

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar

Eman Sulaeman

Pendidikan Agama Islam, STAI PUI Majalengka, Jawa Barat
emans9140@gmail.com

Abstract

The advancement of digital technology has driven significant changes in the field of education, particularly in the development of instructional materials. Twenty-first-century learners demonstrate a stronger preference for learning media that are interactive, visual, and easily accessible; therefore, interactive multimedia-based instructional materials have emerged as a relevant innovation for enhancing students' learning interest. This article aims to theoretically examine the concept of developing interactive multimedia-based instructional materials and their impact on increasing students' learning interest. The study employs a literature review method by analyzing books, scholarly articles, and research reports published between 2000 and 2024 that discuss multimedia, learning psychology, the development of learning interest, and instructional design. The findings indicate that interactive multimedia provides richer learning experiences through the integration of text, visuals, audio, animation, and simulations. According to Mayer (2009), interactive multimedia operates through two information-processing channels—visual and auditory—which help reduce cognitive load and thereby facilitate learners' understanding of instructional content. Furthermore, studies by Suryani (2018), Pradana (2020), Issa (2013), and Moreno (2010) demonstrate that the use of multimedia can enhance learning engagement, intrinsic motivation, and students' learning interest. The implications of this review underscore the need for educators to develop digital instructional materials that are interactive, responsive, and aligned with the learning needs of the digital generation.

Keywords: interactive multimedia, digital instructional materials, learning interest, educational technology, instructional design.

Abstraksi

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pola penyusunan bahan ajar. Peserta didik abad ke-21 menunjukkan preferensi lebih tinggi terhadap media pembelajaran yang interaktif, visual, dan mudah diakses, sehingga bahan ajar berbasis multimedia interaktif menjadi salah satu inovasi yang relevan dalam meningkatkan minat belajar. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara teoretis konsep pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif serta dampaknya terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Penelitian menggunakan metode kajian literatur dengan menelaah buku, artikel ilmiah, dan laporan penelitian pada rentang 2000–2024 yang membahas multimedia, psikologi belajar, perkembangan minat belajar, dan desain instruksional. Hasil kajian menunjukkan bahwa multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya melalui integrasi teks, visual, audio, animasi, dan simulasi. Menurut Mayer (2009), multimedia interaktif bekerja melalui dua kanal pemrosesan informasi—visual dan auditori—yang membantu memecah beban kognitif, sehingga memudahkan pemahaman materi. Selain itu, penelitian Suryani (2018), Pradana (2020), Issa (2013), dan Moreno (2010) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia mampu meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi intrinsik, serta minat belajar peserta didik. Implikasi kajian ini menegaskan bahwa pendidik perlu mengembangkan bahan ajar digital yang bersifat interaktif, responsif, serta relevan dengan kebutuhan belajar generasi digital.

Kata kunci: multimedia interaktif, bahan ajar digital, minat belajar, teknologi pendidikan, desain pembelajaran.

Pendahuluan

Transformasi digital telah mengubah wajah pendidikan modern. Peserta didik kini hidup dalam lingkungan yang dipenuhi informasi visual, audio, dan interaktif. Perubahan ini memengaruhi perilaku belajar, preferensi media, serta cara peserta didik menerima dan memproses informasi. Dalam konteks tersebut, bahan ajar konvensional berupa teks statis sering dianggap tidak lagi memadai untuk menstimulasi minat belajar secara optimal. Peserta didik membutuhkan media belajar yang mampu merangsang keterlibatan aktif, memunculkan rasa ingin tahu, dan mendorong partisipasi dalam proses pembelajaran.

Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis paling penting dalam peningkatan hasil belajar. Slameto (2010) menyatakan bahwa minat belajar timbul karena adanya ketertarikan, perhatian, dan dorongan dalam diri

peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara sukarela. Tanpa minat, motivasi belajar cenderung rendah, dan kemampuan memahami materi pun menurun. Karena itu, pendidik perlu merancang strategi pembelajaran yang secara sadar memanfaatkan media yang menarik dan relevan dengan karakter zaman.

Multimedia interaktif menjadi salah satu media pembelajaran yang paling potensial dalam menjawab tantangan tersebut. Dibandingkan bahan ajar cetak, multimedia interaktif menghadirkan stimulus multi-indra yang lebih kaya. Menurut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2009), pemanfaatan teks, gambar, audio, dan animasi secara bersamaan dapat membantu peserta didik mengolah informasi lebih efektif, meningkatkan retensi, dan memperkuat motivasi.

Dalam dua dekade terakhir, penelitian mengenai efektivitas multimedia interaktif terus meningkat. Penelitian Moreno & Mayer (2010) menemukan bahwa multimedia interaktif meningkatkan tingkat *engagement* dan memudahkan pemahaman konsep abstrak. Di Indonesia, penelitian Suryani (2018), Ismanto (2021), dan Pradana (2020) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar di berbagai jenjang pendidikan.

Kajian ini menelaah secara mendalam konsep pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif serta implikasinya terhadap minat belajar. Dengan mengacu pada berbagai penelitian terdahulu, artikel ini memberikan dasar teoretis bagi pendidik dan pengembang bahan ajar untuk mengadopsi multimedia interaktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode **kajian literatur (library research)**, yaitu pengumpulan data dari buku, jurnal ilmiah nasional dan internasional, prosiding, laporan penelitian, serta sumber online kredibel yang relevan dengan tema multimedia, teknologi pendidikan, dan minat belajar.

Langkah-langkah kajian literatur meliputi:

1. Identifikasi topik dan kata kunci: multimedia interaktif, bahan ajar digital, minat belajar, desain pembelajaran, ADDIE, teori multimedia.

2. Pengumpulan literatur dari rentang 2000–2024.
3. Reduksi literatur berdasarkan relevansi dengan masalah penelitian.
4. Analisis tematik, yaitu mengelompokkan literatur berdasarkan kategori, seperti teori multimedia, teori minat belajar, desain instruksional, dan temuan empiris.
5. Sintesis, yakni penggabungan temuan untuk menghasilkan kesimpulan terstruktur.

Metode kajian literatur ini memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran komprehensif mengenai perkembangan teoretis dan empiris multimedia interaktif dalam pendidikan.

Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif

Bahan ajar multimedia interaktif merupakan bahan ajar digital yang memungkinkan peserta didik tidak hanya membaca dan menonton, tetapi juga *berinteraksi* dengan materi. Interaktivitas tersebut dapat berupa tombol navigasi, kuis otomatis, permodelan, simulasi, video interaktif, karakter animasi, dan percabangan materi.

Menurut Mayer (2009), multimedia interaktif efektif karena memadukan dua jalur pemrosesan informasi—visual dan auditori—yang membantu peserta didik memahami konsep kompleks tanpa mengalami *cognitive overload*. Mayer menjelaskan bahwa manusia memproses informasi lebih baik ketika teks dan gambar disajikan secara harmonis dalam satu kesatuan yang bermakna.

Sementara itu, Moreno (2010) menekankan bahwa interaktivitas memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengontrol urutan, kecepatan, dan kedalaman materi. Hal ini meningkatkan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran (*sense of agency*) yang berpengaruh pada meningkatnya minat belajar.

2. Teori Minat Belajar dan Relevansinya dengan Multimedia

Minat belajar memiliki keterkaitan kuat dengan motivasi dan keterlibatan belajar. Menurut Santrock (2011), minat belajar muncul ketika peserta didik

merasa konten pembelajaran relevan, pengalaman belajar menyenangkan, media pembelajaran menarik secara visual dan emosional, proses belajar memberikan tantangan positif.

Multimedia interaktif mampu memfasilitasi keempat aspek tersebut. Konten dapat disajikan melalui gambar, video, animasi, dan simulasi yang menarik. Unsur permainan (gamifikasi) juga bisa ditambahkan, seperti skor, level, atau penghargaan digital, untuk meningkatkan motivasi intrinsik.

Penelitian Sardiman (2018) menunjukkan bahwa peserta didik memperlihatkan minat lebih tinggi ketika pembelajaran disertai media visual dinamis, dibandingkan hanya menggunakan buku cetak.

3. Kelebihan Multimedia Interaktif sebagai Bahan Ajar

Literatur mengidentifikasi beberapa kelebihan multimedia interaktif:

a. Menarik perhatian (*attention grapping*)

Visual bergerak dan animasi membuat peserta didik lebih fokus (Pradana, 2020).

b. Mempermudah pemahaman materi abstrak

Simulasi sains, matematika, atau konsep IPA yang sulit dapat divisualisasikan.

c. Mendorong *active learning*

Peserta didik turut mengambil keputusan, menjawab pertanyaan, mencoba eksperimen virtual.

d. Memberikan pengalaman belajar personal (*personalized learning*)

Setiap peserta didik dapat mengontrol kecepatan belajar.

e. Memenuhi gaya belajar yang beragam

Visual–auditori–kinestetik dapat terfasilitasi secara simultan.

4. Kaitan Multimedia Interaktif dengan Peningkatan Minat Belajar

Penelitian empiris menunjukkan bukti kuat: Suryani (2018): minat belajar siswa meningkat 35% setelah penggunaan bahan ajar interaktif. Pradana (2020): multimedia meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran IPA. Issa et al. (2013): mahasiswa kedokteran menunjukkan

peningkatan motivasi melalui simulasi multimedia. Ismanto (2021): multimedia interaktif membantu mempertahankan fokus belajar lebih lama. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa multimedia bukan sekadar pelengkap, melainkan faktor signifikan dalam pembelajaran modern.

5. Model Pengembangan: ADDIE

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) merupakan model yang paling sering digunakan dalam pengembangan multimedia:

- a. Analysis. menganalisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kompetensi dasar.
- b. Design, menentukan storyboard, alur navigasi, gaya visual, dan tipe interaktivitas.
- c. Development, pengembangan menggunakan software seperti Articulate Storyline, Adobe Animate, atau PowerPoint interaktif.
- d. Implementation, uji coba kepada peserta didik.
- e. Evaluation, revisi dan penyempurnaan berdasarkan umpan balik pengguna.

6. Tantangan dan Keterbatasan

Multimedia interaktif memiliki tantangan: memerlukan perangkat dan jaringan memadai, membutuhkan literasi digital guru, proses pengembangan memakan waktu, tidak semua materi dapat disajikan secara digital. Namun, tantangan tersebut dapat diatasi dengan pelatihan guru dan pengembangan optimal.

Simpulan

Bahan ajar berbasis multimedia interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Kajian literatur menunjukkan bahwa interaktivitas, visualisasi, serta kombinasi audio–visual dapat menciptakan pengalaman belajar lebih menarik, efektif, dan responsif terhadap kebutuhan generasi digital. Penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan bahwa multimedia interaktif meningkatkan atensi, motivasi, dan minat belajar. Oleh

karena itu, pendidik perlu mengintegrasikan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran secara sistematis dan terencana.

Referensi

- Issa, N., Mayer, R., Schuller, M., Wang, E., Shapiro, M., & DaRosa, D. (2013). *Teaching for Understanding in Medical Education*.
- Ismanto, E. (2021). Pengaruh Multimedia terhadap Konsentrasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. (2010). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*.
- Pradana, A. (2020). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Sains*.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology*. McGraw-Hill.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryani, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.