

## **MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**Fatimatul Aulia, Muhammad Toriqularif**

[fatimatulaulia712@gmail.com](mailto:fatimatulaulia712@gmail.com), [muhammadtoriqularif828@gmail.com](mailto:muhammadtoriqularif828@gmail.com)

UIN Antasari, STAI Al Falah Banjarbaru

***Abstract:***

*This study aims to analyze the effectiveness of interactive multimedia as a learning medium in Islamic Religious Education (PAI). In the digital era, the development of information technology has significantly influenced the field of education, particularly in terms of learning methods and media. Interactive multimedia combines various elements such as text, images, audio, video, and animation, enabling interaction between students and the learning material. This research employs a literature review method, collecting data from various relevant sources. The findings indicate that the use of interactive multimedia can enhance learning motivation, conceptual understanding, and active student participation in PAI. With its engaging visual displays and interactive features, the learning process becomes more enjoyable and less monotonous. Therefore, interactive multimedia serves as an effective alternative learning medium to support contextual and communicative Islamic religious education.*

**Keywords:** Interactive Multimedia, Islamic Religious Education, Learning Media

***Abstrak:***

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektifitas multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam era digital, perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam metode dan media pembelajaran. Multimedia interaktif menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka, dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran PAI. Dengan adanya tampilan visual yang menarik serta fitur interaktif, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Oleh karena itu, multimedia interaktif menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menunjang pembelajaran agama Islam secara kontekstual dan komunikatif.*

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Media Pembelajaran.

## Pendahuluan

Belajar menjadi sesuatu yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Hampir di sepanjang waktunya, manusia banyak melakukan ritual-ritual belajar. Belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar yang kemudian muncul istilah pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode dan media pembelajaran.<sup>1</sup> Aspek-aspek tersebut saling berkaitan, karena pemilihan salah satu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan, meskipun masih ada faktor lain yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, di antaranya : tujuan pembelajaran, jenis tugas, gaya belajar peserta didik, dan karakter peserta didik. Dengan demikian bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang sangat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengakibatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan materi pelajaran.<sup>2</sup>

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola belajar siswa. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional.<sup>3</sup> Dengan adanya kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi, paradigma pendidikan telah berkembang dari instruksi berbasis konvensional ke instruksi berbasis teknologi. Konsep pembelajaran yang berorientasi pada teknologi (*technology conception of education*) adalah suatu keharusan yang tak dapat dihindarkan. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh terhadap perkembangan media pembelajaran. Sebagaimana diketahui, kehadiran teknologi telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media kedalam model pembelajaran.<sup>4</sup>

Teknologi memiliki berbagai macam jenis salah satunya multimedia. Muntimedia adalah kombinasi berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, video dan animasi untuk

---

<sup>1</sup> Gunawan & Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan: Rajawali Pers, 2019), h. 1

<sup>2</sup> Erika Nurazizah, *et al*, “Penerapan Multimedia Interaktif Mind Mapping untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Ilmiah mandala Education*, Vol. 7 No., 1 Januari 2021, h. 32

<sup>3</sup> Sapriyah,”Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar”, *Proseding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, 2019, h. 470

<sup>4</sup> Aulia Mustika Ilmiani, *et al*, “Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab”, *Al-Ta’rib*, Vol. 8 No. 1, Juni 2020, h. 18

menyampaikan pesan secara dinamis melalui komputer.<sup>5</sup> Multimedia mempunyai kegunaan memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra serta sikap pasif peserta didik.<sup>6</sup> Penggunaan multimedia dalam pembelajaran haruslah interaktif, sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk beraktivitas secara aktif.<sup>7</sup> Pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan penggunaan multimedia interaktif akan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cepat karena didukung pembelajaran yang menarik. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penerapan multimedia interaktif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>8</sup>

Pendidikan agama, khususnya pendidikan agama Islam mempunyai posisi yang penting dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan agama menjadi materi yang wajib diajarkan pada setiap sekolah. Pendidikan agama Islam pada prinsipnya memberikan pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai spiritualitas pada peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak, beretika serta berbudaya sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional.<sup>9</sup> Dalam praktiknya, proses pendidikan agama Islam tentu mempunyai beberapa problem. Di antaranya masih menggunakan metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah, di mana guru menjadi sumber utama pengetahuan dan siswa sebagai penerima informasi. Metode ceramah atau pengajaran yang berpusat pada guru ini sering kali membuat peserta didik pasif, hanya mendengarkan tanpa benar-benar terlibat dalam proses belajar.<sup>10</sup> Selain itu, dengan metode tersebut bahan ajar atau media yang digunakan oleh peserta didik hanya diperoleh dari buku ajar dan guru saja tanpa dibantu dengan informasi lainnya.<sup>11</sup>

Salah satu upaya untuk mengatasi problem tersebut yakni dengan melaksanakan program pembelajaran menggunakan metode yang menarik dengan bantuan teknologi berupa multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang mampu memfasilitasi kebutuhan dalam penyampaian

---

<sup>5</sup> Herman Dwi Sarjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), h. 2

<sup>6</sup> Purbatua Manurung, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19”, *Al-Fikru*, Vol. 14, No. 1, Januari 2020, h. 3

<sup>7</sup>Herman Dwi Sarjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif...*, h. 5

<sup>8</sup> Shofiana Rohmah, “ Multimedia Interaktif Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik”, *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 10, No. 2, 2022, h. 216

<sup>9</sup> Nur Ainiyah, “Pembentukan Karakter Malalui Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Al-Ulum*, Vol. 13, No. 1, Juni 2013, h. 30

<sup>10</sup> Arini Ulfah, *et al*, “Implementasi Problem Based Learning (PBL) pada proses Pembelajaran PAI: studi di SMK pelita Bangun Rejo” *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, Vol. 4, No. 2, April 2024, h. 54

<sup>11</sup> Andira Rosa, *et al*, “Penggunaan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam diSekolah menengah Pertama Negeri”, *Jurnal ISLAMIKA*, Vol. 3, No. 2, 2020, h. 38

materi pembelajaran yang inovatif dan efektif karena mampu mengkombinasikan berbagai media seperti gambar, video, suara dan tulisan dalam satu tampilan.<sup>12</sup>

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat studi pustaka atau *library research*, yaitu dengan mengumpulkan dan memahami berbagai referensi berupa buku dan artikel sebagai sumber data. Ruang lingkup data yang digunakan adalah penelitian yang terkait dengan penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada pendidikan agama Islam. setelah mengumpulkan beberapa referensi yang terkait, selanjutnya menggunakan analisis deskriptif untuk menganalisis data dan menjelaskan topik bahasan dengan jelas dan ringkas sehingga pembaca dapat memperoleh pemahaman dengan mudah.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Kedudukan Media dalam Pembelajaran dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, atau sesuatu yang menghubungkan informasi. Media ialah bentuk komunikasi baik cetak ataupun audio visual beserta seluruh wujudnya serta saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media mampu menunjang penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik dan sebaliknya, oleh karena itu media merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses pembelajaran.<sup>13</sup> Kedudukan media sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan dapat diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Maka kedudukan media dalam suatu pembelajaran sangat penting dan menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran.<sup>14</sup>

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Informasi yang berkaitan dengan kelebihan dan kelemahan dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan metode dan materi yang disampaikan. Berikut beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran:

- a. Aspek Kevalidan, yaitu hasil penggunaan menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan baik dengan revisi atau tanpa revisi, didasarkan pada landasan teoritik yang kuat.

---

<sup>12</sup> Shofiana Rohmah, " Multimedia Interaktif Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik..., h. 216

<sup>13</sup> Rahmi Maudia Alti, *Media Pembelajaran*, (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), h. 1

<sup>14</sup> Putri Tipa Anasi, *Media Pembelajaran*, (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), h. 14

Penggunaan media pemebelajaran berbasis multimedia interaktif memenuhi kriteria atau aspek yang terkandung dalam media pemebelajaran. Aspek yang harus dipenuhi adalah kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional dan kualitas teknik

- b. Aspek Kepraktisan, yakni diakui oleh para pengguna bahwa media pembelajaran dapat diterapkan di kelas dan bermanfaat, serta tingkat keterlaksanaan penggunaan media pemebelajarann termasuk tinggi dengan meninjau aktivitas siswa dan guru.
- c. Aspek Keefektifan, yakni berkaitan dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, atau perbandingan antara hasil nyata dengan hasil yang direncanakan dan menyatakan bahwa keefektifan pengajaran siswa biasanya diukur dengan tingkat pencapaian siswa pada tujuan pemebelajaran yang telah ditetapkan.<sup>15</sup>

Salah satu jenis media yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah multimedia. Multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, dan video. Jadi secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, dan video yang digunakan untuk menyampaikann pesan atau informasi. Pengertian ini memang masih umum yakni masih belum secara spesifik bagaimana bentuk dan bagaimana pembuatannya.<sup>16</sup>

Multimedia sering digunakan dalam pembelajaran interaktif. 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 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.<sup>17</sup>

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

---

<sup>15</sup> Gunawan & Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0...*, h. 52

<sup>16</sup> Herman Dwi Sarjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), h.2

<sup>17</sup>Purbatua Manurung, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Covid 19”, *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, Volume 14 Nomor 01, 2020, h.7

dalam rangka memudahkan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar sehingga penyerapan materi dapat dilakukan dengan sempurna.<sup>18</sup>

## 2. Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran PAI

Multimedia merupakan salah satu terobosan baru dalam media pembelajaran. Media ini dipercaya dapat memaksimalkan daya serap peserta didik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas dalam file digital, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Berdasarkan pendapat tersebut maka yang disebut multimedia tidak lagi hanya sebatas pada penggabungan beberapa media saja, tetapi mengarah pada penggabungan berbagai unsur seperti teks, gambar dan lainnya yang sudah diolah dengan program tertentu dengan bantuan komputer.<sup>19</sup>

Multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi dan suara. Dengan tampilan yang seperti itu, akan mengurangi rasa bosan yang di alami oleh siswa, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan. Hal ini sesuai dengan teori kognitif tentang multimedia learning, representasi multimedia punya potensi untuk menghasilkan pembelajaran dan pemahaman lebih mendalam dari pada presentasi yang disajikan dalam satu format yaitu menyajikan materi hanya dalam kata-kata atau gambar.<sup>20</sup>

Keberhasilan penggunaan multimedia dalam pengajaran tergantung kepada berbagai faktor seperti proses kognitif dan motivasi dalam belajar. Oleh karena itu para ahli telah mencoba mengajukan prinsip-prinsip perancangan multimedia yang diharapkan melahirkan program yang efektif. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

### 1) Belajar harus menyenangkan

Untuk membuat proses pembelajaran dengan multimedia (terutama permainan intruksional) lebih menyenangkan dengan memperhatikan tiga unsur, yakni menantang, fantasi dan ingin tahu.

---

<sup>18</sup> *Ibid*, h.8

<sup>19</sup> *Ibid.*, h. 127

<sup>20</sup> Dian Novitasari, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa”, *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan matematika*, Vol. 2, Nomor 2, 2016, h. 10

## 2) Interaktivitas

Dalam merancang kegiatan pengajaran dengan komputer yang dapat memenuhi keperluan interaktivitas dalam pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan unsur-unsur berikut:

- 1) Dukungan komputer yang dinamis yaitu, sistem komputer yang dapat menyesuaikan secara otomatis atau fleksibel terhadap kebutuhan, kondisi dan lingkungan.
- 2) Dukungan sosial yang dinamis yaitu, bentuk dukungan dari orang lain yang bersifat fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan individu yang berubah-ubah menyesuaikan waktu dan situasi.
- 3) Aktif dan interaktif yaitu, mengacu pada keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran serta memberikan timbal balik kepada guru, sehingga mencerminkan proses dua arah yang mendorong partisipasi aktif dan memperkuat pemahaman melalui respon dan komunikasi yang saling membangun
- 4) Keleluasaan yaitu, merujuk pada sejauh mana peserta didik memiliki kebebasan dan fleksibilitas dalam berinteraksi dengan guru, mengajukan pertanyaan, memberi tanggapan, menyampaikan pendapat dan menjelajahi materi secara mandiri.
- 5) *Power* yaitu, menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga memiliki peran aktif sebagai subjek pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memberdayakan.

Multimedia sebagai alat perantara mempunyai fungsi memudahkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan berbagai multimedia dapat dilakukan secara efektif dan bervariasi dalam pengajaran. Brow, menjelaskan bahwa media yang digunakan dengan baik dan dalam keadaan kegiatan belajar-mengajar, dapat dipengaruhi keefektifan program instruksional. Kegiatan belajar mengajar peserta didik tidak hanya bersumber dari guru, tetapi juga melalui penjelasan sebagai berikut:

- a. Dalam pola (1) sumber kegiatan belajar peserta didik berupa orang saja. Guru kelas memegang kendali penuh atas terjadinya kegiatan belajar-mengajar.

- b. Dalam pola (2) sumber belajar berupa orang dibantu oleh sumber lain. Walaupun demikian, dalam pola ini guru masih memegang kendali, hanya saja tidak mutlak karena dibantu oleh sumber lain. Dalam pola pengajaran ini sumber berfungsi sebagai alat bantu yang disebut alat peraga.
- c. Dalam pola (3) sumber berupa orang bekerja sama dengan sumber lain berdasarkan suatu pembagian berupa tanggung jawab. Dalam hal ini, kontrol terhadap kegiatan belajar-mengajar dibagi bersama antara sumber manusia dan sumber lain. Sumber lain tersebut dinamakan media.
- d. Dalam pola (4) peserta didik hanya belajar dari satu sumber yang bukan manusia. Keadaan ini terjadi dalam suatu pengajaran melalui media. Sumber bukan manusia tersebut dinamakan media.<sup>21</sup>

Sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI), pemilihan dan penggunaan multimedia itu sendiri harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Adapun beberapa karakteristik multimedia pembelajaran PAI, diantaranya sebagai berikut:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon siswa.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran PAI sebaiknya memenuhi pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepat dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon; baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Eka Prihatin, *Guru Sebagai Fasilitator*, (Bandung: Karsa Mandiri Persada, 2008), h. 52-53.

<sup>22</sup>Ibid, h.60

### **3. Jenis-Jenis Multimedia Pada Pembelajaran PAI**

Multimedia terdiri dari dua jenis, yaitu multimedia noninteraktif dan multimedia interaktif. Pada multimedia non-interaktif, pengguna bertindak pasif dan menyaksikan adegan demi adegan secara berurutan. Sementara pada multimedia interaktif ditambah satu elemen lagi yaitu aspek interaktif, sehingga pengguna dapat memilih secara aktif adegan yang diinginkan dan juga dapat bermain dengan simulasi dan permainan yang disediakan. Bentuk pemanfaatan model-model multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI dapat berupa drill, tutorial, simulation, dan games.

#### a. Multimedia Non-Interaktif

Seperti halnya multimedia interaktif, multimedia non-interaktif juga menggabungkan beberapa unsur dalam satu kesatuan, mulai dari teks, audio, video dan grafik. Multimedia Non-Interaktif merupakan multimedia yang bersifat berurutan, setiap siswa atau pengguna multimedia ini menggunakan sesuai dengan pengemasan materi yang ditentukan dan berjalan pasif, dimana penggunanya tidak dapat memilih atau menentukan media untuk proses selanjutnya. Siswa belajar berdasarkan bagian-bagian yang didesain sedemikian rupa, secara berurutan dengan waktu yang telah ditentukan. Sehingga multimedia non-interaktif tidak dilengkapi dengan alat kontrol/kendali yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

Multimedia non-interaktif biasanya digunakan pada tayangan televisi atau dalam film, sehingga penggunanya bertindak pasif yang mana hanya bertindak sebagai penonton yang tidak dapat menentukan adegan yang terjadi selanjutnya. Artinya, multimedia non-interaktif tidak membebaskan penggunanya untuk mengendalikan media tersebut, namun hanya dapat menikmati hingga akhir secara berurutan. Tidak heran jika multimedia non-interaktif ini kebanyakan digunakan untuk proses penyampaian informasi atau pesan satu arah yang tidak membutuhkan umpan balik (feedback), baik berupa reaksi atau tanggapan tertentu seperti televisi, radio, koran atau majalah.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup>Wuwuh Asrining Surasmi, *Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran*, Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII, (UPB JJ-UT Surabaya: Universitas Terbuka Convention Center, 26 November 2016), h. 600-601.

## b. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan bentuk media yang menggabungkan dan mensinergikan banyak unsur atau elemen serta dilengkapi dengan alat sebagai kontrol. Dalam mempelajari suatu pembahasan, siswa dapat memilih materi yang terlebih dahulu dipelajari. Yang menjadi ciri khas dari multimedia interaktif ini adalah adanya pengontrol yang biasa disebut Graphical User Interface (GUI), yang biasanya berbentuk scroll, icon, button, dan sebagainya. Semua itu dapat digunakan oleh siswa untuk mencari informasi yang diinginkan. Adapun unsur-unsur yang digabungkan dalam multimedia interaktif antara lain, teks sebagai media visual yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi secara tulisan dengan berbagai bentuk huruf agar terlihat menarik.

Kemudian ada pula unsur grafik, yang juga berbentuk visual dan biasanya disajikan dalam bentuk gambar diam atau bergerak. Selanjutnya, unsur audio atau suara maupun segala hal yang dapat didengar. Biasanya digunakan untuk menyertakan media teks. Terakhir adalah interaktivitas. Interaktivitas bukanlah media, melainkan rancangan dibalik program pada multimedia. Dengan adanya interaktivitas, seseorang dapat leluasa dalam mengakses berbagai bentuk media pada program multimedia. Penggunaan multimedia interaktif biasanya ditemukan pada *game* yang menyertakan alat kontrol, sehingga pemain dapat menentukan apa yang diinginkan dalam permainan tersebut.

Dalam penyajiannya, multimedia pembelajaran PAI dapat dikelompokkan menjadi beberapa format, antara lain sebagai berikut:

### 1) Tutorial

Materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru maupun instruktur. Informasi disampaikan melalui teks, gambar, baik diam maupun bergerak. Selesai penyajian tayangan, diberikan serangkaian pertanyaan untuk dinilai sejauh mana tingkat keberhasilan yang telah dicapai.

### 2) *Drill* dan *Practice*

*Drill* dan *practice* dimaksudkan untuk melatih pengguna, sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep tertentu.

### 3) Simulasi

Mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, seolah-olah pengguna melakukan aktivitas menerbangkan pesawat terbang Format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti terjatuhnya pesawat terbang tersebut.

### 4) Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan simulasi, hanya saja lebih cenderung ditujukan pada kegiatan-kegiatan eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia, bahkan pada pembelajaran PAI sendiri misalnya dalam melakukan uji percobaan terhadap salah satu makanan dan minuman yang diharamkan oleh Allah SWT terhadap kesehatan.

### 5) Permainan (*games*)

Permainan (*games*) yang disajikan tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain.<sup>24</sup>

## 4. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif

Kelebihan multimedia interaktif yaitu mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik karena di dalamnya terdapat teks, animasi, suara, dan video yang menarik. Hal tersebut disebabkan anak masa kini lebih tertarik untuk menonton film animasi dengan gambar yang bervariasi.<sup>25</sup> Multimedia interaktif mempermudah penyampaian bahan ajar dan mempertajam materi yang akan disampaikan. Selain itu multimedia interaktif juga memiliki kelebihan dalam memotivasi guru supaya lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran.

Selain memiliki kelebihan multimedia interaktif juga memiliki kekurangan dalam penggunaannya yaitu, kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana pendukung penggunaan multimedia seperti komputer, listrik dan ruang kelas, kurangnya kemampuan

---

<sup>24</sup>Ibid, h.605-606

<sup>25</sup>Prita Triana, *et.al.*, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan”, *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro’ Vol. 12, No. 2 November 2021*, h. 167

guru dalam mengembangkan multimedia interaktif, keterbatasan waktu dalam proses pemebelajaran.<sup>26</sup>

## Simpulan

Berdasarkan hasil kajian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki peran yang penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Karakteristik multimedia yang memadukan teks, suara, gambar, dan animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, interaktivitas yang ditawarkan memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Dengan demikian, pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih kontekstual, relevan, dan menyentuh aspek afektif peserta didik.

---

<sup>26</sup> Siti Hadijah, "Analisis Respon Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Proses Pembelajaran Matematika", *Jurnal Numeracy*, Vol. 5, No. 2, Oktober 2018, h. 181

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Nur “Pembentukan Karakter Malalui Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Al-Ulum*, Vol. 13, No. 1, Juni 2013.
- Arini Ulfah, *et al*, “Implementasi Problem Based Learning (PBL) pada proses Pembelajaran PAI: studi di SMK pelita Bangun Rejo” *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, Vol. 4, No. 2, April 2024
- Asrining Surasmi, Wuwuh, *Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran*, Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII,(UPBJJ-UT Surabaya: Universitas Terbuka Convention Center, 26 November 2016.
- Dian Novitasari, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep MAtimatis Siswa”, *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan matematika*, Vol. 2, Nomor 2, 2016
- Dwi Sarjono, Herman, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Gunawan & Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, Medan: Rajawali Pers, 2019.
- Manurung, Purbatua, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19”, *Al-Fikru*, Vol. 14, No. 1, Januari 2020.
- Maudia Alti, Rahmi, *Media Pembelajaran*, Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Mustika Ilmiani, Aulia, *et al*, “Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab”, *Al-Ta’rib*, Vol. 8 No. 1, Juni 2020.
- Nurazizah, Erika, *et al*, “Penerapan Multimedia Interaktif Mind Mapping untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Ilmiah mandala Education*, Vol. 7 No., 1 Januari 2021.
- Prihatin, Eka, Guru Sebagai Fasilitator, Bandung: Karsa Mandiri Persada, 2008.
- Rohmah, Shofiana, “ Multimedia Interaktif Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik”, *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 10, No. 2, 2022.
- Rosa, Andira, *et al*. “Penggunaan Media Berbasis Teknologi dalam Pemebelajaran Pendidikan Agama Islam diSekolah menengah Pertama Negeri”, *Jurnal ISLAMIKA*, Vol. 3, No. 2, 2020.

Sapriyah,"Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Proseding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, 2019.

Siti Hadijah, "Analisis Respon Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Proses Pembelajaran Matematika", *Jurnal Numeracy*, Vol. 5, No. 2, Oktober 2018.

Tipa Anasi, Putri, *Media Pembelajaran*, Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.

Prita Triana, *et.al.*, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan", *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro'* Vol. 12, No. 2 November 2021.