

BAHAN AJAR INTERAKTIF MEMBACA TEKS DONGENG BERBANTUAN MULTIMEDIA

Novia Sulandari, Heri Suwignyo, Muakibatul Hasanah

Universitas Negeri Malang
E-mail: ndarynovia@gmail.com

ABSTRAK

Sumber belajar yang disiapkan oleh seorang guru merupakan salah satu syarat terlaksananya kegiatan belajar mengajar. Guru dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan bantuan berupa media pembelajaran agar penyampaian materi dapat tercapai dengan baik. Salah satu indikator guru berhasil menyampaikan materi yaitu siswa mampu mendapatkan hasil evaluasi belajar sesuai dengan standar evaluasi yang disusun oleh guru. Di era modernisasi ini, bahan ajar interaktif menjadi salah satu media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Bahan ajar interaktif yang disiapkan menjadi salah satu alasan siswa agar pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dapat menyenangkan sehingga siswa tertarik mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Materi yang sulit dihadirkan secara langsung di dalam kelas, dapat dihadirkan melalui bahan ajar interaktif yang dipersiapkan sesuai kebutuhan pembelajaran. Bahan ajar interaktif yang dapat dijadikan contoh adalah bahan ajar interaktif membaca teks dongeng. Guru dapat memanfaatkan bahan ajar interaktif membaca teks dongeng dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, bahan ajar interaktif membaca teks dongeng dapat dijadikan alternatif siswa untuk belajar mandiri di rumah. Bahan ajar interaktif menjadi lebih menarik karena berbantuan multimedia, artinya gabungan antara audio, video, grafik, teks, gambar, serta visual gerak. Bahan ajar interaktif juga perlu dilengkapi latihan dan evaluasi agar siswa dapat mengetahui kemampuan dirinya secara mandiri di rumah. Guru sebagai salah satu pengembang pendidikan perlu mengetahui definisi, karakteristik, kelebihan, kekurangan, peran, dan prosedur pembuatan bahan ajar interaktif. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat memanfaatkan serta mencoba berbagai macam bahan ajar interaktif lainnya.

Kata kunci: bahan ajar interaktif, multimedia, membaca, teks dongeng

PENDAHULUAN

Guru yang baik adalah guru yang mampu menyampaikan isi materi pembelajaran kepada murid dengan baik. Penyampaian isi materi yang baik dapat dilihat dari proses dan hasil akhir belajar siswa. Siswa yang mendapatkan evaluasi proses dan hasil belajar di atas KKM menandakan bahwa penyampaian materi oleh guru sudah cukup berhasil. Cara guru untuk menyajikan materi ajar dapat bermacam-macam sesuai dengan karakteristik siswa. Ada yang menggunakan buku saja, ada yang berinisiatif menyediakan bahan ajar lain sebagai pendukung bahan ajar utama. Karakteristik siswa sekolah dasar masih membutuhkan benda kongkrit dalam pembelajaran, tetapi tidak semua pembelajaran dapat menghadirkan benda kongkrit. Ada beberapa materi pembelajaran yang tidak dapat dihadirkan secara langsung di kelas.

Multimedia merupakan salah satu sarana penyampai materi pembelajaran agar dapat dipahami oleh siswa. Multimedia dapat berfungsi sebagai suplemen, pelengkap dan pengganti. Namun multimedia yang sekarang digunakan oleh pendidik belum terintegrasi, sehingga multimedia belum menempati posisi sebagai fungsi pengganti, hanya sebagai suplemen atau pilihan (Munir, 2015:24).

Bahan ajar interaktif berbantuan multimedia dapat berupa audio visual, grafik, dan teks yang terintegrasi. Multimedia yang disampaikan guru dapat berupa audio visual, grafik, teks, grafik yang dapat disajikan dalam bentuk bahan ajar interaktif. Salah satu bahan ajar interaktif yang dapat dikembangkan adalah bahan ajar interaktif membaca teks dongeng. Bahan ajar interaktif ini dapat digunakan di sekolah maupun di rumah secara mandiri. Siswa dapat tertarik dengan bahan ajar interaktif membaca teks dongeng karena isi teks dongengnya lebih berwarna dengan kehadiran ilustrasi gambar yang menarik. Oleh karena itu, guru perlu mengetahui definisi bahan ajar interaktif hingga prosedur pembuatan bahan ajar interaktif membaca teks dongeng.

PEMBAHASAN

Bahan ajar interaktif membaca teks dongeng berbantuan multimedia merupakan salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran akan berlangsung lebih menarik jika multimedia dalam bahan ajar interaktif dimanfaatkan dengan maksimal oleh guru. Pada pembahasan ini, akan dipaparkan mengenai definisi, karakteristik, kelebihan dan kekurangan, peran, dan prosedur pembuatan bahan ajar interaktif membaca teks dongeng.

Definisi Bahan Ajar Interaktif

Bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga, media pembelajaran dan sumber belajar merupakan faktor eksternal yang dapat disiapkan dan dikembangkan oleh guru bagi aktivitas belajar para siswanya. Bahan pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien karena aktivitas belajar yang dilakukan siswa menjadi mudah. Menurut Sungkono (dalam Siddiq, 2008), bahan pembelajaran/ajar adalah seperangkat bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prastowo (2015:31-32) juga berpendapat tentang pengertian bahan ajar yaitu bahan jadi yang merupakan hasil ramuan dari bahan-bahan yang diperoleh dari berbagai sumber belajar sehingga siap untuk disajikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kedua pendapat mengenai bahan ajar, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sumber belajar yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran kepada peserta didik.

Bahan ajar interaktif dapat berupa orang atau CD (*compact disk*). Bahan ajar interaktif berupa CD tentu akan membutuhkan perangkat untuk mengoperasikan, misalnya menggunakan komputer atau laptop. Di era digital ini, bahan ajar interaktif sangat membantu guru dalam membelajarkan materi kepada siswa di kelas. Multimedia interaktif memiliki enam kriteria yang dapat dijadikan acuan bahwa suatu CD merupakan CD Interaktif. Enam kriteria multimedia interaktif

menurut Thorne (dalam Munir, 2015:113) yaitu; (a) kemudahan navigasi, (b) kandungan kognisi, (c) presentasi informasi, (d) integrasi media, (e) artistik dan estetika, dan (f) fungsi secara keseluruhan.

Kemudahan navigasi artinya setiap tampilan dalam CD Interaktif harus terdapat tombol navigasi dan simbolnya pun harus konsisten agar siswa tidak kebingungan mencari tombol-tombol navigasi. Kandungan kognisi dan presentasi informasi yang ada dalam CD Interaktif hendaknya sesuai kurikulum yang akan digunakan. Selain itu, media yang ada dalam CD memiliki kepaduan yang baik. Hal ini dikarenakan dalam bahan ajar interaktif akan muncul berbagai macam gambar, video, animasi, dan lainnya yang akan menarik perhatian siswa untuk belajar. Pernyataan tersebut didukung oleh Fang, Chiang, dan Tsai (2011:896) yang menyatakan bahwa materi digital diarahkan menggunakan pengetahuan dan teknologi, komputer dan berbagai media, mengkombinasikan teknologi seperti karakter, gambar, suara video, kartun ke dalam bahan ajar yang berupa media elektronik.

Penggunaan CD dapat menyatukan berbagai macam media dan tidak kesulitan menyimpan karena CD memiliki tempat dan kapasitas penyimpanan yang besar. Hal ini didukung oleh pernyataan Smaldino, Russell, Heinich dan Molendra (1996:256) tentang keuntungan menyimpan dengan menggunakan CD yaitu; (1) dapat diakses secara acak, (2) dapat bertahan lama, (3) memiliki kapasitas besar, (4) memiliki kualitas visual yang tinggi, (5) mudah digunakan tanpa harus susah membawanya, (6) membutuhkan sedikit ruang untuk menyimpan CD.

Definisi bahan ajar interaktif secara khusus disampaikan oleh Prastowo. Prastowo (2015:329) memberikan pendapat bahwa definisi bahan ajar interaktif yaitu kombinasi dua atau lebih media yang oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi (orang atau CD Interaktif). Interaktif yang dimaksud adalah adanya hubungan timbal balik antara pengguna (siswa) dengan media yang terdapat pada tampilan CD. Hal ini didukung oleh Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2002:250) yang menyatakan bahwa dengan adanya media interaktif, siswa tidak hanya melihat gambar maupun mendengar suara tetapi juga terlibat secara aktif pada setiap tampilan media.

Oleh karena itu, bahan ajar yang interaktif akan menyediakan berbagai macam media dengan merangsang respon siswa selama pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif yaitu seperangkat sumber belajar yang berupa kombinasi dua atau lebih media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan disajikan dalam bentuk CD (compact disk) sehingga terdapat hubungan timbal balik antara bahan ajar dengan penggunaannya.

Karakteristik Bahan Ajar Interaktif

Pembelajaran di Sekolah Dasar mempunyai karakteristik yang sangat berbeda dengan pembelajaran di Sekolah Menengah. Pembelajaran di sekolah dasar lebih ke arah pengembangan potensi dasar para siswa SD. Potensi dasar sangat diperlukan untuk belajar dan pembelajaran pada tingkat pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan alasan di atas, maka bahan pembelajaran SD hendaknya memiliki karakteristik bahan pembelajaran sebagaimana bahan pembelajaran pada umumnya tapi memperhatikan karakteristik siswa SD seperti berikut ini. *Pertama* (Siddiq, 2008), bahan pembelajaran SD hendaknya memiliki karakteristik dapat membelajarkan sendiri para siswa (*self instructional*). *Kedua*, bahan pembelajaran bersifat lengkap. *Ketiga*, bahan pembelajaran bersifat fleksibel, dapat digunakan baik untuk belajar klasikal, kelompok dan mandiri. *Keempat*, desain bahan pembelajaran SD dibuat dalam format yang sederhana tidak terlalu kompleks dan detail. *Kelima*, tampilan bahan pembelajaran SD harus menarik perhatian siswa.

Karakteristik bahan ajar disampaikan pula oleh Kurniasih dan Sani (2014:67) yaitu: (1) urutan tampilan harus mudah terlihat, judul dibuat singkat, terdapat daftar isi, kerangka berpikirnya jelas, memenuhi prinsip bahan ajar, memuat refleksi dan penugasan; (2) menggunakan bahasa yang mudah dengan kosa kata yang sederhana, adanya kejelasan kalimat; (3) adanya kalimat yang mendorong pembaca untuk berpikir; (4) memenuhi etika dan estetika dengan tidak menyalahi aturan penulisan, dan enak untuk dilihat dan dibaca; (5) materi harus instruksional, yang menyangkut pemilihan teks, bahan kajian serta lembar kerja; (6) sesuai dengan sasaran pembaca

Bahan ajar interaktif dapat berbantuan multimedia agar dapat dimanfaatkan dengan maksimal dalam pembelajaran. Guru sebagai pembuat dan pengembang bahan ajar, wajib mengetahui karakteristik multimedia sebagai upaya persiapan mengembangkan suatu bahan ajar. Multimedia yang digunakan dalam bahan ajar interaktif dapat menarik jika ditampilkan dengan komposisi yang tidak berlebihan. Oleh karena itu, guru wajib mengetahui karakteristik multimedia. Menurut Munir (2015:24-25), multimedia memiliki keistimewaan yang dapat menjadi karakteristik dalam pembelajaran, yaitu: (1) multimedia dalam pendidikan berbasis komputer; (2) multimedia mengintegrasikan berbagai media dalam satu program secara digital; (3) multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik; (4) multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan materi pelajaran; dan (5) multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Pertama, multimedia dalam pendidikan berbasis komputer. Multimedia dapat disampaikan dengan menggunakan media komputer. Komputer akan menyampaikan bahan pembelajaran kepada peserta didik secara aktif dan memberikan umpan balik secara cepat.

Kedua, multimedia mengintegrasikan berbagai media dalam satu program secara digital. Media yang disajikan dalam multimedia harus diintegrasikan ke suatu program yang sesuai. Program yang dipilih adalah yang mengarah pada transformasi dan inovasi terhadap kebutuhan siswa yang sedang diprioritaskan.

Ketiga, multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik. Multimedia dapat mengakomodasi umpan balik dengan cepat pada masing-masing individu. Guru akan terbantu dengan hadirnya multimedia yang interaktif ini.

Keempat, multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan materi pelajaran. Pada multimedia yang tersambung dengan internet,

dapat disajikan juga *link* dari materi yang sedang diajarkan, sehingga siswa dapat leluasa menambah ilmunya.

Kelima, multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran. Siswa dapat belajar mengontrol interaksinya dengan program selama pembelajaran. Hal ini membantu guru dalam memberikan materi pelajaran secara sistematis, karena dalam multimedia terkadang disediakan materi yang bersyarat. Dari beberapa keistimewaan multimedia dapat diartikan bahwa bahan ajar interaktif yang menggunakan multimedia akan tercipta pula suasana dengan lima karakteristik tersebut.

Selain karakteristik multimedia yang disampaikan oleh Munir, terdapat pendapat lain yaitu yang disampaikan oleh Clark (2008:59-62). Pendapat yang ditulis dalam jurnalnya yang berjudul "*Media and Learning*", ada lima karakteristik media, yaitu (1) media sebagai teknologi dan mesin, (2) media sebagai tutor, (3) media sebagai pengantar bersosial, (4) media sebagai motivasi belajar, dan (5) media sebagai alat untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Pertama, media sebagai teknologi dan mesin. Media yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti radio, televisi dan majalah merupakan media umum yang sering dijumpai di lingkungan sekitar. Siswa dapat terbiasa dengan media sebagai teknologi. Oleh karena itu, media yang digunakan dalam pembelajaran juga berhubungan dengan teknologi yang telah ada di lingkungan sekitar. Selain itu, media sebagai mesin artinya isi dari teknologi dalam media tersebut yang berupa materi pembelajaran digunakan untuk memberikan arahan kepada siswa. Jadi media digunakan sebagai teknologi dan mesin yang saling berhubungan.

Kedua, media sebagai tutor. Tujuan dari media sebagai tutor adalah untuk menyediakan tambahan sumber belajar yang minim, sedangkan jumlah siswa yang ada di kelas cukup banyak. Tujuan lain adalah untuk meminimalkan anggaran yang dibutuhkan untuk menyediakan kurikulum yang beragam sebagai upaya untuk memenuhi tutorial siswa yang berkebutuhan khusus.

Ketiga, media sebagai pengantar bersosial. Siswa dapat belajar bersosial dengan berbagai media seperti melalui koran, film, majalah. Media dalam pembelajaran hendaknya juga mengacu pada media massa tersebut agar siswa dapat belajar bersosial melalui media tersebut.

Keempat, media sebagai motivasi belajar. Siswa dapat tertarik dengan tampilan media, sehingga mereka bersemangat untuk belajar di sekolah maupun di rumah.

Kelima, media sebagai alat untuk berpikir dan memecahkan masalah. Media menyediakan tempat agar siswa dipacu untuk berpikir dan belajar memecahkan masalah secara individu melalui tampilan media yang disediakan. Kelima karakteristik media tersebut dapat diupayakan muncul dalam setiap multimedia yang terintegrasi dalam bahan ajar interaktif.

Kelebihan dan Kekurangan Multimedia dalam Bahan Ajar Interaktif

Setiap sumber belajar memiliki kekurangan dan kelebihan, begitu pula dengan multimedia yang ada pada bahan ajar interaktif. Kelebihan yang dimiliki multimedia dalam bahan ajar interaktif ada lima sesuai yang disampaikan oleh Gayeski (2008:441-442). Pertama yaitu arahan bersifat individu, artinya multimedia menyediakan dan menyesuaikan bahan ajar interaktif sesuai dengan karakteristik siswa baik itu tingkatan, gaya belajar, dan bahasa. Kedua yaitu asesmen yang utuh artinya bahwa bahan ajar interaktif yang berbantuan multimedia akan dibantu dalam memberikan skor hasil evaluasi sehingga asesmen yang dilakukan dapat berjalan utuh dan disimpan dalam komputer.

Hal lain yang menjadi kelebihan multimedia, ketiga yaitu strategi belajar aktif, artinya siswa memperoleh aksi dan reaksi dari multimedia yang ada pada bahan ajar interaktif. Keempat yaitu simulasi yang realistis, artinya multimedia memberikan pengalaman yang kaya dan jelas sehingga melibatkan emosi dan intelektual siswa, dan dapat menyediakan situasi yang beragam. Kelima yaitu akses cepat untuk menyimpan data yang lengkap, artinya bahwa multimedia memberikan ruang yang luas untuk menyimpan dan mengakses data sehingga informasi yang diperoleh siswa menjadi lebih maksimal.

Kekurangan yang dimiliki multimedia dalam bahan ajar interaktif ada enam, sesuai yang disampaikan oleh Gayeski (2008:442-444). Pertama yaitu desain yang kurang baik. Hal ini dikarenakan belum begitu banyak ahli desain yang secara khusus memproduksi bahan ajar interaktif. Kedua yaitu standard hardware yang dimiliki masih rendah. Misalnya pada bagian audio atau tampilan gambar yang disajikan pada komputer, sehingga multimedia belum maksimal digunakan. Ketiga yaitu tradisi Pendidikan, artinya tradisi Pendidikan yang dimiliki saat ini sulit untuk diubah karena pendidik terlanjur nyaman dengan proses pembelajaran saat ini.

Kekurangan lain yang disampaikan oleh Gayeski, keempat yaitu terkait harga yang cukup mahal dalam memproduksi sehingga multimedia ini jarang digunakan. Kelima yaitu membutuhkan waktu untuk memproduksi, sehingga guru kehabisan waktu untuk mengumpulkan materi. Keenam yaitu pemindahan cara belajar yang masih belum bisa dilakukan karena siswa lebih nyaman berinteraksi dengan manusia daripada komputer atau laptop.

Kekurangan-kekurangan tersebut menjadi alasan guru maupun siswa masih belum maksimal memanfaatkan bahan ajar interaktif berbantuan multimedia.

Peran Bahan Ajar Interaktif Membaca Teks Dongeng dalam Pembelajaran

Bahan ajar interaktif yang diproduksi hendaknya memuat multimedia agar peran bahan ajar interaktif dalam pembelajaran menjadi semakin nyata. Bahan ajar interaktif membaca teks dongeng merupakan salah satu contoh bahan ajar interaktif yang dapat dikembangkan.

Bahan ajar tersebut berbantuan multimedia dengan alasan bahwa multimedia memiliki peran yang sangat besar dalam pembelajaran. Hal ini disampaikan oleh Ghislandi (2008:494) bahwa ada tujuh peran multimedia dalam pembelajaran yaitu pembelajaran menjadi lebih produktif, pembelajaran menjadi lebih dekat dan relevan, pembelajaran menjadi lebih mantap, memberi arahan lebih berbasis ilmiah,

membuat pembelajaran lebih bersifat individu, membuat pembelajaran lebih mudah dicapai, dan membuat pembelajaran lebih ramah pada siswa berkebutuhan khusus.

Adapula hasil kajian dari Utami (2011:45) yang menyatakan bahwa ada dua alasan animasi diperlukan. Alasan pertama untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Alasan kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan. Alasan pertama sangat jelas disebutkan bahwa siswa membutuhkan sajian animasi yang tersedia di multimedia bahan ajar interaktif.

Beberapa penelitian terdahulu juga semakin memperkuat peran multimedia dalam membangkitkan motivasi siswa. Penelitian dilakukan oleh Tambotuh (2010) tentang pengaruh penggunaan multimedia dan media interaktif dalam pembelajaran Fisika. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa dengan modalitas visual, lebih tepat diberikan pembelajaran dengan media interaktif berbasis komputer, sedangkan siswa dengan modalitas kinestetik lebih tepat diberikan pembelajaran dengan KIT multimedia. Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Bawa, Sudarma dan Pudjawan (2013) yang menyatakan bahwa multimedia memberi kontribusi yang cukup besar dalam memotivasi minat belajar siswa dan hasil yang lebih maksimal dalam pelajaran IPA.

Dari uraian tentang peran bahan ajar interaktif tersebut, dapat diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar interaktif membaca teks dongeng pun akan mudah diterima oleh siswa karena peran-peran yang dijabarkan sangatlah menarik. Teks dongeng menjadi lebih menarik untuk dibaca karena tampilan visual yang disajikan juga menarik perhatian siswa. Interaksi membaca dapat terjadi dari proses menjawab latihan dan evaluasi yang sebaiknya dapat disajikan pula dalam bahan ajar interaktif membaca teks dongeng. Dengan demikian, bahan ajar interaktif membaca teks dongeng dapat menjadi alternatif guru dalam membelajarkan dongeng dengan lebih menarik.

Prosedur Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Membaca Teks Dongeng Berbantuan Multimedia

Prosedur yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar interaktif khususnya bahan ajar interaktif membaca teks dongeng memiliki berbagai macam pendapat. Pendapat yang akan dijabarkan yaitu prosedur pembuatan bahan ajar interaktif menurut Prastowo (2015:334) yaitu yang menyatakan ada enam langkah yang harus dilaksanakan. Langkah-langkah tersebut yaitu (a) judul diturunkan dari kompetensi dasar, (b) petunjuk pembelajaran dituliskan secara jelas, (c) informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat dan menarik, (d) tugas-tugas ditulis dalam program interaktif, (e) penilaian dapat dilakukan dari hasil karya, (f) gunakan berbagai sumber belajar. Penjabaran dari masing-masing langkah akan dijabarkan berikut ini.

Langkah pertama, judul harus diturunkan dari kompetensi dasar. Hal ini dimaksudkan agar bahan ajar interaktif yang akan diproduksi dapat bermanfaat secara maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Langkah kedua, petunjuk pembelajaran harus dituliskan secara jelas. Hal ini dimaksudkan agar ketika siswa membaca secara mandiri bahan ajarnya, mereka dapat dengan mudah memahami isi tujuan yang diinginkan.

Langkah ketiga, informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat dan menarik. Semua informasi yang muncul dalam bahan ajar akan sangat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Namun jika informasi yang diberikan akan membuat siswa kebingungan, maka informasi tersebut menjadi sia-sia keberadaannya. Oleh karena itu, informasi pendukung harus dijabarkan dengan jelas namun tetap padat dan menarik.

Langkah keempat, tugas-tugas disajikan dalam program interaktif. Hal ini dilakukan dengan maksud agar interaktif yang harus ditimbulkan dalam pembelajaran, dapat benar-benar terjadi antara siswa dengan program.

Langkah kelima, penilaian dapat dilakukan dari hasil karya. Hal ini memang dilakukan oleh semua bahan ajar yang akan dibuat. Harapan dari penilaian adalah bahan ajar dapat dinilai kecukupan dan kedalaman materinya dari hasil nilai yang diperoleh siswa.

Langkah keenam, penggunaan berbagai sumber belajar. Pada sebuah bahan ajar interaktif, guru harus berinovasi dan kreatif untuk memadukan media yang sudah ada atau baru, menjadi bahan ajar interaktif yang menarik. Selain itu, kegunaan dari bahan ajar interaktif ini akan mempengaruhi pembuatan bahan ajar.

PENUTUP

Bahan ajar interaktif membaca teks dongeng merupakan contoh bahan ajar interaktif yang dapat dikembangkan. Dengan bantuan multimedia, bahan ajar interaktif menjadi lebih menarik karena multimedia memiliki karakteristik yang dapat menjadikan bahan ajar interaktif membaca teks dongeng dapat bermanfaat di sekolah maupun di rumah. Secara tidak langsung, siswa bersemangat untuk belajar mandiri di rumah, walaupun tidak ada tutor yang mendampingi.

Guru dapat secara sederhana membuat media yang sederhana dan mudah diproduksi. Siswa kelas tinggi maupun kelas rendah yang masih pada tahap perkembangan simbolik sangat menikmati pembelajaran yang di dalamnya memuat multimedia. Guru dapat menyusun bahan ajar yang akan digunakan dalam satu semester sehingga dapat dipersiapkan dengan matang apa saja jenis media yang dimasukkan dalam bahan ajar interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawa, I. G. E. R., Sudarma, I. K., dan Pudjawan, K. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Materi Fenomena Angin untuk Siswa Kelas IV di SDN 8 Penyaringan.
- Clark, R. E. (2008). Media and Learning. *International Encyclopedia of Educational Technology. Second Edition*: 59-63.
- Fang, R. J., Chiang, W. J., dan Tsai, H. L. (2011). A System on The Electronic Textbook Integrated into Science and Technological Teaching of Primary School. *Applied Mechanics and Materials*, (Online), 58-60: 896-904, (<http://search.proquest.com/docview/1443593841/501AFF185C004BF4PQ/1?accountid=38628>), diakses 8 Oktober 2016.
- Gayeski, D. (2008). Multimedia Packages in Education. *International Encyclopedia of Educational Technology. Second Edition*: 440-445.
- Ghislandi, P. (2008). CD Technology. *International Encyclopedia of Educational Technology. Second Edition*: 494-498.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., dan Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Kurniasih, I. dan Sani, B. 2014. Panduan Membuat Bahan Ajar (Buku Teks Pelajaran) sesuai dengan Kurikulum 2013. Surabaya: Kata Pena.
- Munir. (2015). Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Siddiq, M. D. (2008). Pengembangan Bahan Pembelajaran SD. Jakarta: Depdiknas.
- Smaldino, S. E., Russell, J. D, Heinich, R, dan Molenda, M. (1996). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Tambotoh, K. H. (2010). Pembelajaran Fisika Menggunakan Kit Multimedia Dan Media Interaktif Berbasis Komputer Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Dan Modalitas Belajar Siswa
- Utami, D. (2011). Animasi dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 7 (1).