih dari 28 juta kasus dari 213 negara di dunia yang terinfeksi. Dikutip Pikiran Rakyat.com dari laman Worldo Meters, per Minggu, 13 September 2020 (<https://www.pikiran-rakyat.com>), jumlah total tepatnya telah mencapai 28.916.010 kasus positif Covid-19 secara global. Data tersebut menunjukkan bahwa selain Covid-19 sangat berbahaya, virus tersebut juga mudah sekali dalam penularannya. Penyebaran Covid-19 ini adalah melalui percikan droplet atau lendir yang keluar dari hidung ataupun dari mulut pada saat bersin, namun juga bisa dikarenakan bersentuhan atau berkontak fisik secara langsung dengan orang yang terjangkit Covid-19.

Guna menangkal dan mengantisipasi bertambahnya korban Covid-19, maka pemerintah Indonesia membuat beberapa kebijakan untuk mengendalikan penyebaran Covid-19 tersebut. Beberapa strategi yang diterapkan oleh pemerintah adalah dengan pemberlakuan *Physical Distancing*, pembatasan sosial berskala besar, penerapan *work from home*, serta pelaksanaan *school from home*. Pembelajaran daring (dalam jaringan) atau yang lebih dikenal dengan sebutan *school from home* diterapkan untuk menghindari faktor berkerumunnya banyak orang dalam satu waktu maupun satu tempat. Bentuk pembelajaran tersebut bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19, dan oleh karena itu segala bentuk kegiatan di bidang pendidikan baik yang dilakukan di dalam maupun di luar ruangan untuk sementara waktu ditunda. Hal tersebut sesuai dengan surat edaran mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19), dimana proses pembelajaran dilaksanakan dari rumah

Metode

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.

Pembelajaran daring yang diterapkan mulai bulan Maret 2020 hingga awal tahun 2021 tersebut mengakibatkan kejemuhan dan kebosanan siswa dalam belajar. Rasa jemu dan kebosanan siswa tersebut mengakibatkan tingkat interpretasi dan kualitas pemahaman jauh berkurang, sehingga memberikan dampak penurunan hasil belajar siswa dan berdampak kepada kualitas sumber daya manusia. Dengan melihat realita yang terjadi, maka perlu adanya inovasi di sektor media pembelajaran untuk membantu guru maupun siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Pengimplementasian multimedia adalah salah satu inovasi dibidang media pembelajaran yang mampu memberikan alternatif kepada guru maupun siswa dalam proses pembelajaran daring. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat efektifitas media pembelajaran interaktif sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring.

Penggunaan aplikasi dan multimedia dalam dunia pendidikan melibatkan jaringan internet sebagai salah satu sumber belajar, yang berfungsi untuk memberikan kemudahan dan keleluasaan dalam menggali ilmu pengetahuan. Dengan menggunakan internet maka siswa akan semakin banyak mendapatkan informasi dan mendapatkan pengetahuan, sehingga mampu meningkatkan prestasi (Aka, 2017).

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan dapat menjadikan aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran membantu guru untuk mengkonkritkan konsep atau gagasan dan mengakomodasi serta memotivasi siswa untuk lebih aktif, dan di sisi lain bagi siswa, media dapat menjadi penghubung untuk bernalar lebih kritis dalam berbuat sesuatu.

Menurut Rusman (2017) media pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan untuk diteruskan kepada penerima. Lebih lanjut Rusman menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menanggulangi keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, media mampu memberikan kontribusi untuk melampaui ruang pembatas, serta mampu memotivasi dan membangkitkan gairah siswa untuk belajar. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media memainkan peranan penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan tanpa penerapan media dalam pembelajaran maka proses pembelajaran menjadi kurang bersemangat. Pada saat pembelajaran daring, media pembelajaran yang sering diterapkan masih berupa media pembelajaran tradisional dimana penyajiannya masih dalam bentuk media gambar (visual) atau berupa *textbook* yang disajikan berupa foto, serta belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan berbagai jenis media menjadi satu dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Untuk mendukung proses belajar mengajar yang kondusif selama masa pandemi, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang efektif dalam penyampaian pesan atau informasi jarak jauh, dimana media pembelajaran tersebut seharusnya fleksibel, inovatif, dan interaktif. Media pembelajaran yang fleksibel, inovatif dan interaktif adalah multimedia yang menggabungkan antara berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain-lain secara terpadu dan sinergis. Multimedia sendiri bukanlah hal yang baru dalam pendidikan, karena multimedia merupakan alat pembelajaran dan sarana komunikasi yang kompeten. Pernyataan tersebut didukung oleh Sinarmata dan Mujiarto (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi multimedia dipandang perlu untuk menjaga pendidikan yang relevan di abad 21

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Media interaktif berbasis animasi mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa menggunakan 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 siswa (Fauziah et al., 2016).

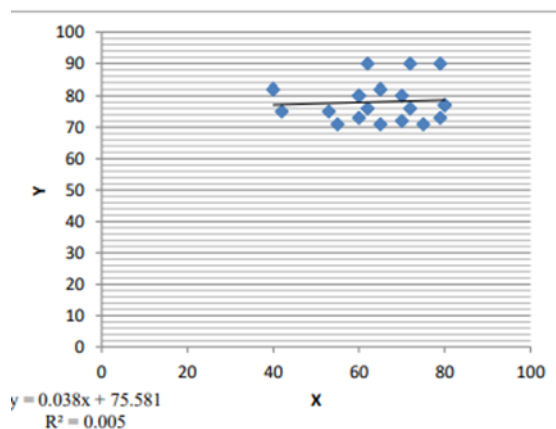
Beberapa penelitian tentang peran multimedia dalam pembelajaran daring selama pandemik menunjukkan bahwa multimedia memberikan kontribusi yang significant selama

proses pembelajaran berlangsung, dimana hal tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar yang dicapai oleh siswa, Machmud (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “ *Efektifitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Tarakan Pada Masa Pandemi Covid-19*” menyatakan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran daring ternyata efektif dan berdampak positif pada masa pandemi Covid-19, pembelajaran dengan menggunakan media video di SMP Negeri 2 Tarakan telah berjalan dengan baik. Media video dalam pembelajaran efektif digunakan pada masa pandemi Covid-19, dimana dapat membantu guru untuk mengajarkan materi yang susah dan materi yang membutuhkan kegiatan praktikum, membantu siswa dalam belajar di rumah, serta memotivasi siswa untuk belajar. Widiyaningsih (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Matematika Dengan Powtoon di Masa Pandemi Covid-19*” menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, dan dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi yang diberikan. Harvianto (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19*” menyatakan bahwa hasil belajar siswa di awal-awal pembelajaran daring adalah cenderung rendah. Namun setelah dilakukan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran interaktif kepada siswa, maka terlihat adanya peningkatan hasil belajar. Ilhamsyah dkk (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “*Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*” menyatakan bahwa Penggunaan multimedia dalam pembelajaran daring pada masa Covid-19 mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Tidak hanya siswa yang lebih mudah memahami materi akan tetapi juga mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada siswa. Dengan penggunaan beberapa media, seperti Audio, Video, Gambar, maupun Animasi akan lebih meningkatkan daya tarik, konsentrasi, dan responsif siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan membuat materi yang berbasiskan multimedia guru juga akan lebih meningkatkan skill dan kreatifitasnya disamping mengajar siswa. Berikut disampaikan telaah hasil penelitian yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Peran Multimedia dalam Pembelajaran Daring

Peneliti	Judul Penelitian	Outcomes
Machmud (2021)	Efektifitas Penggunaan Media Video Pembelajaran di SMP Negeri 2 Tarakan Pada Masa Pandemi Covid- 19	Efektif digunakan untuk mengajarkan materi yang sulit, yang membutuhkan kegiatan praktikum
Widiyaningsih (2021)	Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Matematika Dengan Powtoon di Masa Pandemi Covid -19	Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan memberikan pemahaman materi kepada siswa
Harvianto (2021)	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19	Terjadi Peningkatan hasil belajar siswa
Ilhamsyah dkk (2020)	Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi

Rizkikah (2022) dalam penelitiannya yang berjudul: *“Pengaruh Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 79 Kota Bengkulu”* menyatakan bahwa ada peningkatan hasil pembelajaran siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil yang diperoleh, dimana berdasarkan uji T diketahui bahwa nilai bahwa nilai t hitung = 13, 717 dan nilai t tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 20 - 2 = 18$, $= 2,101$ lebih besar dari t tabel $13, 717 \geq 2,101$, yang artinya nilai tersebut signifikan dan ada hubungan atau pengaruh antara variabel X dan variabel Y yaitu sebesar 13, 717. Sementara itu, persamaan regresi linier atau sumbangan pengaruh untuk variabel X (pembelajaran sistem daring) dan variabel Y (hasil belajar) dapat dilihat dari persamaan regresi linier. Dari hasil hitung, didapatkan nilai persamaan regresi linier sebesar 75,543. Berikut disampaikan kurva hasil persamaan linier pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada gambar 1.



(Sumber Rizkikah, 2022)

Gambar 1. Kurva Hasil Persamaan Linier Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pembahasan

Adanya pandemi Covid-19 membuat pembelajaran tidak berlangsung seperti pada layaknya konsep yang ideal dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran dalam situasi ini berlangsung secara daring sehingga baik guru maupun siswa memerlukan penyesuaian dalam proses pelaksanaan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran jarak jauh ini merupakan modifikasi dari pembelajaran yang pada umumnya dilakukan di sekolah tetapi dilakukan di rumah untuk mengurangi interaksi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk terus membekali siswa dengan pengalaman belajar yang bermakna dan tetap berfokus pada peningkatan kecakapan siswa selama pandemi Covid-19

Proses pembelajaran daring dilaksanakan dengan dua model, yaitu model satu arah dan model dua arah. Pembelajaran daring satu arah berlangsung pada saat guru memberikan tugas atau bahan ajar melalui media daring, setelah itu siswa secara aktif dan mandiri mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas yang telah ditetapkan. Pada saat yang sama, pembelajaran daring dua arah terjadi ketika guru dan siswa berada dalam ruang virtual yang khusus disiapkan selama proses interaksi antara guru dan siswa. Dalam proses interaksi ini guru dapat memberikan materi dan menjelaskan tugas-tugas yang dapat diikuti oleh siswa lainnya secara langsung. Keberhasilan proses pembelajaran daring satu arah dan dua arah ini salah satunya ditentukan oleh penggunaan teknologi yang menyediakan layanan interaktif antara guru dan siswa. Sarana untuk mendukung interaksi tersebut disediakan oleh multimedia interaktif yang memiliki beberapa karakteristik yang berbeda tergantung dari tujuan interaksi yang ingin dicapai.

Multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki fitur yang interaktif dan mudah digunakan sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang ada di media tersebut. Multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki fitur yang interaktif dan mudah digunakan sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang ada di media tersebut. Multimedia interaktif dapat menjadi solusi pembelajaran karena memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Multimedia interaktif yang dikembangkan adalah rangkuman dari seluruh materi yang disajikan dalam bentuk materi yang diberikan oleh guru. Multimedia interaktif mempunyai tampilan yang dinamis sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi anak didik bila dibandingkan dengan sajian teks dalam bentuk PDF. Multimedia interaktif ini juga mampu meningkatkan imajinasi dan motivasi siswa dengan memvisualisasikan animasi yang ditampilkan (Babiker:2015)

Multimedia interaktif berbasis animasi ini dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan multimedia presentasi dan efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran melalui multimedia pembelajaran diartikan sebagai pembelajaran *dual-code* atau *dual-channel*, karena ada dua materi utama yang digunakan dalam pembelajaran multimedia ini yaitu dengan menggunakan kata dan gambar. Ketika bentuk kata digunakan, maka materi disajikan dalam bentuk verbal, seperti teks atau teks lisan. Pada saat bentuk gambar digunakan, maka materi yang disajikan dalam format gambar, seperti bagan statistik, ilustrasi, foto, peta, animasi, dan video. Tujuan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran mudah dipahami secara luas sebagai upaya untuk menyajikan bahan ajar yang dipelajari secara lebih efektif dan efisien dalam bentuk yang dapat digunakan dan dipahami. Penggunaan media interaktif dapat memudahkan pemahaman dan visualisasi siswa terhadap konsep yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari. Fitur animasi dalam pembelajaran menghubungkan siswa untuk menyerap pengetahuan yang mereka temui dan pengetahuan sebelumnya. Pada saat siswa mampu menyerap materi atau konsep yang telah diperolehnya dengan pengetahuan sebelumnya, hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami masalah tersebut. (Masfingatin, 2013)

Salah satu media pembelajaran yang sering dipergunakan pada masa Covid-19 ini adalah multimedia interaktif. Media ini memudahkan pengguna untuk belajar secara mandiri, karena dalam multimedia interaktif semua petunjuk sudah disediakan untuk memperlancar dalam mengoperasikannya. Di abad 21 ini multimedia interaktif memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari teknologi. Multimedia interaktif menjadikan para pengguna untuk tertarik membaca karena teks yang ada dihidupkan dengan bunyi, gambar, musik, animasi dan video. Penerapan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan belajar, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa dampak psikologis terhadap siswa.

Penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran sangat membantu efektifitas dalam proses belajar mengajar. Media tersebut mampu menyampaikan pesan dan isi pelajaran kepada siswa, dan mampu menyajikan informasi secara menarik dan terpercaya sehingga hal tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman. Tafonao (2018) menyatakan bahwa hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran di sekolah adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, waktu mengajar menjadi lebih efektif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan menjadi lebih mandiri, lebih bisa bertanggung jawab terhadap waktu.

Keunggulan dari multimedia interaktif ini adalah: (a) mampu memperbesar ukuran benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain, (b) mampu memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, pohon, gunung, (c) mampu menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet, berkembangnya bunga, (d) mampu menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, (e) mampu menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, binatang buas, racun, (f) mampu meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa (Jannah dkk : 2020).

Kesimpulan

Pandemi Covid-19 memberikan dampak pada setiap aspek kehidupan, termasuk aspek pendidikan. Kebijakan pemerintah untuk menekan penyebaran Covid-19 melalui upaya membatasi sosialisasi dan keramaian berdampak sangat signifikan terhadap proses pembelajaran. Pendidikan adalah hak semua orang termasuk siswa dan dalam kondisi pandemi tersebut pendidikan harus tetap dilaksanakan sesuai anjuran protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran Covid-19. Situasi ini mendorong guru dan siswa menggunakan pola pembelajaran daring di mana pembelajaran berlangsung di ruang virtual (di mana guru dan siswa tidak bertemu secara tatap muka) dengan menggunakan fasilitas yang mendukung interaksi jarak jauh. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar secara daring tersebut.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran daring pada masa Covid-19 mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Tidak hanya siswa yang lebih mudah memahami materi akan tetapi juga mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada siswa. Dengan penggunaan beberapa media, seperti Audio, Video, Gambar, maupun Animasi akan lebih meningkatkan daya tarik, konsentrasi, dan responsif siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan membuat materi yang berbasis multimedia guru juga akan lebih meningkatkan skill dan kreatifitasnya disamping mengajar siswa

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran daring mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan multimedia, seperti audio, video, gambar, dan animasi, maka hal tersebut akan lebih meningkatkan daya tarik, konsentrasi dan responsif siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut juga memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa dapat melihat, mendengar, bahkan berinteraksi selama proses pembelajaran tersebut.

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.
- Atmawarni, U. M. A. (2012). *Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah*. Perspektif, 1(1).
- Babiker, M. E. (2015). *For Effective Use of Multimedia in Education, Teachers Must Develop their Own*. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 14(4), 62–68.
- Cholik, C. A. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia*. Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia, 2(6), 21–30.
- 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.
- Harvianto, Yudo. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Dalam Masa Pandemi Covid 19*. Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (PORKES), 4 (1).
- Ilhamsyah, Haris Ahmad dkk. 2020. *Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19*. Prosiding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara, 1.
- 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.
- Jannah dkk. (2020). *Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA Di SD*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4 (1).
- 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.

- Kusumawati dkk. (2021). *Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9 (1)
- Masfingatin, T. (2013). *Proses berpikir siswa sekolah menengah pertama dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari adversity quotient*. JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 2(1).
- Machmud, Mochammad. 2021. *Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Di SMPN 2 Tarakan Pada Masa Pandemi Covid 19*. Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 1 (3)
- Menteri Pendidikan (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam masa darurat CoronaVirus (Covid-19)*
- Musfiroh, T., Manan, A., & Aprilianto, D. (2020). *Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pelajaran PAI*. Sawabiq: Jurnal Keislaman, 1(1), 15–30.
- Rizkikah Putri Selly. 2022. *Pengaruh Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 79 Kota Bengkulu*. SKRIPSI. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan Pertama. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama
- 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*. SpeedSentra Penelitian Engineering Dan Edukasi, 4(2).
- Sasmita, R. S. (2020). *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 2(1), 117–121.
- Simarmata, J., & Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103– 114
- Widiyaningsih, Budi dan Sulisworo, Dwi. 2021. *Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Matematika dengan Powtoon di Masa Pandemi Covid 19*. Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika, 9 (1)