

## Media Pembelajaran Interaktif bagi Sang Edutainer

Oleh : Indra Riswadinata

[www.indrariswadinata.my.id](http://www.indrariswadinata.my.id), [www.indrapedia.com](http://www.indrapedia.com)

*Edutainer adalah sebutan bagi pengajar yang menggunakan pendekatan hiburan dalam mengajar agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.*

*Edutainer hidup di era digital.*


Edutainer yang memiliki hasrat berbagi pengetahuan dan keterampilan dengan cara yang menghibur dan menyenangkan, tentunya sadar bahwa perkembangan budaya akan mempengaruhi pelatihan. Sang Edutainer melihat, pengajar kuno memandang pengaruh budaya tidak relevan dengan pembelajaran, sejak dulu media dan metode pembelajaran begitu saja sehingga pembelajaran di kelas membosankan.



Meskipun sang edutainer tidak pernah bertemu dengan Edgar Dale, tapi konsep *Cone of Experience* yang disampaikan Dale menjadi prinsip dalam dirinya. Konsep ini menyatakan bahwa pengalaman yang lebih menyenangkan dan aktif akan lebih membekas dalam ingatan siswa dari pada pengalaman yang lebih pasif dan membosankan.

Sang edutainer merasa memiliki kewajiban untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, Benny A Pribadi (2017) menyebutnya dengan pembelajaran sukses. Pembelajaran sukses memiliki indikator (1) mampu membawa siswa dalam mencapai kompetensi, (2) meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) membuat siswa mampu mengingat materi pelajaran lebih lama, dan (4) membuat siswa dapat menerapkan pengetahuan.

Media pembelajaran bagi sang edutainer, memegang peran yang sangat penting karena media pembelajaran dapat membantu mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam era digital ini, sang edutainer memanfaatkan kesempatan untuk menggabungkan pembelajaran dengan kebiasaan kehidupan sehari-hari, seperti pemanfaatan teknologi dan informasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan interaksi antara sang edutainer dan siswa atau antar siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.



Media pembelajaran interaktif dapat berupa aplikasi, software, atau website yang menyediakan materi pembelajaran dan berbagai fitur interaksi untuk memahami materi dengan lebih baik, yang bisa dipelajari kapan dan dimana saja. Sang edutainer telah mengenal siswanya yang memiliki jadwal padat dan media ini mempermudah sang edutainer dalam mengelola dan mengevaluasi hasil belajar siswa.

Sang edutainer menghadapi beberapa masalah yang sering muncul pada penyusunan media pembelajaran interaktif, di antaranya:

1. Keterbatasan sumber daya teknologi: Media pembelajaran interaktif membutuhkan sumber daya teknologi yang memadai, seperti komputer, internet, dan software. Seringkali lembaga pelatihan tidak memiliki sumber daya teknologi yang memadai, sehingga menyulitkan proses penyusunan media pembelajaran interaktif.
2. Keterbatasan keterampilan teknologi: Baik pengajar maupun siswa, seringkali tidak memiliki keterampilan teknologi yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini dapat menyulitkan proses pembelajaran dan penyusunan media pembelajaran interaktif.
3. Kurangnya materi pembelajaran yang berkualitas: Penyusunan media pembelajaran interaktif membutuhkan materi pembelajaran yang berkualitas dan relevan. Seringkali, materi pembelajaran yang tersedia kurang memadai dan tidak *up-to-date*, sehingga menyulitkan proses penyusunan media pembelajaran interaktif.
4. Keterbatasan dana: Pembuatan media pembelajaran interaktif memerlukan dana yang cukup besar, baik untuk membeli software, mempekerjakan pengembang, atau membeli peralatan teknologi. Seringkali, lembaga pelatihan tidak memiliki dana yang memadai untuk membuat media pembelajaran interaktif.
5. Keterbatasan waktu: Penyusunan media pembelajaran interaktif memerlukan waktu yang cukup lama, baik untuk menyusun materi pembelajaran, membuat desain, atau memprogram software. Seringkali, pengajar atau pengembang tidak memiliki waktu yang memadai untuk menyelesaikan proyek ini.


Melihat kendala di atas, sang edutainer menyadari bahwa kolaborasi sangat diperlukan dalam penyusunan media pembelajaran interaktif, diperlukan kerja sama yang erat antara pengajar, siswa, pengembang, dan lembaga pelatihan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dan membuat media pembelajaran interaktif yang berkualitas dan efektif.

Sang edutainer akan sangat senang selalu berkolaborasi mengembangkan jenis-jenis media pembelajaran interaktif sebagai berikut :

a. **Bahan Tayang/Salindia Presentasi Interaktif**

Bahan tayang/salindia interaktif adalah media presentasi yang menggabungkan berbagai bentuk teknologi informasi dan multimedia seperti audio, video, animasi, grafik, dan interaksi siswa untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memuaskan bagi siswa. Tujuannya adalah untuk membuat materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik, serta memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pelajaran.

Edutainer mengembangkan media pembelajaran ini dengan memperhatikan daftar simak salindia efektif sehingga menghadirkan interaktif dari siswa.



## Daftar Uji Salindia Efektif Interaktif

Pastikan memenuhi prinsip :

### Great Content

*Konten Hebat*

Apakah Salindia sesuai dengan:

<input type="checkbox"/> Deskripsi Mata Pelatihan	<input type="checkbox"/> Materi Pokok dan Sub Pokok
<input type="checkbox"/> Indikator Keberhasilan	<input type="checkbox"/> Kebutuhan Peserta

### Great Design

*Desain Hebat*

Apakah Salindia memenuhi pengaturan:

- Kontras** : peserta dapat mengidentifikasi point penting secara cepat
- Hierarki** : peserta melihat tahapan hubungan antar elemen
- Keterpaduan** : peserta merasakan struktur informasi
- Kedekatan jarak** : peserta merasakan makna dari posisi elemen
- Allir** : peserta mengetahui urutan untuk memproses informasi

Apakah Salindia memenuhi **Visual Elemen**:

- Background** : menyesuaikan tema
- Warna** : memenuhi psikologi warna dan harmonisasi warna
- Teks** : memenuhi unsur keterbacaan
- Gambar** : menguatkan pesan (Potret, Grafik, Peta, Bagan, Alur)

Apakah Salindia memenuhi **Pergerakan**:

- Perpindahan Posisi
- Orientasi/rotasi
- Skala Perbesar/perkecil

### Great Delivery

*Penyampaian Hebat*

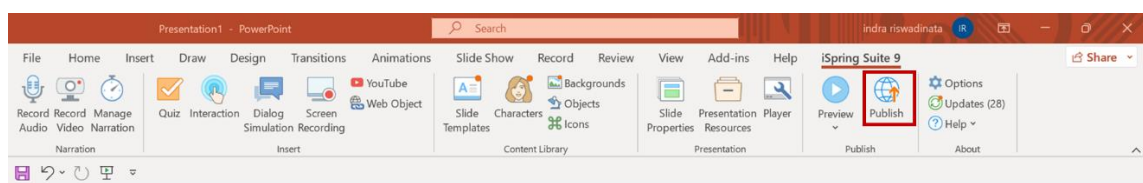
Apakah Salindia disampaikan memperhatikan:

- Olah dan Gaya Tubuh
- Penggunaan alat bantu presentasi yang baik

indrapedia.com

Sang edutainer selalu mengagumi Nancy Duarte, seorang ahli komunikasi dan CEO dari Duarte Inc., sebuah perusahaan konsultasi desain dan presentasi. Dia terkenal karena karya-karyanya dalam menciptakan presentasi yang efektif dan telah menulis beberapa buku tentang hal tersebut, termasuk "Slide:ology". Menurut Nancy Duarte, sebuah presentasi yang baik harus memiliki elemen-elemen berikut: (1) Pesan yang jelas dan menarik: bahan tayang/salindia harus memiliki pesan yang jelas, ringkas, dan mudah diingat yang berkesan bagi siswa, (2) Cerita: bahan tayang/salindia menyampaikan sebuah cerita yang menarik perhatian siswa dan membantu menyampaikan pesan dengan lebih mempunyai dampak. (3) Elemen Visual: Penggunaan visual yang efektif pada bahan tayang/salindia membantu menerangkan pesan dan membuatnya lebih mudah diingat (4) Emosi: bahan tayang/salindia mampu membangkitkan emosi pada siswa dan membuat hubungan interaksi dengan mereka (5) Struktur: Sebuah bahan tayang/salindia yang terstruktur dengan baik dan mudah dipahami dan mempertahankan perhatian siswa. Sang edutainer menghubungkan 5 elemen ini pada 3 prinsip salindia efektif yaitu memiliki konten yang hebat (*Great Content*), desain yang hebat (*Great Design*) dan penyampaian yang hebat (*Great Delivery*).

Aplikasi populer untuk membuat bahan tayang/salindia adalah Microsoft PowerPoint. Edutainer menambahkan add-on iSpring ([www.ispringsolutions.com](http://www.ispringsolutions.com)) pada Microsoft PowerPoint, sehingga file bahan tayang/salindia bisa disebarluaskan berbasis web sehingga bisa dipelajari kapan dan dimana saja dengan berbagai system operasi perangkat keras (Windows, Machintose, Android, loS).

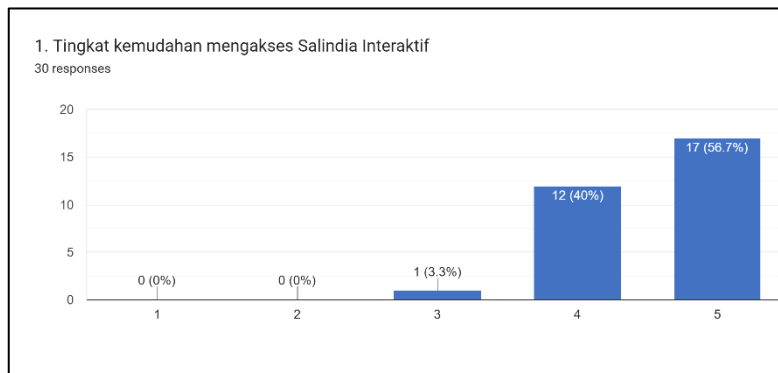


Contoh media pembelajaran interaktif pada bahan tayang/salindia interaktif yang dibuat dengan Microsoft PowerPoint :

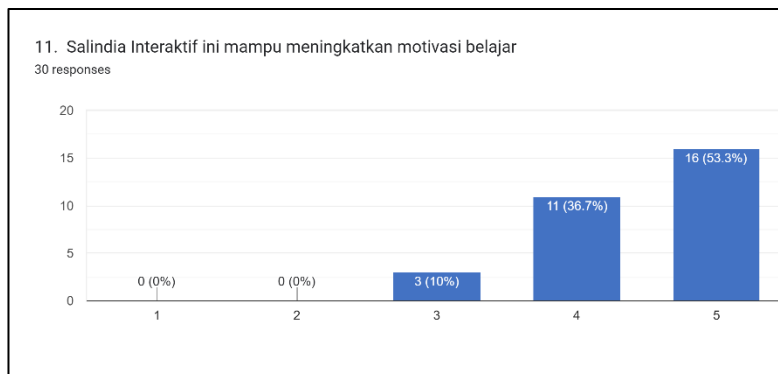


Silakan klik : <https://indrapedia.com/agenda2.1/> untuk melihat bahan tayang/salindia diatas

“Hidup yang tak diteliti tak layak dijalani”, begitulah sang edutainer memahamii kehidupannya yang terinspirasi dari Socrates.



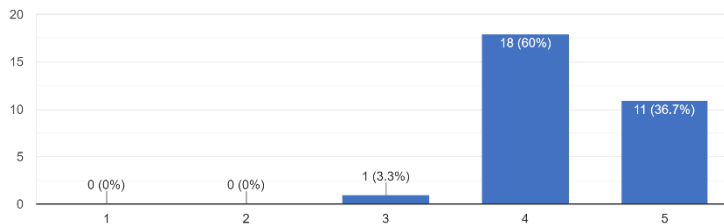
30 responden peserta Latsar CPNS yang ditanya, sebanyak 17 orang (56,7 %) menyatakan salindia interaktif yang dipakai sangat mudah diakses



Sebanyak 16 orang (53,3 %) menyatakan salindia interaktif yang dipakai sangat mampu meningkatkan motivasi belajar

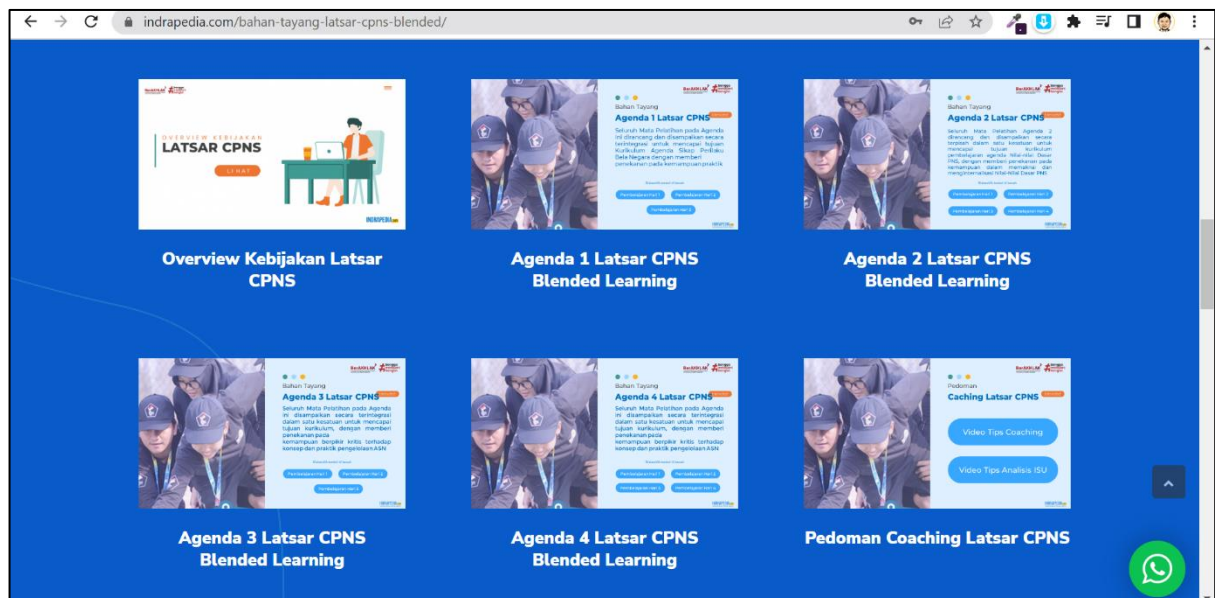
12. Salindia Interaktif ini akan dimanfaatkan sebagai referensi mengimplementasikan perilaku di dalam dan luar lingkungan pekerjaan

30 responses



sebanyak 18 orang (60 %) menyatakan salindia interaktif yang dipakai baik/menarik/ sesuai/efektif dimanfaatkan sebagai referensi mengimplementasikan pengetahuan yang telah dipelajari

Contoh lain media pembelajaran interaktif pada bahan tayang/salindia interaktif yang dibuat dengan Microsoft PowerPoint :



Silakan klik <https://indrapedia.com/bahan-tayang-latsar-cpns-blended/>



Media pembelajaran interaktif pada bahan tayang/salindia interaktif yang dibuat dengan Microsoft PowerPoint dapat dengan mudah dibuat menyesuaikan dengan penggunaan perangkat keras (smartphone) agar lebih efektif dan menarik.

Silakan kunjungi :

<https://indrapedia.com/MobileLearningBerAKHLAK/>



Siswa bisa mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja dengan sangat mudah tidak perlu membawa laptop

Silakan kunjungi:

<https://indrapedia.com/MobileLearningTeknikPresentasi/>

Tidak perlu keterampilan yang sangat tinggi untuk membuat bahan tayang/salindia interaktif seperti contoh, kita semua sudah begitu dekat dan biasa menggunakan Microsoft PowerPoint.

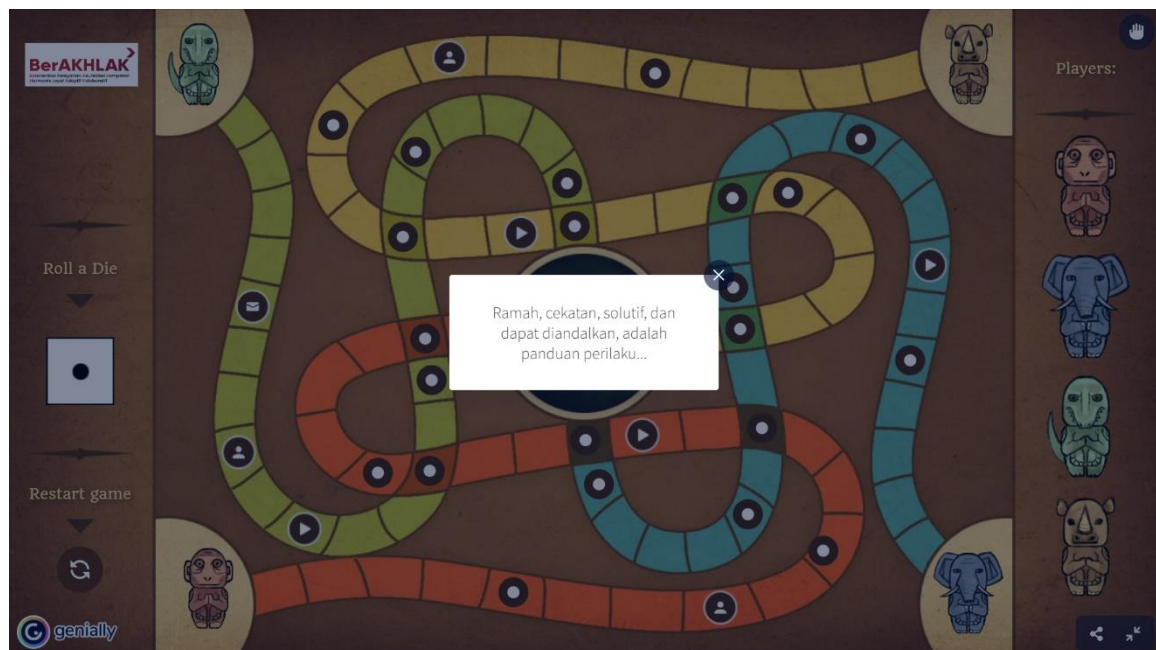
Untuk melihat cara membuat tayang/salindia interaktif dengan Microsoft PowerPoint Silakan kunjungi :

[https://www.youtube.com/watch?v=kTXmH\\_UMmWk&t=7s](https://www.youtube.com/watch?v=kTXmH_UMmWk&t=7s)

## b. Simulasi dan Permainan Edukatif

Simulasi adalah suatu proses atau aktivitas yang memanipulasi situasi atau kondisi hipotetis untuk menirukan kondisi atau proses sebenarnya. Dalam hal ini, simulasi membantu siswa untuk memahami dan mempelajari situasi yang mungkin sulit untuk diamati atau diukur secara langsung. Sedangkan permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk mengajarkan hal-hal baru, membantu pemahaman dan meningkatkan keterampilan.

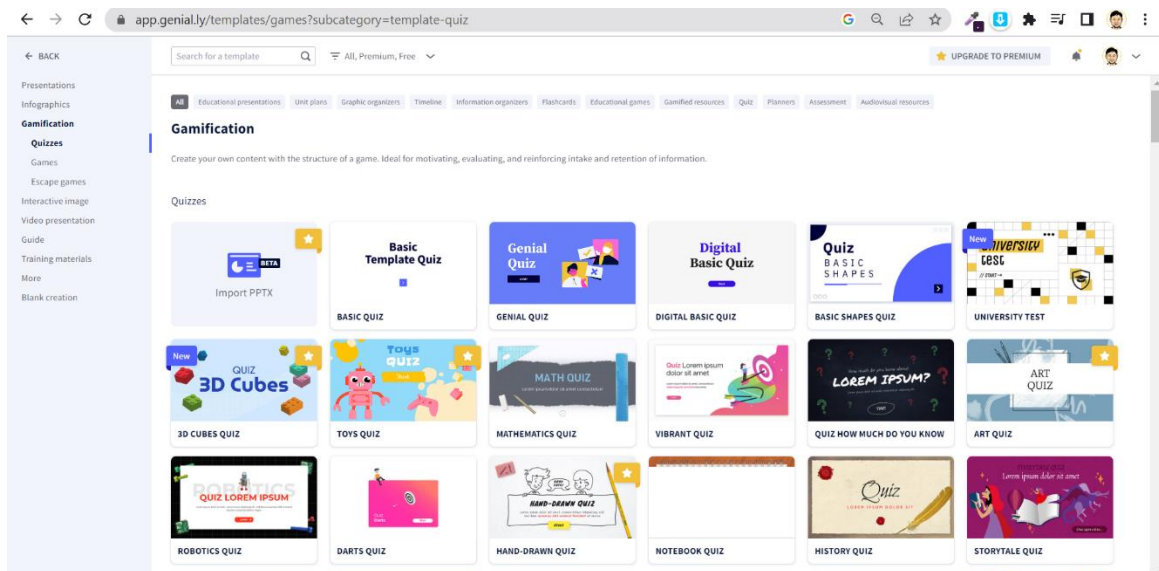
Sang edutiner yang memiliki kekurangan dalam membuat aplikasi/perangkat lunak simulasi dan permainan edukatif, dapat memanfaatkan platform online yang bisa diakses secara gratis seperti genially (<https://genial.ly/>)



Untuk melihat contoh dan memainkan gamifikasi ini silakan klik :

<https://view.genial.ly/6365eeda1cf9100012b06df0/interactive-content-implementasi-berakhlak>

Genially adalah platform online yang memungkinkan sang edutainer membuat presentasi, infografik, dan banyak lainnya yang memanfaatkan elemen gamifikasi. Sang edutainer memanfaatkan kelebihan dari gamifikasi Genially ini untuk media pembelajaran interaktif, karena membantu membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan dengan memadukan elemen permainan dan pembelajaran. Ini membantu membuat siswa lebih terlibat dan mempertahankan informasi dengan baik. Genially sangat mudah digunakan, bahkan bagi pengguna yang tidak memiliki latar belakang teknis atau desain. Platform ini memiliki antarmuka intuitif dan alat bantu yang memudahkan pembuatan presentasi yang menarik dan interaktif.



Untuk melihat cara pembuatan media pembelajaran interaktif gamifikasi genially, silakan klik :  
<https://www.youtube.com/watch?v=4ngO5oslmWs> dan  
<https://www.youtube.com/watch?v=K5eMpSE550E&t=820s>

### c. Hypermedia

Hypermedia adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan informasi secara dinamis. Ini termasuk teks, grafik, audio, video, dan banyak lainnya. Hypermedia menambahkan elemen interaktif dan navigasi ke informasi, memungkinkan siswa untuk berpindah antar halaman, mengakses informasi tambahan, atau melakukan tindakan lainnya. Hypermedia merupakan bagian dari sistem informasi hiperteks, di mana informasi disajikan dalam bentuk hiperlink yang memungkinkan pengguna untuk berpindah antar halaman dan mengakses informasi tambahan. Hypermedia memiliki beberapa kelebihan, seperti membuat informasi lebih mudah diakses dan dipahami, mempermudah navigasi, dan membuat informasi lebih interaktif dan menyenangkan.

Penulis membuat media interaktif Hypermedia ini dengan nama Hybrid Presentation, dengan harapan sang edutainer bisa mengoptimalkan “dua mesin” pada pengembangan media pembelajaran interaktif. Untuk mengelam Hybrid Presentation silakan kunjungi :  
<https://sites.google.com/view/overviewhybridpresentasi/home>



Seperti mobil hybrid yang memiliki 2 Mesin (Bensin dan Motor Listrik), Hybrid Presentasi memiliki sumber daya lebih yang mampu membawa tingkat efisiensi pembelajaran jauh lebih tinggi untuk audiens (peserta didik), melalui pembelajara yang menyenangkan dan ketelurusan belajar lebih jauh secara mandiri.

Untuk melihat penggunaan Hybrid Presentation dalam media pembelajaran interaktif, silakan kunjungi :

<https://sites.google.com/view/agenda2angkatan14kelompok2/hari-1>

dan

<https://www.youtube.com/watch?v=aO-jJ9btQg0>

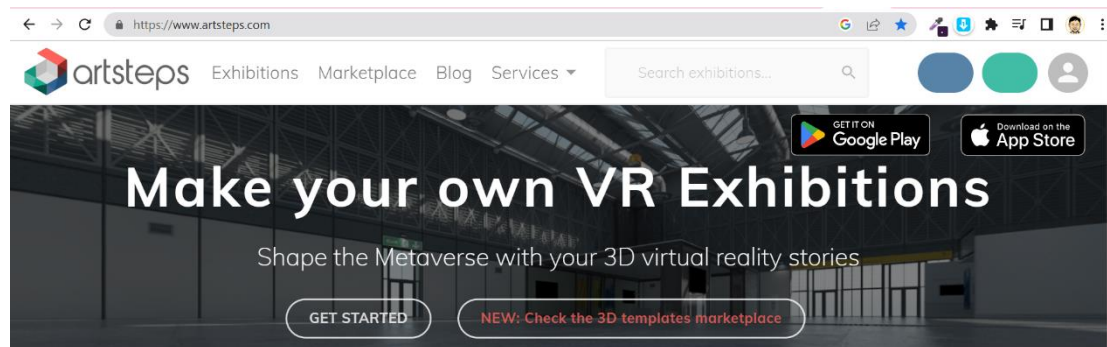


Untuk melihat cara membuat media pembelajaran interaktif Hybrid Presentation, silakan kunjungi e-book melalui :

<https://indrapedia.com/SalindiaInteraktif/mobile/index.html>

#### d. Virtual Reality (Realitas Virtual)

Sang edutainer menyadari bahwa metaverse bisa menjadi peluang tempat belajar yang hebat dan akan selalu menyenangkan serta menginspirasi dalam pembelajaran interaktif. Sang edutainer bisa memanfaatkan platform online Artsteps ([www.artsteps.com](http://www.artsteps.com)) untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan realitas virtual secara mudah dan gratis

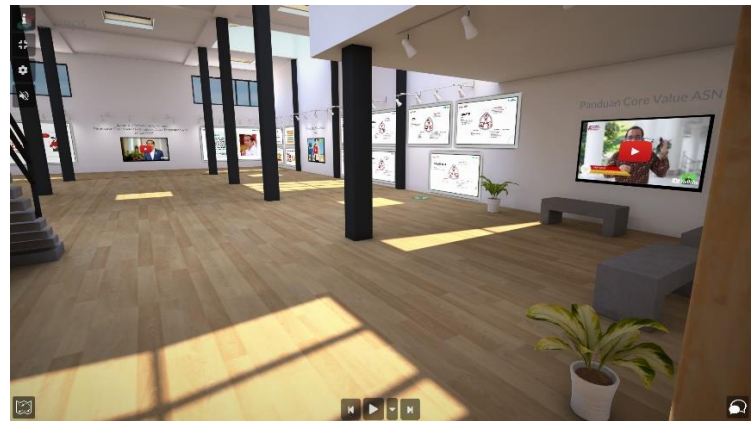
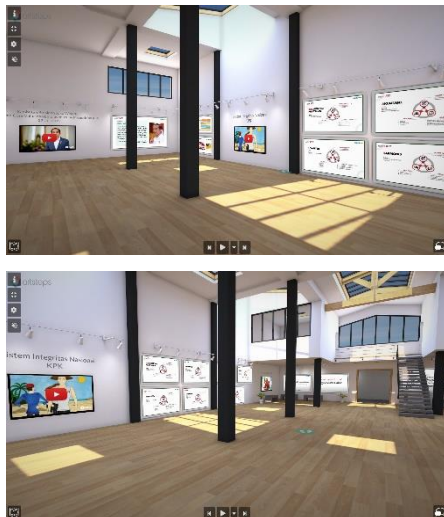
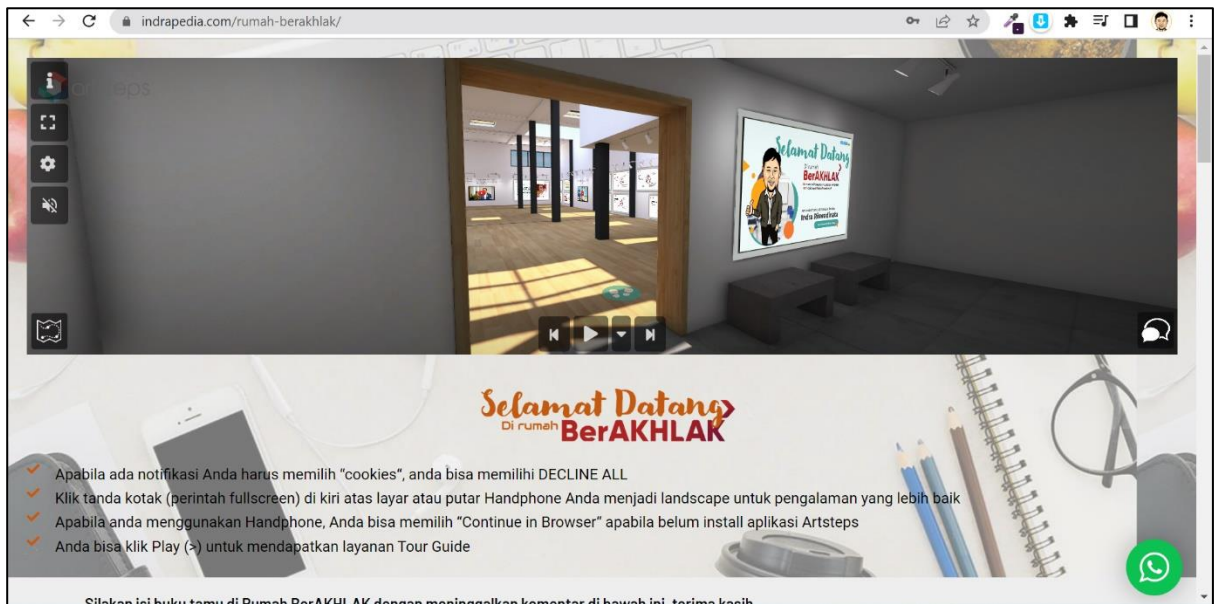


Silakan kunjungi artikel “Peluang Realitas Virtual pada pelatihan” melalui tautan :

<https://indrapedia.com/metaverse-pelatihan/>



contoh media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi realitas virtual :



Untuk melihat "Rumah BerAKHLAK" silakan kunjungi :  
<https://indrapedia.com/rumah-berakhlak/>

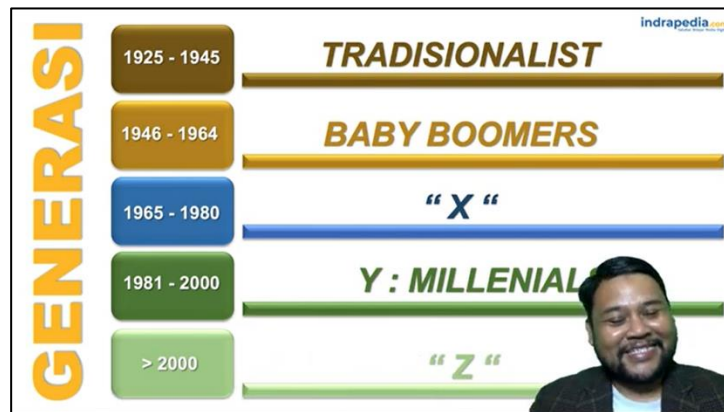
Untuk melihat bagaimana cara mudah membuat media pembelajaran interaktif dengan Realitas virtual di atas, silakan klik :

[https://www.youtube.com/watch?v=s7\\_yGjoSCZI&t=11s](https://www.youtube.com/watch?v=s7_yGjoSCZI&t=11s)

Setiap perancangan media pembelajaran interaktif, edutainer akan memperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

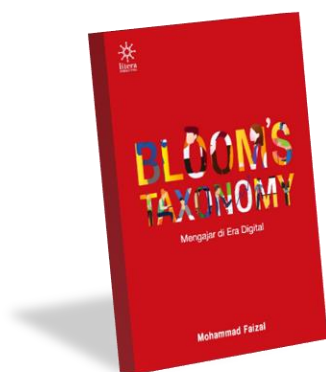
- Analisis Kebutuhan Pembelajaran: Memahami tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa dalam hal pemahaman konsep, mempraktikkan keterampilan, dan minat mereka, sangat penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat.
- Analisis Sumber Daya: Mempertimbangkan sumber daya yang tersedia, seperti alat, teknologi, dan personil, dapat membantu dalam memilih media pembelajaran yang tepat.
- Analisis Konsep dan Keterampilan: Memahami konsep dan keterampilan yang akan diajarkan dan menentukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami dan mempraktikkan konsep dan keterampilan tersebut dengan baik.

- d. Analisis Sifat Siswa: Memahami sifat dan gaya belajar siswa, seperti visual, kinestetik, atau audial, dapat membantu dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka.



Untuk mengetahui gaya belajar setiap generasi dan implementasi pembelajaran interaktifnya silakan klik tautan : <https://www.youtube.com/watch?v=Q8GL07PwHkQ>

- e. Analisis Lingkungan: Mempertimbangkan lingkungan belajar, seperti pembelajaran secara online (daring), tatap muka langsung kelas secara klasikal (luring), dapat membantu dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan tersebut.
- f. Analisis Hasil Belajar: Mempertimbangkan hasil belajar yang diharapkan dan memilih media pembelajaran yang dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan. Sangedutainer akan mengaitkan analisis hasil belajar ini dengan taksonomi Bloom pembelajaran, dan menyesuaikan platform media pembelajaran interaktifnya



COGNITIVE DIMENSION TOOLS					
1	2	3	4	5	6
REMEMBER	UNDERSTAND	APPLY	ANALYZE	EVALUATE	CREATE
Google Keep	Pixton	Google Slides	Doctopus	Google Docs	WeVideo
Diigo	Tiki Toki	Google My Maps	Hemingway	Kaizena	30Hands
Crossword Labs	ThinkLink	Edublog	Lucidchart	Socrative	Clogster
Puzzle Maker		X Mind		Infuse Learning	Storyboardthat
Kahoot		Mind Meister		Poll Everywhere	
Quizzez		Animoto			
Flazhcards					

Untuk sang edutainer, penulis merekomendasikan buku karya Mohammad Faizl. "Bloom's Taxonomy, mengajar di Era Digital sebagai referensi analisis hasil belajar dalam pemilihan media pembelajaran interaktif

- g. Analisis Dukungan Pengajar: Mempertimbangkan dukungan yang tersedia dari pengajar, seperti waktu dan bantuan, dapat membantu dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan dukungan pengajar.

## Referensi

- Benny A Pribadi, Media & Teknologi dalam Pembelajaran, Kencana, 2017
- Brad Johnson, The Edutainer, Connecting The Art and Science of Teaching, Rowman & Littlefield. Inc, 2010
- Budi Harsanto, Inovasi Pembelajaran di Era Digital menggunakan Google Site dan Media Sosial, UNPAD Press, 2014
- Daan Roam, Show & Tell, How Everybody can Make Extraordinary Presentations, Penguin,
- Doug Buehl, Classroom Strategies for Interactive Learning, 2013
- Matt Carter, Designing Science Presentations, A Visual Guide to Figure, papers, Slides, Poster and More, Elsevier, 2013
- Mohammad Faizl. "Bloom's Taxonomy, mengajar di Era Digital, Litera, 2020
- Nancy Duarte, Slide:ologi, The Art and Science of Great Presentations, O'reilly, 2008