MEDIA PEMBELAJARAN

DALAM PROSES PENGEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL

Penulis

Andi Yustira Lestari Wahab, S.Pd. M.Pd | Tugiman, S.Kom, M.Kom., IPM
Hery Nuraini, M.Pd | Amat Basri, M.Kom | Dr. Sudarto, M.Pd | Leni Maryani, S.Pd., M.Pd
Dr. Jumaidi Nur, M.Si | Fitri Siti Sundari, M.Pd | Andri Kurniawan,S.Pd., M.Pd | Afdalia, S.Pd., M.Pd
Azizatul Banat, S.S., M.TPd | Purnawati, M.Pd | Dr. Lina Novita, M.Pd | Sri Utami, S.Pd., M.Pd
Dr. Gusti Ayu Agung Riesa Mahendradhani, S.Pd., M.Pd | Anita Anggraeni, M.Pd
Dr. Abdul Walid, M.A | Muh Husyain Rifai M.Pd

Editor

Enzo Wiranta Battra Siahaan, ST, MT | Marrieta Moddies Swara, S. Pd., M. Pd
Dr. Dahlia Fisher, ST., S.Pd., M.Pd | Devi Rahmiati, S.Pd., M.Pd
Sri Supiah Cahyati, M.Pd

MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES PENGEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL

Penulis

Andi Yustira Lestari Wahab, S.Pd. M.Pd | Tugiman, S.Kom, M.Kom., IPM
Hery Nuraini, M.Pd | Amat Basri, M.Kom | Dr. Sudarto, M.Pd | Leni Maryani, S.Pd., M.Pd
Dr. Jumaidi Nur, M.Si | Fitri Siti Sundari, M.Pd | Andri Kurniawan,S.Pd., M.Pd | Afdalia, S.Pd., M.Pd
Azizatul Banat, S.S., M.TPd | Purnawati, M.Pd | Dr. Lina Novita, M.Pd | Sri Utami, S.Pd., M.Pd
Dr. Gusti Ayu Agung Riesa Mahendradhani, S.Pd., M.Pd | Anita Anggraeni, M.Pd
Dr. Abdul Walid, M.A | Muh Husyain Rifai M.Pd

Editor

Enzo Wiranta Battra Siahaan, ST, MT | Marrieta Moddies Swara, S. Pd., M. Pd
Dr. Dahlia Fisher, ST., S.Pd., M.Pd | Devi Rahmiati, S.Pd., M.Pd
Sri Supiah Cahyati, M.Pd

Hak Cipta Buku Kemenkum dan HAM Nomor : 000432965

Penerbit Yayasan Wiyata Bestari Samasta
Cirebon, 2022

MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES PENGEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL
v + 294 hlm.; 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-8083-12-1

Penulis : Andi Yustira Lestari Wahab, Tugiman, Hery Nuraini, Amat Basri, Sudarto ..... [dan 14 lainnya].
Editor : Enzo Wiranta Battra Siahaan, Marrieta Moddies Swara, Dahlia Fisher, Devi Rahmiati, Sri Supiah Cahyati
Tata Letak : Hadzkya Shafa Hafizah
Desain Sampul : Farhan Saefullah
Cetakan 1 : Desember 2022

Copyright © 2022 by Penerbit Yayasan Wiyata Bestari Samasta
All rights reserved
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang No 19 Tahun 2002.
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektris maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

Isi di luar tanggung jawab percetakan

Penerbit Yayasan Wiyata Bestari Samasta
Jl. Sumadinata 22 Cirebon – Jawa Barat Indonesia 45151
e-mail: wbsamasta@gmail.com
Web : http://wbs-indonesia.com/

KATA PENGANTAR

Buku ini merupakan simbol semangat intelektual dalam mengakaji ilmu tentang Media Pembelajaran Dalam Proses Pengembangan Teknologi Digital yang terbit pada tahun 2022. Kontributor dari buku ini adalah para peneliti dan dosen dari berbagai kampus di Indonesia. Mereka memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda. Penulisan buku ini dilandasi atas pentingnya *update* penelitian terbaru tentang kajian ilmu pendidikan dengan tema tentang Media Pembelajaran Dalam Proses Pengembangan Teknologi Digital yang menjadi isu dan problematika saat ini.

Buku ini terdiri dari 18 artikel yang dimasukan ke dalam 18 bab di dalam buku ini. Upaya penyusunan buku ini dilakukan untuk mendokumentasikan karya-karya yang dihasilkan para penulis sehingga dapat bermanfaat bagi pembaca secara lebih luas. Penulisan buku juga mengandung konsekuensi untuk membangun pendidikan Indonesia yang lebih bermartabat dan berintegritas.

Sebagai penutup, tiada gading yang tak retak. Tentunya banyak kekurangan dalam penyusunan buku ini sehingga kritik dan masukan selalu diperlukan bagi pengembangan studi ilmu pendidikan baik secara teori maupun implementasinya. Hal-hal yang besar tentunya berawal dari yang sederhana. Semoga tulisan-tulisan dalam buku ini menjadi ilmu yang bermanfaat bagi pengembangan pendidikan hari ini dan esok.

Cirebon, Desember 2022

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
Bab 1 : Pengertian Media Pembelajaran Andi Yustira Lestari Wahab, S.Pd., M.Pd	1
Bab 2 : Macam-Macam Media Pembelajaran Tugiman, S.Kom, M.Kom.,IPM	13
Bab 3 : Fungsi Media Pembelajaran Hery Nuraini, M.Pd	27
Bab 4 : Pengertian Multimedia Amat Basri, M.Kom	41
Bab 5 : Multimedia Pembelajaran Dr. Sudarto, M.Pd	53
Bab 6 : Pengertian Media Pembelajaran Digital Leni Maryani, S.Pd., M.Pd	64
Bab 7 : Manfaat Multimedia Pembelajaran Dr. Jumaidi Nur, M.Si	74
Bab 8 : Pembelajaran Berbasis Multimedia Fitri Siti Sundari, M.Pd	87
Bab 9 : Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Andri Kurniawan, S.Pd., M.Pd	124
Bab 10 : Karakteristik Multimedia Afdalia, S.Pd., M.Pd	138
Bab 11 : Penulisan Media Pembelajaran dengan Metode Assure Azizatul Banat, S.S., M.TPd	144
Bab 12 : Tahap Pengembangan Multimedia dan Penerapannya Purnawati, M.Pd	163
Bab 13 : Aplikasi Multimedia dalam Pendidikan Dr. Lina Novita, M.Pd	173
Bab 14 : Jenis-Jenis Multimedia Pembelajaran Sri Utami, S.Pd., M.Pd	190
Bab 15 : Pemanfaatan Multimedia Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Dr. Gusti Ayu Agung Riesa Mahendradhani, S.Pd., M.Pd	203
Bab 16 : Bahan Ajar Pembelajaran Multimedia	217

Anita Anggraeni, M.Pd	
Bab 17 : Strategi Pembelajaran Partisipatif Dr. Abdul Walid, M.A	239
Bab 18 : Strategi Pemiliahan Media Pembelajaran Muh Husyain Rifai M.Pd	268
Profil Editor	288

BAB 1

PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Andi Yustira Lestari Wahab, S.Pd., M.Pd

BAB 1
PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media hendaknya menjadi bagian dari setiap kegiatan pembelajaran yang memerlukan perhatian guru/fasilitator. Oleh karena itu, guru atau fasilitator harus belajar menentukan media pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dalam proses belajar mengajar.

Kenyataannya, media pembelajaran masih sering terbengkalai karena berbagai alasan, seperti keterbatasan waktu untuk mempersiapkan pelajaran, kesulitan dalam mencari media yang sesuai, dan kurangnya sumber daya, sering terjadi. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru atau fasilitator sudah memiliki pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan media pembelajaran.

Kata media merupakan bentuk jamak dari "medium" dan secara harfiah berarti mediasi atau pengantar. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Sedangkan dalam bahasa Arab media diartikan wasaala,yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Secara khusus istilah tersebut dapat diartikan sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima.

Beberapa tokoh lainnya juga mengemukakan pengertian media pembelajaran sebagai berikut :

1. Gagne (dalan Sadiman et al., 1993) : menyatakan bahwa media adalah berbagai macam komponen dan lingkungannya.
2. Gerlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa media adalah orang, materi, atau peristiwa yang menetapkan kondisi atau memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah adalah media.
3. Heinich dkk (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media.
4. Martin dan Briggs (1986), mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukankomunikasi dengan si belajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.
5. Hamalik (1994), media pemebelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, fikiran, dan perasaan si pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pemebelajaran tertentu.
6. Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika (National Education Association/NEA) seperti yang dikutif AECT (1979) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanifulasikan, dilihat, didengar, dibaca, aau

dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

7. Yusufhadi Miarso (2004 : 456) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauna si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, media pembelajaran berarti alat-alat yang mendukung proses belajar mengajar, membantu memperjelas makna pesan yang disampaikan, serta secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan belajar.

Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai media yang membawa atau memuat pesan atau informasi untuk tujuan pendidikan. Media pembelajaran meliputi buku, tape recorder, kaset, kamera video, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi, komputer, dan alat bantu lain yang secara fisik menyampaikan isi materi.

B. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran antara lain:

1. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata).
2. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat mereka belajar.
3. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang.
4. Memungkinkan kebebasan berekspresi dan pengakuan yang tepat atas materi pelajaran.

5. Untuk menarik perhatian siswa dan merangsang minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas mereka dalam belajar.
6. Membantu siswa belajar secara individu, dalam kelompok, atau dengan cara tradisional.
7. Materi pembelajaran diingat lebih lama dan lebih mudah direkonstruksi secara cepat dan tepat.
8. Memudahkan dan mempercepat guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa.
9. Mengatasi ruang, waktu dan indra

C. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ada dua ciri utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi utama media adalah penunjang pembelajaran, dan fungsi sekunder adalah sumber belajar. Dua fitur utama dapat dilihat pada ulasan di bawah ini.

1. Media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran

Tentu kita tahu bahwa semua media pendidikan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Beberapa materi tidak memerlukan bantuan, sementara yang lain membutuhkan bantuan nyata berupa media pembelajaran. Media pembelajaran meliputi globe, diagram, dan gambar. Materi yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi tentu akan sulit dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, menjadi sulit bagi siswa untuk mencerna dan memahami isinya. Ini lebih terlihat ketika subjeknya abstrak dan kompleks. Sebagai alat, media pembelajaran memiliki fitur yang membuka jalan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini didasarkan pada keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran berbantuan media meningkatkan kualitas kegiatan belajar siswa dalam jangka panjang. Dengan kata lain, kegiatan belajar siswa yang berbantuan media menghasilkan proses dan hasil belajar

yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak berbantuan media.

2. Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Mari kita telaah media sebagai sumber belajar. Sumber belajar adalah sesuatu yang dapat dijadikan sebagai tempat bahan belajar untuk belajar dari siswa tersebut. Sumber belajar dapat dikategorikan menjadi lima kategori: orang, buku perpustakaan, media massa, lingkungan alam, dan media pendidikan. Literasi media sebagai sumber belajar membantu guru memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi kelas dan memperkaya wawasan siswa.

Menurut Levie dan Lentz (1982), media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu:

1. Fungsi atensi, yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi dan pelajaran.
2. Fungsi afektif, yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif, yaitu memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi compensations, yaitu dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Keberadaan media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus bersifat komunikatif, terutama untuk visualisasi objek. Komponen visual menjadi lebih penting ketika mempelajari konsep-konsep yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam

semesta lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme. Masing-masing media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara khusus, kemampuan media memungkinkan siswa untuk melihat objek yang ada melalui gambar, potret, slide, dan lain sebagaiya yang sulit dilihat dengan mata telanjang, memungkinkan siswa untuk memperoleh peningkatan dunia nyata. Menurut Gerlach dan Ely, ciri-ciri media pendidikan yang layak digunakan untuk pembelajaran adalah:

1. Fiksatif (*fixative property*)

   Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.
2. Manipulatif (*manipulatif property)*

   Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording.
3. Distributif (*distributive property*)

   Memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Proses belajar mengajar berhasil ketika siswa berinteraksi dengan semua panca indera. Guru berusaha menyajikan rangsangan yang dapat diproses oleh indera yang berbeda. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menyerap dan mengolah informasi, semakin besar

kemungkinan untuk dipahami dan disimpan dalam memori siswa. Siswa diharapkan dapat dengan mudah dan memadai memahami dan mengasimilasi pesan dari materi yang disajikan.

Seperti yang telah dikemukakan oleh Edgar Dale (Sadiman, dkk, 2003: 7-8), dalam mengklasifikasikan pengalaman berdasarkan tingkatan dari yang paling konkrit hingga yang paling abstrak, keterlibatan siswa sangatlah penting. Pengamatan dan pengalaman langsung memiliki dampak yang luar biasa terhadap pengalaman belajar siswa.

Menyajikan konsep kepada siswa lebih baik dikomunikasikan ketika partisipasi siswa secara langsung diperlukan dibandingkan dengan konsep yang hanya diamati oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada siswa dan meningkatkan aktivitas belajar siswa seperti media pembelajaran interaktif komputer.

D. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Meskipun penggunaan jenis teknologi dan media sangat diperlukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, namun secara umum hal tersebut memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan dan kekurangan tersebut antara lain:

1. Memperjelas penyajian pembelajaran tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
   a. Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film atau model.

b. Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar.
c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan tame lapse atau high speed photografi.
d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film,video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
e. Obyek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain sebagainya.
f. Konsep yang terlalu luas (gunung ber api, gempa bumi, iklim dan lain sebagainya) dapat di visualkan dalam bentuk film,f ilm bingkai, gambar, dan lain sebagainya.

3. Kepasifan siswa dapat diatasi melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan beragam. Dalam hal ini, media pembelajaran dapat membantu:
   a. Merangsang semangat belajar
   b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa, lingkungan mereka, dan kenyataan
   c. Memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran mandiri yang sesuai dengan kemampuan dan minat mereka.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa,maka guru akan mengalami kesulitan. Semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi jika guru dan siswa memiliki latar belakang yang berbeda. Masalah ini juga dapat diselesaikan dengan media lain dengan kemampuan:
   a. Memberikan rangsangan yang sama
   b. Memberikan pengalaman yang sama

c. Memberikan persepsi yang sama

Ada beberapa kelemahan sehubungan dengan gerakan pengajaran visual anatar lain terlalu menekankan bahan-bahan visualnya sendiri dengan tidak menghirukan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan desain, pengembangan, produksi, evaluasi, dan pengelolaan bahan-bahan visual. Selain itu, keterpaduan bahan dan alat pembelajaran diabaikan karena alat peraga dipandang hanya sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, Kelemahan audio visual adalah terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat Bantu guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Ashar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002. Media Pembelajaran Jakarta: Ciputat Pers.

Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Danim, Sudarbuan. 1995. Media Komunikasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta

Harjanto. 2002. Perencanaan pengajaran. Rineka cipta

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sumiati, dkk. 2009. Metode Pembelajaran. Bandung : Wahana Prima

Sundayana, Rustina. 2013. Media Pembelajaran Matematika Bandung : Alfabeta

S. Sadiman, Arie,. 2003. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers

Sanjaya, Wina . 2010. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

PROFIL PENULIS

Andi Yustira Lestari Wahab. S.Pd., M.Pd. Lahir di Makassar Sulawesi selatan 10 juni 1988. Penulis Telah menempuh Pendidikan di SD Negeri 2 Terang- Terang Bulukumba (1994-2000), SMP Pesantren Pondok Madinah Makassar (2000-2003), SMA Negeri 5 Makassar (2003-2006) Menyelesaikan studi S1 Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Malang.(UM) Pada Tahun (2006-2010), dan S2 Pendidikan Ekonomi di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung Tahun 2015.penulis mulai aktif sebagai dosen di Program studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Islam Syach Yusuf (UNIS) Tangerang. Penulis juga aktif dalam kegiatan Penelitian dan pengabdian Kepada Masyarakat.

BAB 2

MACAM-MACAM MEDIA PEMBELAJARAN

Tugiman, S.Kom, M.Kom.,I PM

BAB 2
MACAM-MACAM MEDIA PEMBELAJARAN

Tren perkembangan pengguna internet di Indonesia menjadi salah satu faktor terjadinya digitalisasi secara cepat di berbagai sektor. Sektor tersebut diantaranya komunikasi, transportasi, kesehatan, perdagangan, pendidikan, keuangan, industri digital, dan sebagainya. Menurut[1] hasil survei yang dilakukan oleh Susenas memperlihatkan bahwa 47.69 persen populasi Indonesia mengakses internet. Hal inilah yang mencerminkan mengenai keterbukaan informasi dan masyarakat telah mengikuti perkembangan teknologi. Tingginya pengguna internet di Indonesia ditunjang oleh pesatnya perkembangan telepon seluler. Tahun 2019 sebanyak 89.09% telah mempunyai minimal satu nomor telepon seluler. Perkembangan pengguna internet ini juga berpengaruh pada media pembelajaran yang ada sekarang ini.

Perkembangan teknologi dan komunikasi yang pesat saat ini mempengaruhi juga pada sector Pendidikan, terutama pada media pembelajaran. Perkembangan zaman dan teknologi mengakibatkan munculnya berbagai media pembelajaran dengan ciri khas dan keunggulan masing-masing. Menurut[2], media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi : (1) Media visual; (2) Media Audio; (3) Media audio-visual; (4) Media cetak; (5) Media model; (6) Media realita; (7) Belajar dengan benda nyata melalui *specimen;* (8) Komputer; dan (10) Internet. Masing-masing jenis media pembelajaran ini akan dibahas secara rinci pada bab ini.

A. Media Visual

Merupakan media pembelajaran yang cara menyampaikannya berorientasi atau menggunakan indra penglihatan. Media pembelajaran ini selalu berbentuk yang dapat dilihat. Jenis ini paling sering digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan di kelas lebih banyak menggunakan media ini. Media visual dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu :

1. Media Visual Yang Diproyeksikan

Media pembelajaran jenis ini menggunakan alat pembantu berupa proyeksi (*Projector),* materinya baik itu berupa tulisan atau gambar dapat dilihat pada monitor. Materi yang disampaikan menggunakan *projector* dapat berbentuk diam ataupun bergerak. Sekarang sudah banyak alat yang dapat digunakan pada pembelajaran jenis ini, seperti : OHP (*Overhead Projection), Opaque projection,* dan *slide projection*. Perkembangan zaman, teknologi, komunikasi, dan informasi pembelajaran menggunakan model ini menjadi sangat menarik karena sekarang banyak memakai bantuan komputer atau laptop[3].

2. Media Visual Yang Tidak Diproyeksikan

Media pembelajaran visual ini berbentuk dari berbagai macam, baik itu berupa gambar, kartun, bagan, grafik, poster, dan lain sebagainya. Media yang tidak divisualisasikan dapat digolongkan menjadi dua yaitu : gambar fotografis dan media grafis. Hal ini dapat dibahas secara detail atau rinci, sebagai berikut[2] :

a. Gambar fotografis

Media ini merupakan bentuk gambar yang sifatnya diam atau tidak bergerak. Media pembelajaran yang termasuk ke dalam kriteria ini seperti : gambar binatang, manusia, gambar suatu tempat, obyek lainnya yang berkaitan dengan matri pembelajarannya.

b. Media grafis

Media ini penggambaran dari data yang secara visual dapat berupa titik-titik, garis, symbol, tulisan, gambar, atau lainnya yang menggambarkan, merangkum dari sebuah data atau peristiwa. Media komunikasi visual sebagai bentuk dari pesan yang disampaikan dengan menggunakan grafik tersebut. Symbol-simbol itu digunakan untuk menyampaikan pesan agar menjadi efektif dan efisien. Bentuk dan macamnya dari media grafis ini adalah[2] :

1) Sketsa

Sketsa dapat juga dikatakan sebagai gambar atau lukisan yang kasar atau dapat dikatakan sebagai bentuk draf. Sketsa menggambarkan bagian-bagian pokok dari obyek atau tidak digambarkan secara detail. Apabila sketsa digunakan pendidik untuk menyampaikan materi di depan kelas, hal ini akan membantu perhatian peserta didik dalam pemahaman materinya. Selain itu juga dapat memperjelas pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara sederhana dan biaya yang rendah.

2) Gambar

Menurut[2] yang dimaksud gambar pada media grafis ini adalah gambar hasil karya tangan bukan gambar hasil fotografi. Gambar dapat juga diartikan sebagai tiruan barang (binatang, orang, benda, tanaman, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan alat tulis seperti pensil dan sebagainya

pada kertas atau media lainnya. Gambar dapat digunakan juga sebagai media pengungkapan bentuk yang nyata atau sebuah kreasi khayalan seseorang ke dalam bentuk nyata atau dari hal yang pernah dilihat oleh seseorang. Apa yang dilihat atau di khayal oleh seseorang kemudian digambarkan dalam bentuk nyata.

3) Poster

Merupakan alat yang digunakan untuk penyampaian informasi, poster biasanya berisi peringatan, saran, himbauan, ide, dan sebagainya. Poster dapat juga berupa plakat yang ditaruh pada tempat umum yang mudah dilihat orang bentuknya dapat berupa pengumuman atau iklan. Prinsip dari poster biasanya hanya menekankan kepada satu atau dua ide pokok saja. Hal ini bertujuan untuk mudah dimengerti dan dipahami oleh pembaca atau pemirsa yang melihat hanya dengan sepintas.

4) Bagan

Bagain digunakan dalam penyampaian ide dan gagasan yang dapat membantu bila secara visual susah dilakukan. Bila penyampaian ide atau gagasan kepada orang lain susah dimengerti, maka akan mudah bila dibantu dengan bagan. Bagan juga dapat menyajikan hal-hal yang dianggap penting pada sebuah penyampaian makalah. Bagan juga dapat memuat media-media lainnya seperti gambar, diangam, lambing, dan lain sebagainya.

5) Grafik

Grafik dapat dikatakan juga sebagai sebuah kerangka atau gambar yang dipakai untuk memvisualisasikan data pada tabel. Grafik juga dapat dikatakan sebagai bentuk visual yang digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan dengan simbol-simbol seperti titik, garis, atau bentuk lain yang masing-masing diberi keterangan. Tujuan utama dari

grafik adalah untuk menggambarkan atau menjelaskan data statistik secara visual. Penggambaran tersebut dapat berupa perbandingan, perubahan, perkembangan yang tergambar dengan jelas secara kuantitatif.

6) Karikatur dan kartun

Media ini dapat menggambarkan hasil sebuah pemikiran atau penggambaran dari suatu benda/orang yang dituangkan dalam bentuk Gerakan atau gambar yang lucu atau aneh. Bentuk yang lucu atau aneh ini diharapkan hal penyampain ide atau gagasannya dapat tersampaikan dengan baik. Sedangkan gambar berbentuk kartun biasanya dibuat dengan gambar, warna, bentuk yang aneh. Hal ini kartun biasanya berisikan kritikan atau juga sindiran. Kartun penyampaian ide dan gagasanya berbentuk gambar tanpa teks.

7) Peta datar

Merupakan media yang menggambarkan permukaan bumi. Visualisasinya dapat berupa titik-titik, garis-garis atau bentuk lain yang dapat menggambarkan sebuah lokasi atau tempat.

B. Media Audio

Media ini suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan yang penyampaiannya menggunakan lambing atau simbul auditif baik dalam bentuk verbal (dalam bentuk kata atau lisan) maupun non verbal.

Media audio juga dapat dikatakan sebagai media atau sarana yang digunakan untuk penyampaian pesan atau sebua ide dalam bentuk auditif (yang didengar). Media yang di dengar ini (auditif) digunakan untuk merangsang peserta didik untuk merangsang pikiran, perhatian, dan kemauannya untuk mempelajari isi tema yang disampaikan[3].

Pembelajaran yang menggunakan media audio tujuan utamanya adalah untuk merangsang atau melatih keterampilan peserta didik yang terkait dengan aspek keterampilan mendengarkan berbagai hal. Hal yang perlu diperhatikan dengan menggunakan pembelajaran media audio ini, peserta didik benar-benar dilatih tentang keteranpilan mendengarkan.

Penggunaan media audio dalam proses pembelajaran, mempunyai manfaat :

1. Sebagai media pembelajaran bahasa asing, meliputi audio dan audio visual
2. Penyampaian pembelajaran melalui radio
3. Penyampaian pengajaraan *music literary*.
4. Berbagai jenis materi yang disampaian sehingga peserta didik mampu melatih daya tafsir setelah mendengarkan materi pembelajaran melalui audio.

C. Media Audio-Visual

Metode pembelajaran jenis ini menggabungkan antara jenis pembelajaran menggunakan audio dan media visual atau yang bisa dilihat. Media jenis ini sering dinamakan media lihat dan dengar, maksudnya pembelajaran dengan model ini dapat dipandang dan didengar oleh peserta didik.

Bila menggunakan media ini peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini karena materi yang disampaikan dapat dilihat dengan jelas dan didengarkan. Dengan perkembangan teknologi informasi sekarang yang semakin pesat, media ini dapat membantu tugas pendidik. Bahkan bila pembelajaran menggunakan media ini, ada yang menyebut sebagai pengganti guru/pendidik. Dalam kontek ini adalah tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, bukan dalam arti mengganti tugas pendidik secara keseluruhan.

Menggunakan media ini pendidik dapat dikatakan sebagai fasilitator dalam penyampaian materinya. Hal ini karena materi yang akan dibawakan sudah disiapkan dan disampaikan menggunakan bantuan media elektronik. Pembelajaran menggunakan media ini dapat dicontohkan seperti program televisi.

D. Media Cetak

Pembelajaran menggunakan media cetak dapat diartikan bahwa materi yang akan dibawakan dicetak ke menggunakan bahan kertas. Media cetak pada proses pembelajaran dapat dikaterorikan menjadi beberapa jenis, seperti :

1. **Buku Pelajaran,** merupakan kumpulan materi pembelajaran yang penyusunannya menggukanan tatanan dan kaidah tertentu. Selain itu buku pelajaran juga dibuat menggunakan standard yang sistematis dan menggunakan kaidah ilmu pengetahuan. Buku pelajaran umumnya membahas cabang ilmu tertentu, ilmu pengetahuan, teknologi, komunikasi, dan sebagainya yang disesuaikan dengan tema atau tujuan pembelajarannya.
2. **Ensiklopedi,** ini dapat juga disebut sebagai kamus besar ilmu pengetahuan. Ensiklopedi akan memuat beberapa istilah-istilah ilmu pengetahuan, sehingga dapat mermanfaat sebagai sumber bacaan penunjang ilmu pengetahuan. Pendidik mengarahkan kepada peserta didik untuk dapat menggunakan ensiklopedi dalam mencari sumber bacaan. Selain sebagai sumber bacaan juga dapat digunakan sebagai penunjang pelajaran dan juga dapat digunakan sebagai sumber literasi bagi peserta didik.

3. **Surat kabar,** merupakan media komunikasi berbentuk cetakan yang berisi informasi sifatnya actual atau terkini. Surat kabar mengandung bahan bacaan yang menarik perhatian dengan artikel yang diangkat atau ditulis. Informasi yang disampaikan karena bersifat actual dan baru, maka hal ini dapat dipakai sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Media cetak koran biasanya berbentuk kertas yang lebar dan hanya terdiridari beberapa halaman saja.
4. **Majalah,** media komunikasi berbentuk cetakan yang berisi beberapa artikel atau gabungan dari beberapa artikel. Bentuk dari majalah biasanya ukurannya lebih kecil dari surat kabar dan terdiri dari beberapa halaman. Majalah juga mengandung beberapa artikel pengetahuan, informasi, politik, hukum, perdagangan, Pendidikan, atau lainnya yang dapat digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran.
5. **Buku suplemen,** buku ini dapat berisi tentang bahan pengayakan yang terkait dengan bahan pelajaran. Selain itu juga dapat terkait dengan bukan pelajaran misalnya tentang teknologi informasi. Buku ini akan sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam menambah pengetahuan baik bidang umum maupun tentang kepribadiannya.
6. **Pengajaran berprogram,** media ini dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar secara mandiri. Media ini berbentuk cetakan yang dapat digunakan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran maupun bidang lainnya. Media ini sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan dan pola pikirnya.

E. Media Model

Media yang dimaksud adalah yang memodelkan sesuatu sebagai bahan dalam penyampaian materi pembelajaran. Memodelkan obyek ini bisa dilakukan misalnya dengan pertimbangan yang terlalu besar, terlalu jauh, obyeknya langka, bila ada obyeknya harganya mahal, dan lain sebagainya. Dalam proses pembelajaran obyek atau benda tertebut dapa digunakan model. Hal ini agar penyampaian materi pembelajaran dapat dimengerti dengan baik oleh peserta didik.

F. Media Realita

Media ini merupakan suatu alat bantu pada proses pembelajaran yang dapat melihat langsung ke lapangan. Media realita dapat berupa : alam sekitar, binatang, tumbuhan, bangunan, dan lain sebagainya. Untuk belajar menggunakan media realita dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan karya wisata, widyawisata, dan lainnya. Dengan widyawisata peserta didik melakukan kunjungan ke suatu tempat yang berada di luar kelas/ruangan. Widyawisata ini merupakan media pendukung pemberian materi pembelajaran.

G. Media Komputer

Media pembelajaran menggunakan komputer mengikuti perkembangan zaman, apalagi saat ini komputer sudah dimanfaatkan hampir di seluruh kegiatan manusia. Media computer saat ini banyak digunakan, baik yang berbentuk computer, laptop, maupun smartphone. Kemampuan komputer sangat besar terutama dalam hal penyimpanan data[4]

Komputer saat ini juga ditunjang oleh system jaringan yang sangat bermanfaat bagi penggunanya. Penggunaan jaringan terutama yang terkait dengan internet sangat mendukung pembelajaran bagi peserta didik. Beberapa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media computer seperti *Computer Assisted Instruction* (CAI) dan *Computer Managed Instruction* (CMI). Penggunaan computer ini juga dapat membantu dalam mendapatkan media pendukung seperti penggunaan *e-library*[5].

H. Media Multimedia

Perkembangan teknologi saat ini terutama pada bidang penggunaan media. Penggunaan media ini dapat berupa bersifat visual, audio, audio-visual yang semua itu dapat dilakukan dengan bersamaan. Pengunaan yang bersamaan tersebut dapat disebut sebagai multimedia. Penggunaan computer dapat dipakai meramu semua jenis pembelajaran. Jenis pembelajaran yang bersifat interaktif seperti televisi, film, video, dan lain sebagainya. Pembelajaran yang menggunakan media ini akan sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan pengembagan potensi yang ada pada peserta didik.

I. Media Internet

Internet merupakan sebuah jaringan yang menghubungkan sebuah media elekstronik dengan satu atau beberapa media lainnya. Jaringan yang telah terhubung merupakan jaringan komunikasi yang dapat mentransfer data secara teknologi dengan cepat melalui frekuensi tertentu. Standard yang digunakan dalam internet adalah dengan sebuah *Internet Protocol* atau *Transmission Control*

Protocol (IP/TCP). Pentransferan data ini atau sering disebut bentuk protocol pertukaran paket yang dipakai secara global. Proses yang menghubungkan rangkaian internet tersebut dinamakan *internetworking.* Internet juga ada yang mengatakan bahwa merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk mengefisiensikan proses komunikasi yang memakai aplikasi. Internet menurut[6] merupakan sebuah jaringan komputer yang perkembangannya sangat pesat. Keberadaan internet sangat mempengaruhi beberapa aspek dan bidang kehidupan manusia, seperti bidang bisnis, Pendidikan, pemerintahan, organisasi, dan lain sebagainya.

Menurut[2] konsep media pembelajaran menggunakan internet lebih cenderung ke pembelajaran berbasis pada ICT (*Information and Communications Technology*). Jadi media pembelajaran yang menggunakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin pesat. Proses pembelajaran menggunakan media ini sekarang menjadi andalan saat terjadi pandemi. Media pembelajaran menggunakan internet ini dikenal dengan istilah *e-learning. E-learning* merupakan jenis kegiatan belajar mengajar yang penyampaian materi pembelajarannya kepada peserta didik menggunakan teknologi seperti internet, intranet, atau media jaringan computer lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] BPS, "Statistik Telekomunikasi Indonesia 2019," 2019, [Online]. Available: https://www.bps.go.id/publication/2020/12/02/be999725b7aeee62d84c6660/statistik-telekomunikasi-indonesia-2019.html

[2] D. Juni Priansa, *Manajemen Kinerja Sekolah*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2020.

[3] K. C.Laudon and J. P.Loudon, *Sistem Informasi Manajemen*, Edisi 13. Jakarta: Salemba Empat, 2015.

[4] Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Edisi 7. YogyaKarta: Andi, 2012.

[5] P. Agus, *Komputer & Masyarakat*. 2014.

[6] O'Brien James, *Sistem Informasi Manajemen*, Edisi 9. Jakarta: Salemba Empat, 2014.

PROFIL PENULIS

Tugiman, S.Kom, M.Kom, lahir di Boyolali, 15 September 1968. Lulus Diploma I dari Institut Manajemen Komputer Indonesia (IMKI) Surakarta tahun 1991. Menamatkan Sarjana Jurusan Sistem Informasi di Universitas Budi Luhur tahun 2014 dan terpilih sebagai mahasiswa terbaik. Kemudian melanjutkan studi Program Pascasarjana Jurusan Sistem Informasi di Universitas Budi Luhur dan selesai tahun 2016. Saat ini saya sebagai Dekan Fakultas Sosial dan Teknologi Universitas Medika Suherman, mengajar di Universitas Buddhi Dharma Tangerang, dan sebagai konsultan di sebuah Rumah Sakit. Organisasi yang dikuti saat ini adalah sebagai pengurus DPW Ikatan Ahli Informatika Indonesia (IAII) Banten, sebagai pengurus pusat Badan Kejuruan Informatika (BKI) Persatuan Insinyur Indonesia (PII), sebagai anggota Gugus Tugas Penyusunan Standar Layanan Insinyur-Kementrian Teknis (Kementrian Kesehatan), sebagai anggota APTIKOM, sebagai anggota Asosiasi Dosen Indonesia (ADI). Adapun mata kuliah yang dipegang adalah Rekayasa Perangkat Lunak, Manajemen Proyek, Analisa dan Perancangan Sistem Informasi, Audit Sistem Informasi, E-Bisnis, E-Commerce, IT Budgeting, Manajemen Operasi, Strategi Pemasaran, Testing dan Implemetasi, dan Manajemen Sumber Daya Manusia. Selain itu juga pernah mengerjakan beberapa aplikasi yang dipakai di UMKM dan Rumah Sakit

BAB 3

FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

Hery Nuraini, M.Pd

BAB 3
FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, kita perlu memahami pengertian, fungsi dan kegunaan media pembelajaran. Ini membantu kami menyediakan materi pembelajaran dalam jumlah maksimal dengan menggunakan media yang tepat.

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media harus menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran yang membutuhkan perhatian guru/fasilitator. Oleh karena itu, guru atau fasilitator harus belajar menentukan media pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dalam proses belajar mengajar.

Dalam prakteknya, media pendidikan seringkali diabaikan karena berbagai alasan, antara lain: Keterbatasan waktu untuk mempersiapkan pelajaran, kesulitan menemukan media yang tepat, kurangnya sumber daya. Kebutuhan ini sebenarnya tidak terjadi jika setiap guru atau fasilitator sudah memiliki pengetahuan dan keterampilan yang relevan dalam media pendidikan.

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media berasal dari kata latin "medium" yang berarti tengah, selingan atau pengantar. Menurut Bovee (1997, Creatively Creating Learning Media), istilah mediator atau moderator digunakan karena peran media adalah menyampaikan atau menyampaikan pesan dari pengirim

(sender) kepada penerima (receiver) pesan. Pernyataan ini kemudian berkembang menjadi definisi terminologis yang berbeda tentang media, menurut para ahli media dan pendidikan.

Association for Educational Communication and Technology (AECT) menyatakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sedangkan menurut Suparman (1997, Creatively Creating Learning Media), media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi dan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.

Kata kedua dari media pembelajaran adalah pembelajaran, yaitu penyampaian dan penerimaan informasi dari satu pihak ke pihak lain, seperti dari seorang guru kepada muridnya atau dari satu orang ke orang lain. Pembelajaran berasal dari istilah bahasa Inggris "instructions" yang berarti suatu proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Hal ini berbeda dengan istilah "teaching" yang merujuk pada kegiatan mengajar guru, dalam hal ini hanya guru yang berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan siswa pasif.

Penggunaan istilah "pembelajaran" untuk menggantikan istilah lama "proses belajar mengajar (PBM)" tidak hanya mengubah terminologi, tetapi juga peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya "mengajar" melainkan "membelajarkan" peserta didik agar mau belajar. Menurut Saputro (1996, Mengembangkan Media Pembelajaran Secara Kreatif), tugas guru dalam proses pembelajaran, selain menyampaikan informasi, adalah mendiagnosa kesulitan belajar siswa, memilih materi, dan memantau kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar siswa, pemberian instruksi pembelajaran, pengembangan dan

penerapan strategi dan metode pembelajaran. Selain itu, guru mengembangkan dan menggunakan berbagai jenis media dan sumber belajar untuk memberikan motivasi untuk memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, menurut Midun (2008, Creatively Creating Learning Media), guru juga berperan sebagai mediator dalam debat dan diskusi, mengorganisir ekskursi (misalnya ekskursi, perkemahan), dan menyemangati orang lain.

Adapun beberapa pengertian pembelajaran menurut beberapa ahli adalah:

a. Degeng (1989), menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajar (dalam hal ini yang dimaksud adalah anak, siswa, peserta didik).
b. Setyo Sari & Sulton (2003), pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pembelajar atau guru (instrukstur) dengan tujuan untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan mudah.
c. Punaji & Sihkbuden (2005), pembelajaran adalah suatu proses komunikasi.
d. Munadi (2008), menyatakan pembelajaran adalah proses komunikasi dalam pendidikan yang terjadi karena ada rencana dan tujuan yang diinginkan.

Sesuai dengan pengertian media dan pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumbernya secara terencana, sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat menyelesaikan pembelajaran secara efektif dan efisien. Selain itu, menurut beberapa ahli, ada beberapa pengertian media pembelajaran, yaitu:

a. Anitah (1997), media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran mengandung informasi yang akan disalurkan oleh sender atau pengirim kepada receiver atau penerima pesan.
b. Sanaky(1997), media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.
c. Schramm (2009), menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan atau informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
d. Gerlach & Ely (1971) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Media pembelajaran digunakan sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan atau meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu harus memperhatikan prinsip-prinsip penggunaanya antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran, bukan sebagai alat tambahan yang digunakan pada saat dibutuhkan dan hanya sesekali saja.

2. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan untuk memecahkan masalah yang timbul dalam proses belajar mengajar.
3. Guru sangat perlu menguasai teknik media pendidikan yang digunakannya.
4. Guru hendaknya mempertimbangkan keuntungan dan kerugian penggunaan media pembelajaran agar diperoleh manfaat yang sebesar-besarnya dari media yang digunakan. Hal ini mempengaruhi cara siswa mengumpulkan informasi.
5. Pemanfaatan media pembelajaran hendaknya ditata secara sistematis, bukan hanya digunakan.
6. Apabila mata pelajaran membutuhkan lebih dari satu jenis media, maka guru dapat menggunakan multimedia yang bermanfaat dan dapat mempercepat proses belajar mengajar serta merangsang siswa untuk belajar.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Media dipandang sebagai faktor yang dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi dan memvisualisasikan motivasi, minat, dan perhatian siswa. materi abstrak yang akan diajarkan untuk memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, media dapat menjelaskan pembelajaran dan memanipulasi serta menyajikan objek yang sulit dijangkau siswa. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan lebih cepat. Lingkungan belajar bukan hanya alat belajar, tetapi juga strategi belajar. Strategi media pembelajaran memiliki banyak fungsi, yaitu:

1. Media sebagai sumber belajar

Belajar adalah proses positif dan konstruktif melalui pengalaman mengumpulkan informasi. Dalam proses aktif ini, media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar bagi siswa. Dengan kata lain, siswa menerima berita dan informasi melalui media dan membentuk pengetahuan baru di kalangan siswa. Media dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran guru sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam hal ini, Edgar Dale melihat sumber belajar pada hakekatnya sebagai pengalaman yang sangat luas. Pengalaman belajar dapat mengambil banyak bentuk, seperti melalui membaca buku, browsing internet, berdiskusi dan menjawab pertanyaan, mendengarkan media audio, dll. Perkembangan teknologi multimedia sebagai sumber belajar membuat berita, informasi dan pengetahuan baru menjadi lebih mudah dan tidak terbatas.

2. Fungsi Semantik

Semantik berurusan dengan "makna" atau arti dari sebuah kata, istilah, tanda atau simbol. Ketika seseorang mempelajari arti kata baru, seseorang membutuhkan sumber daya seperti kamus, glossary, atau narasumber. Kosakata dan istilah dapat ditambahkan melalui media ini. Selain itu, saat mempelajari kimia, fisika, dan matematika, biasanya akan menemukan berbagai simbol, rumus, atau persamaan matematika. Simbol, rumus, dan persamaan matematika ini biasanya dimaksudkan untuk menyederhanakan representasi situasi atau objek. Misalnya, di kelas kimia,

simbol H digunakan untuk hidrogen, O untuk oksigen, dan Au untuk emas. Dalam biologi, banyak istilah yang berasal dari bahasa Latin, dan dalam bahasa ilmiah banyak istilah yang berasal dari bahasa Inggris.

Siswa sering memiliki ide yang berbeda tentang simbol, kata, atau konsep tertentu. mereka mungkin baru saja mendengar apa yang dikatakan orang lain atau membaca dari sumber lain, tetapi mereka tidak sepenuhnya dan akurat memahami arti dari simbol, kata, dan konsep Siswa juga salah memahami konsep.

Disnilah peran adanya media pembelajaran. Dengan kata lain, untuk menyampaikan pemahaman yang benar kepada siswa. Berbagai jenis media bekerja secara semantik: kamus, glosarium, Internet, guru, kaset, radio, televisi. Dalam hal ini, media pembelajaran berperan dalam mengkonkretkan dan mengklarifikasi ide, menjadikan pengetahuan dan pengalaman belajar menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media untuk mereproduksi suatu objek atau peristiwa dengan cara yang berbeda tergantung pada keadaan, situasi, tujuan, dan sasaran. Pendidik seringkali membutuhkan manipulasi ini untuk mendeskripsikan objek yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu berbahaya dan sulit dijangkau, mungkin karena letaknya yang jauh dan terpencil, atau karena prosesnya terlalu lama untuk diamati. Misalnya, tidak mungkin mengamati proses transformasi kupu-kupu selama proses pembelajaran, karena itu membutuhkan media seperti diagram, gambar, video, dan lain-lain.

4. Fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif mengacu pada kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan objek dan peristiwa yang terjadi dari waktu ke waktu. Dengan kata lain, kemampuan fiksatif ini mengacu pada kemampuan untuk merekam media dalam suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya tanpa batas waktu sehingga dapat diputar kembali kapan pun dibutuhkan. Siswa dapat dengan mudah memahami peristiwa yang direkam tanpa mengalaminya secara langsung. Kemampuan mengamankan media juga ditunjukkan dengan kemampuan menyimpan file data secara bersih dan aman. File data dapat dilihat sesuai keinginan. Contoh lain dari fungsi fiksatif media adalah kemampuan untuk menangkap dan menyimpan data tentang tsunami Aceh Desember 2004 dan menampilkannya kembali di kemudian hari untuk diamati oleh generasi mendatang.

Media juga dapat menampilkan objek dan peristiwa yang terjadi di tempat yang sulit dijangkau, seperti penipisan lapisan ozon di atmosfer. Objek-objek ini dapat divisualisasikan menggunakan teks, model, gambar, audio atau video. Selain itu, media juga dapat menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil.

5. Fungsi distributif

Fungsi distribusi memiliki dua fungsi yang mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan yang mengatasi keterbatasan persepsi manusia. Contoh media yang memiliki fungsi distributif adalah televisi. Televisi memberikan informasi, hiburan dan berbagai pengetahuan yang dapat dilihat oleh orang yang berbeda di tempat yang berbeda dan dalam kondisi yang berbeda. Melalui siaran televisi, Anda

dapat mempelajari peristiwa, berita, atau informasi dari lokasi lain tanpa harus mengunjungi lokasi secara langsung.

6. Fungsi psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

a. Fungsi atensi

Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang sedang dibahas. Fungsi atensi juga mencakup perhatian selektif, memperhatikan rangsangan tertentu sekaligus menghilangkan rangsangan lain yang mengganggu. Untuk mengoptimalkan fungsi atensi ini, media harus memenuhi persyaratan daya tarik dan kejelasan pesan. Media yang tidak menarik atau kurang dipahami siswa tidak memberikan hasil yang optimal. Oleh karena itu, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan materi yang dibahas harus diperhatikan saat merancang media pembelajaran.

b. Fungsi afektif

Fungsi afektif berkaitan dengan psikologi siswa, dan yang terpenting bagi guru adalah menyiapkan media yang membangkitkan minat dan membentuk sikap siswa terhadap stimulus yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan penerimaan dan penerimaan siswa terhadap rangsangan tertentu. Menyambut atau menerima dilakukan sesuka hati. Kehadiran media pembelajaran memotivasi siswa untuk menerima isi yang tercermin dari perhatian yang mereka berikan terhadap pembelajaran yang diikutinya. Media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi atau aktivitas siswa dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini

antara lain terungkap dalam tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang diikutinya. Media pembelajaran mengaktifkan daya tanggap siswa dan memberikan umpan balik segera (dan memberikan umpan balik segera).

c. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif dari suatu media dimaksudkan bahwa media tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik tentang sesuatu hal. Hampir semua jenis media pembelajaran memiliki fungsi kognitif, misalnya media visual seperti textbook, modul, jurnal ilmiah, gambar, media audio seperti radio dan tape recorder, dan

audiovisual seperti video dan film. Tidak hanya midea yang didesain melainkan juga media alam sekitar. Siswa yang belajar "field trip: atau kunjungan ke lokasi akan memberikan banyak informasi dan pengetahuan baru. Kegiatan yang dapat direncanakan untuk dilakukan misalnya berdarmawisata, sehingga siswa dapat belajar menyampaikan pengalamannya selama berdarmawisata kepa peserta didik yang lain dan guru.

d. Fungsi imajinatif

Menurut Caplin (1993) imajinasi adalah proses penciptaan objek atau peristiwa tanpa menggunakan data sensorik atau indera. Imajinasi ini melibatkan kemunculan atau penciptaan objek baru sebagai rencana masa depan. Imajinasi siswa harus didorong, karena imajinasi sering mengarah pada karya kreatif dan inovatif. Contoh media yang biasa digunakan untuk memicu imajinasi siswa dalam pembelajaran antara lain adalah berbagai media interaktif dan animasi.

e. Fungsi motivasi

Menurut Dwyer (1978), cara berkomunikasi memperngaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi verbal

tanpa menggunakan media sama sekali daya ingatnya dalam waktu 3 jam 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal, daya ingat peserta didik masing-masing sekitar 72%. Jika digunakan keduanya, verbal dan visual maka daya ingatnya 85%. Dari uraian tersebut dapat kita lihat bahwa penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat siswa. Hal ini mungkin disebabkan meningkatnya perhatian dan motivasi siswa terhadap materi pelajaran yang dibahas melalui penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi Jakarta.

Anitah. 2008. *Media Pembelajaran.* Surakarta: LPP UNS Press.

Bouvee, C. 1997. *Business Communication Today*. New York: Prentice Hell.

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).

Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss

PROFIL PENULIS

Hery Nuraini, S.Pd., M.Pd lahir di Maluku tanggal 14 November 1982. Telah Menyelesaikan Studi (S1) Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang tahun 2013, serta Magister (S2) Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA (UHAMKA) Jakarta tahun 2015. Pada tahun 2016 mulai mengajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) – Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang sampai sekarang. Penulis saat ini menjadi pengurus Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) masa bakti 2021-2024 sebagai Wakil Dekan I. Penulis aktif dalam kegiatan kampus diantaranya pernah menjadi Tim Akreditasi Perguruan Tinggi tahun 2018 , sekretaris Senat Fakultas masa bakti 2017-2021, Tim Akreditasi Prodi Pendidikan Bahasa Inggris tahun 2017, Tim ISO tahun 2019, dan Tim Akreditasi Prodi Pendidikan Ekonomi tahun 2022. Penulis juga aktif dalam kegiatan Tridharma perguruan tinggi dibidang pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat serta menghasilkan karya di bidang penelitian dan PkM dengan diterbitkannya artikel penelitian pada Jurnal Lingua Cultura – SINTA 2, JIPIS – SINTA 6, PELITA – SINTA 5, jurnal Foremost dan jurnal abdi pandawa untuk luaran PkM. Penulis juga sebagai pemateri dalam kegiatan English Club di SMAN 14 Kabupaten Tangerang, pemateri pada kegiatan MPLS di SMK Lab. School pada tahun 2018 dan 2019 Kota Tangerang

BAB 4

PENGERTIAN MULTIMEDIA

Amat Basri, M.Kom

BAB 4
PENGERTIAN MULTIMEDIA

A. Pengertian Multimedia

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang besar bagi masyarakat dalam melakukan aktifitas sehari-hari, sehingga masyarakat harus beradaptasi dengan baik dalam perkembangan teknologi (Septian, Fatman and Nur, 2021). Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah multimedia sebagai sarana dalam menyampaikan informasi (Gunawan, Harjono and Sutrio, 2015).

Istilah multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi dapat diartikan jamak atau banyak, sedangkan media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa, teks, gambar, audio/suara, Video (Dwi Surjono, 2017). Menurut parah ahli Definisi multimedia dapat di jelasakan sebagai berukut :

Menurut Gayeski (1993) mendefinisikan bahwa multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan ssitem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, animasi, video dan sebagainya (Munir, 2012).

Menurut suyanto (2003), multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (Video dan animasi) mengabungkan link dan tools yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, dan berkomunikasi (Diah Kurniawati and Nita, 2018).

Dari Definisi yang dipaparkan dapat di simpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan dari beberapa media yang dikemas dalam bentuk file digital dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat.

B. Sistem Multimedia

Sistem merupakan gabungan dari beberapa komponen seperti perangkat keras, Perangkat lunak dan brainware yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan gabungan dari beberapa komponen seperti teks, audio, video, animasi dan gambar yang saling terintegrasi dalam suatu sistem dapat disebut dengan multimedia (Munir, 2012). Jadi dapat disimpulkan bahwa sebuah sistem multimedia terdiri dari beberapa unsur seperti Perangkat keras, perangkat lunak, ide/gagasan dalam menyampaikan informasi .

- **Perangkat keras**

Menurut Mandell (2001), komponen yang diperlukan didalam sistem multimedia adalah :

a. Perangkat Capture, seperti kamera video, video recorder, perangkat 3D dan lain-lain
b. Parangkat penyimpanan, yaitu hardisk, CD/DVD ROM, dan lain-lain
c. Jaringan Komunikasi, yaitu intranet, internet dan lain-lain
d. Sistem Komputer, yaitu PC desktop, komputer work station, perangkat keras MPEG/Video/DSP.
e. Perangkat Penampil, seperti printer warna, speaker, monitor dan lain-lain.

- **Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang digunakan dalam sistem multimedia adalah perangkat lunak yang terdiri dari

beberapa komponen dalam mengolah data dalam suatu sistem untuk mengontrol suatu sistem multimedia.

- **Kreativitas**

Dalam mengimplementasikan sebuah rancangan multimedia dibutuhkan ide/gagasan yang kreatif dengan memanfaat perangkat keras dan perangkat lunak menghasilkan produk multimedia yang menarik. Kreativitas dapat muncul dan berkembang jika mengetahui, mengenal, dan trampil menggunakan teknik dan perangkat yang digunakan.

- **Organisasi**

Sebagai wadah multimedia, organisasi sangat dibutuhkan untuk melakukan pengelolaan terhadap setiap kegiatan dalam menciptakan suatu produk/jasa yang berkualitas. Organisasi juga dapat memudahkan pengarsipan dan pelaksanaan protokol-protokol yang sudah dibuat.

C. Komponen Multimedia

Multimedia dapat diartikan sebagai suatu perubahan dalam berkomunikasi satu dengan lain. Hal ini dapat digambarkan dalam menerima atau mengirim informasi yang disajikan lebih menarik dan dapat diteima, dan mudah dipahami, karena penggunaan berbagai jenis media seperti teks, gambar, video, Grafik dan animasi memperkuat informasi yang disajikan menjadi lebih interaktif (Munir, 2012). Berikut penjelasan mengenai komponen-komponen dalam multi media yaitu (Dwi Surjono, 2017):

- **Teks**

Elemen yang paling dasar dalam multimedia adalah teks, penggunaan teks untuk mengekspresikan informasi yang dibuat dengan penyampaian kata-kata yang tepat akan memudahkan informasi yang diberikan sampai ke pengguna.

Hampair pasti semua produk multimedia memanfaatkan teks dalam menyajikan isi, penjelasan, menu, label, caption dan lain-lain.

- **Gambar**

Gambar digunakan untuk memperjelas penyampaian informasi verbal. Dalam penyajian multimedia, penggunaan gambar dibutuhkan agar tampilan lebih menarik perhatian dan tidak membosankan dibandingkan dengan teks. Elememen gambar digunakan untuk mendeskripsikan Sesuatu yang lebih jelas. Dan dapat merimgkas data yang komplek dengan cara yang baru dan lebih berguna. Gambar juga dapat berfungsi sebagai ikon, dengan memadukan teks.

- **Animasi**

Animasi merupakan penggabungan komponen - komponen multimedia dengan menggunakan teknologi menghasilkan suatu aktivitas pergerakan. Di dalam sistem pebelajaran animasi dapat membantu perserta didik memahami dan mencerna topik yang diilutrasikan dalam gerak disertai teks dalam bentuk narasi. Melalui animasi, suatu proses yang kompleks dan Panjang dapat disajikan dalam beberapa tahapan agar mudah dipelajari dan peserta didik mudah mempelajari gambaran yang nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak di visualisasikan.

- **Video**

Video adalah suata rangkaian kerjadian/peristiwa yang di rekam dan berisi urutan gambar yang bergerak dan bersuara. Video merupakan suatu media digital dalam menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efaktif.

- **Audio**

Audio dapat diarti sebagai ragam bunyi dalam bentuk digital seperti suatu, musik, narasi dan lain-lain yang dapat

didengar. Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, sound effect dan lagu dalam bentuk narasi yang ditampilkan dengan menggabungkan media lain seperti foto dan teks untuk memperjelas informasi yang disampaikan.

D. Alat membuat Multimedia

Ada beberapa tools yang digunakan dalam membuat multimedia diantanya (Dwi Surjono, 2017) :

- ***Authoring Tools***

Authoring Tools merupakan teknik atau tools yang digunakan untuk mengabungkan, mengedit, mengorganisir, elemen-elemen multimedia menjadi sebuah paket multimedia. Berikut adalah contoh dari *Authoring Tools* :

  - Berbasis Halaman : menggunakan aplikasi power point
  - Berbasis Waktu : menggunakan aplikasi adobe Flash, Macromedia Director.
  - Berbasis Icon : menggunakan Adobe Authorware

Fitur-fitur yang Lazimnya ada dalam *authoring tools* antara lain :

  - Fitur editing dan organizing
  - Fitur Programming
  - Fitur interactivity
  - Fitur performance tuning dan playback
  - Fitur delivery, Cross-platform, dan internet Playbility
  - Alat membuat elemen multimedia

- ***Creating-Editing Tools***

Digunakan untuk membuat dan mengedit elemen multimedia. Beberapa contoh yang termasuk dalam alat creating-editing antara lain :

  - Pengolah gambar bitmap: adobe Photoshop

- Pengolah gambar vektor : Coreldraw
- Pengolah suara : Adobe Audition
- Pengolah Video : Adobe Primier

E. Distibusi Multimedia

Hasil dari pengolahan multimedia dapat di distribusikan kepengguna dengan bentuk beragam, diantaranya (Dwi Surjono, 2017):

- ***Compact Disk/Digitak Versatile Disk***

Hasil dari proses pengolahan multimedia dapat di distribusikan menggunakan CD atau DVD, berdasarkan ukuran file. Untuk CD, besarnya kapasitas file yang akan disimpan tidak melebihi dari 700 MB sedangkan untuk DVD besar kapasitas penyimpanan adalah 4.3 GB. Apabila membutuhkan file dengan jumlah lebih dari itu, bisa menggunakan USB Flash Disk.

- KiosK

KiosK merupakan sebuah sistem yang terhubung dengan jaringan internet yang dapat mengakses bebrbagai informasi, dan dapat dijumpai pada tempat umum seperti, rumah sakit, bandara, stasium kereta api dan museum. Masyarakat dapat mudah mengakses informasi berbagai informasi tetntang profil perusahaan, melakukan berbagai transaksi, memainkan game dan sebagainya.

- Internet

Program multimedia juga dapat diimplementasikan atau dijalankan pada dengan menggunakan jaringan internet secara streaming atau mendownload file terlebih dahulu. Oleh karena itu, di butuhkan koneksi yang yang kuat.

- Smartphone

Di era teknologi informasi, smartphone menjadi alat untuk melakukan segala aktifitas dalam mendapatkan

informasi atau membantu memcahkan masalah. Setiap masyarakat mempunyai smartphone untuk melakukan komunikasi, melihat berita, belajar, menonton film dan lain sebagainya.

F. Pemanfaan Multimedia

Pemanfaatan multimedia di era perkembangan teknologi yang sangat luas, mempunyai nilai manfaat yang besar bagi kehidupan masyarakat diberbagai sektor diantaranya (Munir, 2012);

- **Bisnis**

Pemanfaatan multimedia dibidang bisnis/ekonomi digunakan untuk menyajikan informasi yang jelas, terperinci dan akurat. Adapun bentuk yang ditawarkan dalam pemanfaat multimedia yaitu, profil, jasa, produk atau hal lain yang berhubungan dengan sesuatu bidang dalam satu Perusahaan. *Virtual Reality* Salah satu Teknik dalam memanfaatkan multimedia dalam memasarkan suatu produk dan jasa, atau informasi yang ingin disampaikan secara langsung.

- **Iklan**

Manfaat multimedia di bidang periklan di gunakan untuk menawarkan produk dan jasa kepada konsumen secara efekti dan interaktif. Iklan dapat berbentuk teks, audio, video atau memadukan beberapa jenis pemodelan, misalkan memadukan video dengan audio, atau perpaduan teks, audio dan video.

- **Informasi dan Komunikasi**

Pembuatan dan penyampaian informasi dalam kontek multimedia berbasis komputer dapat menjadi lebih komunikasi dengan memadukan animasi, suara dan link interaktif. Informasi dan komunikasi disajikan dalam bentuk

website yang interaktif dan informatif dengan memanfaatkan jaringan dan internet yang disajikan tanpa batas waktu dapat bentuk informasi tentang wilayah, transportasi atau informasi tentang produk dan jasa yang ditawarkan kepada konsumen.

- **Film**

Film dapat disajikan dan dikemas dalam bentuk 2D atau 3D yang ditayangkan di media elektronik seperti televisi, dan internet sebagai sarana dalam menyampaikan informasi, pendidikan, dokumentasi maupun huburan.

- **Game**

Game Merupakan Multimedia interaktif, yang di sukai oleh masyarakat sebagai sarana hiburan dalam mengisi waktu luang. Game juga dapat digunakan sebagai media belajar untuk anak-atau ataupun orang dewasa untuk memudahkan dalam penyampaiannya.

- **Pendidikan**

Dibidang pendidikan dalam menyampaikan materi yang diberikan dapat dilakukan secara interaktif dan mempermudah pembelajaran karena memadukan aspek suara, video, animasi, teks dan grafik. Teknologi multimedia sangat dibutuhkan dalam bidang pendidikan karena menampilkan fitur-fitur yang komunikatif dan interaktif untuk dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan.

G. Penyajian Multimedia

Penyajian multimedia dapat dibedakan menjadi dua diantaranya (Dwi Surjono, 2017) :

- Penyajian Secara Linier

Penyajian multimedia secara linier berarti melakukan proses secara berurutan dengan menggunakan aplikasi. Pengguna dapat mengontrol dengan menggunakan navigasi

seperti play, stop, pause. Adapun bentuk multimedia yang di sajikan seperti Film, atau demo/tutorial.

- Penyajian Non Linier

Penyajian non linier yang dilakukan oleh pengguna, dalam arti pengguna dalam memilih secara bebas materi yang diinginkan berdasarkan menu/navigasi yang disediakan oleh program. Program multimedia ini bersifat interaktif karena mempunya fitur – fitur yang dapat memberikan respon balik terhadap respon yang diberikan oleh pengguna. Contoh multimedia jenis ini adalah program multimedia pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan kuis yang bisa dikerjakan langsung.

DAFTAR PUSTAKA

diah Kurniawati, I. And Nita, S. (2018) 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa', *Journal Of Computer And Information Technology*, 1(2), Pp. 68–75. Available At: Http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Doubleclick.

Dwi Surjono, H. (2017) *Multimedia Pembelajaran Interaktif 'Konsep Dan Pengembangan'*. Pertama. Yogyakarta: Uny Press.

Gunawan, Harjono, A. And Sutrio (2015) 'Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru', *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), Pp. 9–14.

Munir (2012) *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung.

Septian, D., Fatman, Y. And Nur, S. (2021) 'Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda', *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), pp. 15–24.

PROFIL PENULIS

Amat Basri, MKom, lahir di Jakarta pada tanggal 30 Nopember 1978. Anak pertama dari pasangan Sugiyanto dan ibu sumiyati, menempuh Pendidikan S1 pada Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Budi Luhur Jakarta pada jurusan Teknik Informatika dan lulus pada tanggal 5 April 2022, kemudian melanjutkan Pendidikan S2 pada universitas Budi Luhur Jakarta dengan jurusan teknologi informasi dan lulus pada tanggal 5 September 2016.

BAB 5

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Sudarto, M.Pd

BAB 5
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu "multi" dan "media". "Multi" berarti banyak sedangkan "media" berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media adalah perantara atau sarana, yaitu sarana komunikasi untuk dapat menyampaikan suatu informasi kepada khalayak sasaran. Wujud media dapat bermacam-macam. Menurut Gerlach & Ely (1971), media dapat berupa manusia, materi atau kejadian yang dapat menciptkan kondisi sedemikian siswa mudah memperoleh pengetahuan, contoh sikap maupun *skill*. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa multimedia adalah penerapan beragam alat perantara dalam menyampaikan informasi kepada khalayak sasaran.

B. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik (guru) dan peserta didik (siswa/murid) yang saling bertukar informasi. Pembelajaran dapat pula berarti bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik agar bisa terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan juga tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan terhadap peserta didik. Pengertian pembelajaran yakni adalah suatu proses dalam membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan benar.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di perguruan tinggi, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Hal ini berarti bahwa keberhasilan suatu individu dalam pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat diajukan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap/ tingkah laku, keterampilan, kecakapan/kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan dan lain lain aspek yang ada pada individu yang belajar (Sudjana,2000).

Istilah pembelajaran pada dasarnya mencangkup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Kleden berpendapat bahwa belajar pada dasarnya berarti mempraktekkan sesuatu, sedangkan belajar sesuatu berarti mengetahui sesuatu. Cronbach memberikan arti belajar: "learning is shown by a change behavior as a result of experience" Harold Spears memberikan batasan tentang belajar yaitu: "Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction" sedangkan Geoch, mengatakan: "Learning is a change in performace as a result of practice" (Sadirman, 2011).

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. (Asyar, 2011). Belajar menurut pengertian psikologis merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam menentukan

kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut psikologi klasik, hakikat belajar adalah all learning is a prosses of developing or training of mind. Belajar adalah melihat objek dengan menggunakan substansi dan sensasi. Menurut teori mental State, Belajar adalah memperoleh pengetahuan malalui alat indra yang disampaikan dalam bentuk perangsang-perangsang dari luar. Pengalaman-pengalaman berasosiasi dan bereproduksi. Oleh karena itu latihan memegang peranan penting.

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap peserta didik. Peserta didik tidak menerima pengetahuan dari pendidik atau kurikulum secara pasif. Teori skemata menjelaskan bahwa peserta didik mengaktifkan struktur kognitif mereka dan membangun struktur-struktur baru untuk mengakomodasi masukan-masukan pengetahuan yang baru.

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis. Dalam peristiwa tersebut terjadi interaksi pendidik dan peserta didik dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang menjadi kebiasaan bagi peserta didik yang bersangkutan. Pendidik berperan sebagai pengajar dan peserta didik sebagai pelajar. Belajar dan mengajar adalah dua kegiatan yang terjadi bersamaan, tetapi memiliki makna yang berbeda, sebagaimana yang diungkapkan Suherman (2003) bahwa "Peristiwa mengajar selalu disertai dengan peristiwa belajar, ada guru yang mengajar maka ada pula siswa yang belajar. Namun, ada siswa yang belajar belum tentu ada guru yang mengajar, sebab belajar bisa dilakukan sendiri."

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi

yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, pendidik mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pendidik yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreativitas pendidik akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003 mengatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam arti pembelajaran merupakan proses belajar yang diciptakan guru dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas berfikir peserta didik sehingga kemampuan berfikir juga meningkat. Tidak hanya itu, proses belajar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Menurut Aunurrahman (2010) Pembelajaran merupakan Upaya mengubah masukan berupa siswa yang

belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku yang baik. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya.

Secara umum, Aunurrahman (2010) menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Sedangkan secara khusus pembelajaran dapat diartikan melalui beberapa teori sebagai berikut:

(1) Teori Behavioristik, mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus). Agar terjadi hubungan stimulus dan respon (tingkah laku yang diinginkan) perlu latihan dan setiap latihan yang berhasil harus diberi hadiah atau reinforcement (penguatan).
(2) Teori kognitif, menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari.
(3) Teori Gestalt, menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga siswa lebih

muda mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna).

(4) Teori humanistik, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar siswa dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang siswa yang diartikan sebagai pembelajaran. Namun dalam suatu pengertian yang mirip dengan pembelajaran namun memiliki konotasi yang berbeda yaitu pengajaran. Proses pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar aja. Sedangkan pembelajaran seharusnya adalah interaksi antara pengajar dengan siswa. Arikunto (2010) mengemukakan Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar dan merupakan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Dari berbagai pengertian pembelajaran di atas, maka dapatlah dimengerti bahwa yang dimaksud pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematik, dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar serta hasil yang mengacu kepada perubahan dengan hasil yang positif.

C. Media Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah multimedia yang digunakan dalam pembelajaran atau penerapan beragam alat perantara dalam menyampaikan informasi kepada khalayak sasaran saat pembelajaran. Dapat pula dikatakan bahwa multimedia pembelajaran adalah multimedia yang digunakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematik, dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar serta hasil yang mengacu kepada perubahan dengan hasil yang positif.

D. Jenis-Jenis Multimedia Pembelajaran

Saat ini multimedia sudah menjadi prioritas dalam kehidupan sehari-hari manusia. Apapun kegiatan yang kita lakukan pasti tidak terlepas dari peran multimedia, dari mulai kegiatan bekerja, berbisnis, dan belajar.

Jenis-jenis multimedia pembelajaran yang ada adalah multimedia interaktif, hiperaktif, linear, presentasi pembelajaran, pembelajaran mandiri, hypermedia, dan virtual realitas.

Berikut penjelasannya:

(1) Multimedia Interaktif

Seorang pengguna atau user, secara penuh dapat mengontrol seputar apa dan kapan elemen multimedia akan di kirimkan atau di tampilkan. Contoh dari multimedia interakti adalah game, aplikasi program,CD interaktif, dan virtual reality.

Dalam pembelajaran, multimedia interaktif biasanya merupakan sistem pengiriman atau pemberian pelajaran.

Yang direkam secara visual, suara dan bahan video yang di sajikan di bawah kendali atau control komputer.

(2) Multimedia Hyperaktif

Pengguna dapat mengarahkan tautan-tautan (link) tertentu menuju elemen-elemen multimedia yang ada. Dalam hal ini multimedia hiperaktif memiliki struktur dari elemen-elemen yang terkait seperti World Wide Web (www), website, mobile bangking, game online dan lain-lain.

(3) Multimedia Linear (Berurutan)

Jenis multimedia seperti ini memiliki sifat berurutan dan dapat kita temukan pada semua jenis film, tutorial video, dan sebagainya.

(4) Multimedia Presentasi Pembelajaran

Seperti yang sudah di ketahui, multimedia ini dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi tidak menggantikan peran si pengajar secara keseluruhan.

(5) Multimedia Pembelajaran Mandiri

Jenis multimedia ini memungkinkan siswa dapat aktif belajar secara mandiri. Contohnya adalah macromedia authorware dan adobe flash yang dapat memberi siswa sebuah latihan soal, simulasi dan tahapan pemecah masalah.

(6) Multimedia Hipermedia

Sebuah dokumen yang terdiri dari teks, audio, informasi visual yang di simpan dalam komputer. Contohnya adalah sebuah link pembelajaran yang mengarah pada sebuah web.

(7) Multimedia Virtual Reality

Ini adalah sebuah multimedia modern yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dala suatu lingkungan yang di simulasikan komputer. Biasanya berupa kacamata AR, 3D dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2010. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Azhar, Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja grafindo Persada.

Aunurrahman. 2010. Belajar dan Pembelajaran, Bandung: Alfabeta.

Gerlach, V.G & Ely, D.P. 1971. Teaching and Media. A Systematic Approach . Englewood Cliffs:

Prentice-Hall, Inc

Sardiman. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press

Sudjana, N. 2000. Dasar-Dasar Proses Mengajar. Bandung: Sinar Baru Alegensindo.

Suherman, Erman, dkk. 2003. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: JICA.

PROFIL PENULIS

Dr. Sudarto, S.Pd., M.Pd, lahir di Masago, 21 November 1970. Lulus Sarjan Pendidikan (S1) di Universitas Negeri Surabaya (UNESA) pada tahun 1999. Lulus Magister Pendidikan (S2) Universitas Negeri Surabaya (UNESA) pada tahun 2002. Lulus Program Doktor (S3) di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung pada tahun 2011. Saat ini saya mengajar di Universitas Negeri Makassar (UNM) Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi PGSD. Organisasi yang dikuti saat ini adalah sebagai pengurus Cabang Khusus PGRI PGSD UNM Kampus VI Bone, sebagai pengurus Komite Sekolah MAN 1 Bone, dan sebagai Anggota PTIC (Perkumpulan Teacherpreneur Indonesia Cerdas). Adapun mata kuliah yang dipegang adalah Konsep Dasar IPA SD, Pendidikan IPA SD, Pendidikan IPA Lanjutan, Metodologi Penelitian, Evaluasi Pembelajaran, dan Pengembangan Konsep Dasar IPA SD.

BAB 6

PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL

Leni Maryani, S.Pd., M.Pd

BAB 6
PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL

A. Pengertian Media

Media merupakan suatu perantara atau alat untuk meyampaikan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima informasi. Pada awalnya media hanya berbentuk cetak namun seiring dengan perkembangan zaman, media mengalami perkembangan ke bentuk elektronik sehingga lebih mudah diakses seperti *handphone*, komputer, laptop, dan sebagainya. Heinich, Molenda, dan Russell (1993) mendefinisikan media sebagai alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan *(a source)* dengan penerima pesan *(a receiver)*.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1997*) dalam Arsyad (2019, hlm. 3) bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Schramm mengungkapkan bahwa media adalah sebuah teknologi pembawa pesan atau informasi yang sifatnya instruksional serta bisa dilihat, dibaca, didengar, dan dimanipulasi. Menurut Leslie J. Briggs, media adalah alat yang bentuknya berupa wujud fisik yang biasanya digunakan pada saat menyampaikan isi materi. Leslie J. Briggs juga mengatakan kalau alat yang dimaksud, seperti *tape recorder, video recorder*, gambar, kamera, televisi, grafik, dan komputer.

Menurut Bastian, dkk dalam Batubara (2021, hlm. 1) "media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya". Adapun menurut Hamidjojo dalam Arsyad (2019, hlm. 4) "media adalah sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju".

B. Pengertian Media Pembelajaran

Pada kegiatan pembelajaran, terdapat proses belajar mengajar yang pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator *(communicator)* yang bertugas menyampaikan pesan pendidikan *(message)* kepada penerima pesan *(communican)* yaitu anak. Agar pesan-pesan pendidikan yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak, maka dalam proses komunikasi pendidikan tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pendidikan/pembelajaran. Pada prinsipnya media bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran, sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa), bukan hanya membuat penyajian menjadi lebih konkrit, tetapi juga ada beberapa kegunaan yang lain.

Media pembelajaran menurut Surayya (2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali

informasi visual atau verbal (Rasyad, 2011, hal. 3). Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2019, hlm. 3).

Hamalik dalam Arsyad (2019, hlm. 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis pada siswa. Menurut Kemp dan Dayton dalam (Arsyad, 2019, hlm. 23) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok besar yaitu: 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberi intruksi. Informasi dalam dunia pendidikan berupa ilmu pengetahuan yang harus diberikan secara maksimal agar peserta didik dapat menerima ilmu pengetahun tersebut. Menurut Arsyad (2019, hlm. 19) "salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru".

Dengan adanya media pembelajaran pada saat melakukan aktivitas belajar mengajar, maka komunikasi antara guru dengan peserta didik akan terjalin lebih harmonis dan mereka bisa saling memahami dengan setiap informasi yang diberikan. Oleh karena itu para guru sebaiknya memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang berhasil adalah yang dapat mengubah perilaku peserta didik (*behavior change*) serta meningkatkan hasil belajar peserta didik tertentu. Keberhasilan penggunaan media pembelajan tidak terlepas

dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Penggunaan media yang efektif diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek, antara lain tujuan, kondisi peserta didik, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia, dan kemampuan guru untuk menggunakannya (http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/).

C. Media Pembelajaran Digital

"Secanggih apapun teknologi tidak akan pernah menggantikan peran guru, tetapi guru yang tidak mau belajar teknologi akan tergantikan", begitulah kata motivasi yang sering didengar pada era digital saat ini. Bercermin dari kata motivasi tersebut, maka dengan ide kreatifnya, guru harus dapat mengembangkan teknologi digital yang bisa diadaptasi untuk kegiatan belajar mengajar. Namun setiap pembelajaran tentu memiliki karakteristik dan indikator pembeda yang menyebabkan media tertentu tidak dapat digunakan untuk semua materi yang diajarkan. Selain itu harus memperhatikan karakteristik peserta didik, kondisi di lapangan, dan kompetensi pendidik. Guru harus mempersiapkan pembelajaran yang dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rencana pembelajaran ini sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan kelas seperti yang sudah dijelaskan di atas.

Pemilihan media pembelajaran dan pertimbangan penggunaan media pembelajaran yang tepat perlu mempertimbangkan ACTION, yaitu *Access*, *Cost*, *Technology*, *Interactivity*, *Organization*, dan *Novelty* (*http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/*). *Access*, yaitu media yang tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. *Cost* atau biaya berkaitan dengan mahal tidaknya media pembelajaran yang harus diperhitungkan dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan,

maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun. *Technology* yaitu terkait ketersediaan suatu media dan kemudahan dalam mengoperasikannya. *Interactivity* adalah media yang dapat memunculkan komunikasi dua arah. *Organization*, yaitu tentang dukungan pimpinan sekolah dan lembaga serta tentang pengorganisasiannya. *Novelty*, yaitu media yang lebih terkini biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi digital merupakan media yang canggih serta memenuhi kebaruan (*novelty*). Kondisi peserta didik saat ini sudah terbiasa dengan teknologi digital (*digital native*). Hal ini adalah suatu kewajaran karena setiap generasi memiliki karakteristiknya tersendiri sesuai zamannya dimana pembelajaran kovensional yang kaku dan monoton akan digantikan dengan pembelajaran mengunakan media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Manfaat yang diberikan media digital dalam konteks pendidikan, antara lain dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, membantu peserta didik bekerja melalui konsep yang sulit, membantu mempromosikan kesadaran kritis, membantu mendorong kesetaraan, serta dapat memperkenalkan ruang kelas pada peluang dan sumber daya yang mungkin peserta didik tidak dapat akses. Pemanfaatan teknologi atau media dalam pembelajaran memiliki tantangan tersendiri. Misalnya keterbatasan anggaran biaya serta lingkungan dan aspek-aspeknya merupakan sebuah subsistem dalam pembelajaran yang turut mempengaruhi keberhasilan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Namun, terlepas dari tantangan-tantangan tersebut, mengintegrasikan media berteknologi digital ke dalam pembelajaran merupakan

sebuah kebutuhan saat ini. Karena menyiapkan peserta didik untuk siap menghadapi kehidupan masa depannya harus segera dimulai dari masa belajar di sekolah. Merancang aktivitas belajar yang sesuai dengan dunia nyata kadang sulit dilakukan. Untuk itulah diperlukan media berteknologi digital untuk menghadirkan dunia nyata dan segala problematikanya di ruang kelas. Supaya peserta didik terbiasa *problem solving* untuk menghadapi permasalahan riil.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam keragaman, sehingga guru perlu mengidentifikasi dan memanfaatkan media belajar yang ada baik yang telah dirancang (*by design*) maupun yang tinggal memanfaatkan saja (*by utilization*). Guru seharusnya memiliki ketrampilan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran sendiri terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu media penyaji, media objek, dan media interaktif. Masing-masing kelompok media tersebut menghasilkan jenis media yang berbeda pula. Adapun jenis media pembelajaran berbasis teknologi digital yang bisa dimanfaatkan antara lain: multimedia interaktif, digital video dan animasi, *e-learning*, *youtube, podcast*, *augmented reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), serta *game-based learning* dan lain sebagainya.

Integrasi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang baik yaitu ketika peserta didik tidak hanya menggunakan teknologi setiap hari, tetapi memiliki akses ke berbagai alat yang sesuai dengan tugas belajar dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman yang lebih dalam tentang suatu konten. Integrasi teknologi juga bergantung pada jenis teknologi yang tersedia dan jumlah akses yang dimiliki peserta didik terhadap teknologi. Syarat utama untuk

mengintegrasikan teknologi yang berhasil adalah tentang kesediaan untuk beradaptasi dengan perubahan. Hal ini merupakan proses berkelanjutan dan tuntutan pembelajaran berkelanjutan bagi semua pihak, terutama bagi guru sebagai ujung tombak pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A (2019) Media Pembelajaran. Depok: Rajawali Press

Batubara, H.H (2021) Media Pembelajaran Digital. Bandung: Remaja Rosdakarya

Fathurrohman P. dan Sutikno S, (2007) Strategi Belajar Mengajar"Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami. Bandung: Refika Aditama

http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2020/09/media-pembelajaran-berteknologi-digital/

PROFIL PENULIS

Leni Maryani, S.Pd., M.Pd., lahir di Cingambul pada tanggal 28 Agustus 1984. Anak ketiga dari pasangan H. Samli dan Hj. Ikah (almh). Menempuh pendidikan di SDN Cingambul IV (1992-1998), SMPN 1 Cikijing (1998-2001), SMAN 1 Kuningan (2001-2004), Program Sarjana (S1) Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP Universitas Pasundan (2004-2009), Program Magister (S2) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia (2011–2013), dan saat ini sedang menempuh Program Dokrtoral (S3) Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Indonesia. Saat ini bekerja sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan.

BAB 7

MANFAAT MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Jumaidi Nur, M.Si

BAB 7
MANFAAT MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

A. Pembelajaran berbasis Multimedia

Perkembangan dunia pendidikan menuntut dikembangakan berbagai pendekatan pembelajaran. Hal ini seiring dengan perkembangan psikologi perserta didik. Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu indikasi sekolah bermutu. Sekolah bermutu perlu adanya capaian tujuan berdasarkan kebijakan yang telah ditetapkan, tetapi terdapat berbagai metode dan informaasi yang berbeda dalam pencapaiannya. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.

Menurut Munir (2012) penggunaan multi media dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu adalah:

1. Multimedia dalam pendidikan berbasis komputer.
2. Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara secara digital.

3. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
4. Multimedia memberikan kemudaahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Dalam penggunaan media apabila seorang peserta didik faham dan terampil maka aktivitas akan berjalan dengan baik dan berhasil menguasai materi pembelajaran akan tetapi multimedia pembelajaran bukan satu-satunya penentu keberhasilan belajar. Faktor lain penentu keberhasilan proses belajar diantaranya motivasi peserta didik, keadaan sosial, ekonomi dan pendidikan keluarga, stuasi pada saat proses belajar, kurikulum dan pendidik.

Jika proses belajar dilakukan hanya menggunakan satu media, maka rangsangan yang diperlukan untuk belajar sangat terbatas. Suatu proses belajar seharusnya menggunakan multimedia gambungan seperti audio dan visual, agar rangsangan yang diperlukan untuk belajar menjadi lengkap. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan multimedia akan memberikan kelebihan dalam pencpaian proses belajar peserta didik. Multimedia dalam proses belajar mengajar bertujuan membantu pendidik dalam menjelaskan materi yang sulit. Pemanfaatan teknologi multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Teknologi multimedia sangat efisien dalam segi waktu bagi pendidik karena tanpa harus menyuruh peserta didik mencatat materi, cukup dengan mencopi file materi yang telah disampaikan.

B. Perangkat Multimedia Pembelajaran

Multimedia adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan menggambungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya

dan berkumunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, multimedia juga diadopsi oleh dunia geme. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perushaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning. Alat bantu multimedia saat ini tidak hanya menggunakan computer saja. Alat komunikasi seperti HP pun sudah menjadi perangkat multimedia yang semakin canggih. Dengan menggunakan HP yang terbaru kita bisa menggunakan fasilitas telecomference, menonton TV, mengases internet dan berbagai fasilitas wirelees (koneksi tanpa kabel) lainnya.

Selain HP atau ponsel, camera digitas saat ini juga sudah berfungsi sebagai perangkat multimedia yang dapat menyajikan suara, teks, animasi walaupun belum dapat mengakses internet.

Menurut Indrawan (2020) menjelaskan ada berapa perangkat multimedia pembelajaran adalah:

1. Perangkat lunak/Aplikasi Multimedia

Perangkat lunak ini digunakan untuk menjalankan fungsi multimedia pada komputer. Contoh perangkat lunak untuk multimedia adalah Windows media player yang dapat digunakan untuk menjalankan CD atau DVD pada komputer kita.

2. Perangkat Keras Multimedia

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk multimedia dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu perangkat konektor, input, output, penyimpan dan perangkat komunikasi.

3. Perangkat Multimedia Terbaru

Pada screen menu Home, iPed Touch menampilkan 11 aplikasi yang mana screenshot-nya menyerupaiiPhone, meliputi Sadfari, YouTube, calendar, Contacts, Clock, Calender, dan Settings. Di bottom-bar. Terdapat empat scortcut untuk Music, Video, Photos, dan iTuner untuk memudahkan user. Fitur Music menyuguhkan cover flow yang menarik. Untuk melihat direktori lagu, user cukup swiping layar iPod ke atas atau kebawah. Pun demikian pada fitur photos, bahkan untuk zoom-in dan zoom-out, user cukup men-swipe dua jari ke tengah screm atau kea rah luar layar. Pada fitur video ataupun YouTobe, tampilkan screm bisa berubah-ubah (landscape maupun portrait) mengikuti gravitasi bumi, tergantung pada selera masing-masing user.

Untuk mode landscape, lebih direkomendasi karena resolusi yang ditampoilkan lebih besar.Untuk browsing, iPod Touch dilengkapi dengan safari yang lagi-lagi mampu si zoom-in dan zoom-out, dengan swiping jari kea rah dalam dan arah luar layar. Browser ini pun mampu menyuguhkan hingga berlipat-lipat halaman situs.

Dukungan konektivitas Wi-Fi, prodeuk Aplle yang hanya tersedia dalam satu warna saja diunggulkan karena telah melengkapi dengan teknologi Wi-Fi 80211b/g yang mampu mendeteksi jaringan Wi-Fi pada jarak lebih dari 50 meter. iPod Touch juga dilengkapi dengan iTunes Store sebagai penyelia berbagai file multimedia yang bisa diunduh dari situs resmi iTunes dengan konektivitas Wi-Fi termasuk file music, podcast, thriller film, dan lainnya. Sayangnya fitur ini hanya dapat digunakan oleh user yang memiliki iTuner Account, yangb didapatkan dengan registrasi onle di website resmi Apple. Namun, untuk sekedar meng-update file music atau audio, foto, video, dan lain-lain, user bisa melakukan

dengan syarat iTunes versi terbaru, iTunes 7,6 sudah terinstal baik pada QS Mac maupun OS Microsoft Windows Software berpasitas 41,1 MB tersebut bisa diunduh via wbsite resmi apple. User tidak dimungkinkan meng-update file-file audio, video, music, dan lainnya apabila tidak menggunakan iTunesv7,6 ini.

4. Perangkat Multimedia Nirkabel Media Hub

Media Hub memmudahkan anda untuk mengakses dan berinteraksi dengan konten digitas, seperti mengumpulkan, mengelola dan menyajikan semua video, foto dan lagu yang dimiliki melalui berbagai perangkat yang berada di dalam rumah. Baiknya lagi, konten tidak hanya dapat diakses di rumah, tetapi di seluruh dunia melalui web browser.

Media Hub merupakan solusi yang sempurna untuk mereka yang memiliki koleksi media yang besar, dan bagi mereka yang ingi agar dapat mengatur koleksi mereka dengan lebih mudah dan sederhana. Media Hub merupkan pusay yang anda tuju segala akses ke media yang anda punya, tapi harus peduli apakah anda punya, tanpa harus perduli apakah media tersebut berada di computer Mac atau PC anak anda.

Tersedianya juga wireless Home Audio System, yang memanfaatkan teknologi Wireless-N untuk memberikan pengalaman audio yang sangat menyenangkan di ruangan manapun di dalam rumah. Solusi Wireless Home Audio embuat jutaan lagu berada di gemgaman anada melalui jasa internet terpada seperti Radio Time

Sebuah Docking Station iPod dapat dijadikan pilihan untuk memutas konten dalam apple iPodTM anda, termasuk podcast, buku audio, dan konten yang dibeli melalui iTuner, sehingga dapat diperdengarkan melalui perangkat Wireless Home Audio manapu yang ada dalam jaringan. Produk-

produk Wireless Home Audio juga dapat beroperasi secara optimal dengan Media Hub dari Linksys by Cisro yang dapat mengumpulkan dan menyajikan media yang tersedia di dalam jaringan.

C. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang luar biasa saat ini juga mempengaruhi keluasan pemanfaatan multimedia. Kini multimedia sudah menjadi bagian hidup dari masyarakat kita. Berbagai sektor yang banyak memanfaatkan multimedia antara laian Pendidikan: pemenfaatan multimedia dalam bidang pendidikan bisa dalam bentuk: multimedia pembelajaran interaktif, e-learning, CD pemebelajaran, dan CD tutorial.

Penggunaan multimedia pemebelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia pembelajaran dirancang dan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pemebelajaran. Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran tidak serta merta menggantikan peran seorang guru. Multimedia pembelajaran justru membantu guru agar menjadi pengelola kreatif dari pengalaman belajar, ketimbang sebagai pembagi informasi dalam proses pemebelajaran.

Menurut Winarno, dkk (2009) menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran mempunyai beberapa manfaat, yaitu: 1) Siswa dapat bekerja secara mandiri menurut tingkat kemampuan atau dalam kelompok kecil, 2) lebih efektif untuk menjelaskan materi baru yang bersifat simulasi interaktif, 3) memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa untuk mengetahui kemampuannya pada suatu masalah atau materi tertentu sehingga dapat digunakan sebagai penilaian sumatif, 4) siswa mempunyai cara atau teknik tersendiri untuk memecahkan masalah belajar dengan

materi yang sama dengan temannya. Teknik seperti ini sangat berguna bagi siswa untuk memecahkan masalah pada materi berikutnya.

Menurut Miarso (2005) *menyatakan* beberapa manfaat multimedia pembelajaran yakni: 1) memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, 2) mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, 3) memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, 4) menghasilkan keseragaman pengamatan, 5) membangkitkan keinginan dan minat baru, 6) membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, 7) memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari sesuatu yang kongkrit maupun abstrak, 8) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, 10) meningkatkan kemempuan untuk membedakan dan menafsirkan obyek, tindakan dan lambing yang tampak (baik yang alami maupun buatan manusia) yang terdapat dalam lingkungan, 11) meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitas, 12) meningkatkan kemampuanekspresi diri guru maupun siswa.

Menurut Hamalik (2010) menyatakan bawa penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Multimedia dapat membatu siswa untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan memadatkan informasi.

Menurut Sadiman, dkk (2010) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu

1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis, 2) penggunaan media inipada tahap orientasi pemebelajaran akan sangat membatu kefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, 3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena diterapkannya teori belajar dari prinsip-prinsip psikologis (partisipasi siswa, umpan balik, dan pengutaan), 4) mengatasi sikap pasif siswa dengan menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lngkungan, 5) mengatasi keterbatasan, ruang, waktu, dan daya indera.

Menurut Daryanto (2010) menyatakan manfaat multimedia pembelajaran secara umum adalah membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, mengurangi jumlah waktu pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar siswa, proses pembelajaran dapat menimbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2006) menyebutkan beberapa manfaat penggunaan multimedia pemeblajara, yaitu 1) enyampaikan pelajaran menjadi lebih baku, 2) siswa memiliki sikaf positif terhadap apa yang dipelajari, 3) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif. Sedangkan Sudjana dan Rivai (2011) mengemuikan manfaat multimedia pembelajaran yaini: 1) membuat pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar, 2) bahan pelajaran akan lebi jelas maknanya, sehingga siswa mudah memahami, menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran, 3) metode mengajar akan lebi bervariasi, 4) siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar karena bukan hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga lebih aktif mengamati,

melakukan, mendemontrasikan dan memerankan apa yang diperintahkan dalam multimedia pemblajaran itu.

Menurut Sutopo (2003) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran bermanfaat ialah 1) untuk memberikan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual; 2) memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfalisitasi kolaborasi, memperkaya pengalan, dan meningkatkan ketrampilan siswa dalam belajar.

Menurut Munir (2008) menegaskan bahwa kmanfaat multimedia pembelajaran adalah memberikan pelajaran sebagai individu melalui sistem tutor pribadi. Multimedia mampu mengulang informasi. Jika siswa kurang memahami materi yang disajikan, siswa dapat melihat kembali program multimedia secara berulang hingga memahaminya. Penggunaan multimedia dapat memacu motivasi belajar sisws, memberikan penjelasan yang lebih baik dan lengkap terhadap suatu pokok pembelajaran, mengadakan latihan untuk mengukur kemampuan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang tentang manfaat multimedia pembelajaran yang dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa media bermanfaat sebagai alat bantu yang mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Multimedia memberikan nuansa baru dalam pembelajaran supaya lebih interaktif, efektif, efesien, menarik, mampu menumbukan motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan multimedia dapat meningkatkan pemahaman siswa karena meteri pembelajaran disajikan secara sistematis dan disertai dengan contoh-contoh yang kontektual. Pembelajaran dengan multimedia menempatkan guru sebagai pendamping atau fasilitator bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bukan lagi terpusat pada guru, (*teacher-centered*

larning) , tetapi berpusat pada siswa (*student centered learning*). Pembelajaran dengan bantuan multimedia mengendaki siswa suapaya lebih aktif dan kreatif dalamproses pembelajaran. Siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan keinginannya. Oleh karena itu, multimedia dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri maun kelompok tergantung permasalhan yang mau dipecahkan.

Manfaat multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran bermanfaat untukmembatu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan sistematis, logis dan jelas mulai dari konsep atau materi contoh dan latihan, menjadi lebih interaktif dan menaruik siswa.
2. Multimedia pembelajaran dapat memberikan iklim afeksi secara individu kepada siswa. Multimedia dirancang suapaya digunakan untuk kebutuhan siswa secara kelompok atau klasikal, pembelajaran mandiri, menjangkau kelampok usia dan jenjang yang lebih luas.
3. Multimedia pembelajaran bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal iini terjadi karena kebutuahn siswa terakomodasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa yang kebutuhannya terakomodasi dalam proses pembelajara termotivasi untuk belajar dan berjuang untuk selalu berprestasi.
4. Multimedia pemeblajaran dapat memberikan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2006) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Daryanto (2010) *Media Pembelajaran, Peranya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Hamalik, Oemar. (2010) *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Indarwan, Irjus. (2020) *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Pekan Baru: Pena Persada

Marso, Yusufhadi (2005) *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Munir. (2008) *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta

Munir. (2012) *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sadiman, S. Arif, dkk. (2010) *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*: Jakarta: Rajawali Pers

Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2011) *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar baru Algensindo

Sutopo, A. Hadi. (2003) *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Winarno, dkk. (2009) *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media

PROFIL PENULIS

Dr. JUMAIDI NUR, M.Si., lahir di Tenggarong, pada tanggal 05 Mei 1970. Anak ketiga dari 4 bersaudara dari pasangan H. Ramli Musa (Alm) dan Hj. Ainun Jariah (Almh). Menyelesaikan Pendidikan S1 di Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong pada Jurusan Ilmu Pendidikan pada tahun 1994. Pada tahun 1995 memulai karir sebagai dosen tetap di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Kalimantan Timur. Pada tahun 2003 diangkat sebagai PNS. Melanjutkan Pendidikan S2 di Universitas Mulawarman Samarinda pada Program Studi Ilmu Administrasi Negara dan selesai pada tahun 2005. Kemudian melanjutkan Pendidikan S3 di Universitas Islam Nusantara Bandung pada Program Studi Ilmu Pendidikan dan selesai pada tahun 2018. Saat ini sebagai dosen PNS LLDIKTI Wilayah XI Kalimantan dpk pada Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Kalimantan Timur.

BAB 8

PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

Fitri Siti Sundari, M.Pd

BAB 8
PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

A. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh penguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

Menurut Rosch Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996). Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002)

Hofstetter mengatakan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi, menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang

dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Secara sederhana multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara,video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masingmasing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan computer merupakan pengendali seluruh peralatan itu.

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan,menarik, mudah dimengerti, dan jelas.

Definisi multimedia bervariasi. Richard Mayer, profesor psikologi di University of California, Santa Barbara, mendefinisikan multimedia sebagai presentasi dari konten yang mengandalkan teks dan grafis.

Proyek berbasis multimedia pembelajaran adalah metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam perjalanan merancang, merencanakan, dan memproduksi produk multimedia

Multimedia adalah "kombinasi dari berbagai jenis media digital, seperti teks, gambar, suara, dan video, ke aplikasi interaktif terintegrasi multiindrawi atau presentasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens.

Dalam setiap kombinasi atau permutasi dari format media yang umum, keseluruhan harus lebih besar daripada

jumlah bagian-bagian. Multimedia pasti memiliki potensi untuk memperluas jumlah dan jenis informasi yang tersedia untuk pelajar. Sebagai contoh, online ensiklopedi dapat memberikan link ke video dan artikel tambahan tentang topik tertentu yang menarik. Berita cerita dapat referensi link ke komentar audio, replay rekaman video, dan link ke website dengan sumber daya tambahan. Instruksi online dapat mencakup penjelasan, link ke sumber daya, simulasi, ilustrasi dan foto-foto, dan jenis kegiatan segudang yang juga dapat mencakup beberapa media.

Mayer menjelaskan bagaimana kita memproses informasi melalui dua saluran dasar, verbal dan visual. Banyak orang berasumsi bahwa multimedia jelas lebih baik karena menggunakan kedua saluran. Para peneliti telah menemukan bahwa multimedia membantu orang belajar lebih mudah karena lebih mudah dengan preferensi belajar yang beragam. Beberapa media dapat digunakan untuk mengambil keuntungan, kenyataan bahwa otak kita mengakses informasi dengan cara nonlinier. Meskipun multimedia dapat memberikan kesempatan untuk belajar ditingkatkan, itu juga bisa efektif, bahkan merugikan, ketika diimplementasikan buruk.

Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa 20% manusia menyerap apa yang mereka lihat, 30% apa yang mereka dengar, 50% apa yang mereka lihat dan dengar, dan 80% apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan saat itu. Maka dari itu multimedia menjadi sangat efektif dalam pembelajaran. Multimedia juga akan membantu menyebarkan informasi kepada jutaan orang yang bahkan tidak memiliki komputer dan tidak mengerti komputer.

Multimedia yang dirancang dengan baik membantu siswa membangun model mental yang lebih akurat dan efektif daripada yang mereka lakukan dari teks saja.

Melalui multimedia, mengintegrasikan objek media seperti teks, grafik, video, animasi, dan suara untuk mewakili dan menyampaikan informasi.

Proyek berbasis multimedia pembelajaran adalah metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam perjalanan merancang, merencanakan, dan memproduksi produk multimedia.

Produk multimedia berbasis presentasi, seperti slide show terkomputerisasi, sebuah situs Web, atau video. Presentasi ini akan mencakup bukti bahwa siswa sudah menguasai konsep-konsep kunci dan proses yang dibutuhkan untuk mengajar dan akan menjadi sumber kebanggaan yang besar bagi mereka.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Beberapa bentuk penggunaan komputer media yang dapat digunakan dalam pembelajaran

B. Multimedia Pembelajaran

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan

(pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang piliran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi komputer yang saat ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Multimedia mencakup bebagai media dalam satu perangkat lunak (*software*). Menurut beberapa pakar, diantaranya Furt, Haffors, Thomson dan Jayant (Munir, 2001: 13) mendefinisikan multimedia sebagai gangunagn antara berbagai media seperti teks, numerk, frafik, gambar, animasi, video, fotografi, suat dan data yang dikendalikan dengan program komputer (dalam satu software digital) serta mempunyai kemampuan interaktif, menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Elemen-elemen multimedia yang menggabungkan beberapa komponen seperti warna, teks, animasi, gambar/grafik, suara dan video sangat menunjang dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa yang memiliki kemampuan kognitif yang berbeda. Konsep multimedia menurut Mayer (2001) meliputi tiga level, yaitu, pertama level teknis yang berkaitan dengan alat-alat teknik: alat-alat ini dapat dianggap sebagai kendaraan pengangkut tanda-tanda (signs); kedua, level semiotik yang berkaitan dengan bentuk representasi (yaitu teks, gambar atau grafik); bentuk representasi ini dapat dianggap sebagai jenis tanda (type of signs); ketiga, level sensorik yaitu berkaitan dengan saluran sensorik yang berfungsi untuk menerima tanda (signs). Bila dalam suatu aplikasi multimedia, pemakai (user) diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia tersebut dinamakan interactive multimedia (multimedia interaktif).

Pada dasarnya pembelajaran diselenggarakan dengan harapan agar siswa mampu menangkap/menerima, memproses, menyimpan, serta mengeluarkan informasi yang telah diolahnya. Gardner (Rahmat, 2008) mengemukakan bahwa kemampuan memproses informasi itu dalam bentuk tujuh kecerdasan, yaitu (1) logis-matematis, (2) spasila, (3) linguistik, (4) kinestetik-keparagaan, (5) musik, (6) interpersonal, dan (7) inrapersonal. Media yang dapat mengakomodir persyaratan-persyaratan tersebut adalah komputer. Komputer mampu menyajikan informasi yang dapat berbentuk video, audio, teks, grafik, dan animasi (simulasi).

Misalnya, dalam pembelajaran matematika, beberapa topik yang sulit disampaikan secara konvensional atau sangat membutuhkan akurasi yang tinggi, dapat dilaksanakan dengan bantuan teknologi komputer/multimedia, seperti grafik dan diagram dapat disajikan dengan mudah dan cepat, penampilan gambar, warna, visualisasi, video, animasi dapat mengoptimalkan peran indra dalam menerima informasi ke dalam sistem informasi. Melalui animasi suatu bangun ruang dapat digerak-gerakkan, diputar, dipisahkan menurut bidang-bidang sisinya, sehingga dapat relatif lebih cepat membangun struktur pemahaman siswa tentang konsep bangun ruang. Hal ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Edgar Dale dalam Rakim (2008) menggambarkan pentingnya visualisasi dan verbalistis dalam pengalaman belajar yang disebut "kerucut pengalaman Edgar Dale" dikemukakan bahwa ada suatu kontinum dari konkrit ke abstrak antara pengalaman langsung, visual dan verbal dalam menanamkan suatu konsep atau pengertian. Semakin konkrit pengalaman yang diberikan akan lebih menjamin

terjadinya proses belajar. Namun, agar terjadi efisiensi belajar maka diusahakan agar pengalaman belajar yang diberikan semakin abstrak ("go as low on the scale as you need to ensure learning, but go as high as you can for the most efficient learning").

Multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinier, dan multidimensional secara interaktif. Visualisasi tersebut akan mempermudah dalam memilih, mensintesa danmengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahami. Multimedia hanya salah satu sarana yang mempermudah proses belajar mengajar tetapi belum tentu sesuai untuk menyajikan semua pokok bahasan dalam proses belajar mengajar. Selain itu perbedaan individual siswa, sesuai dengan kecepatan dan kemampuan belajarnya dapat dibantu dengan layanan program komputer yang disesuaikan dengan bahan ajar yang diperlukan dan komunikasi yang berlangsung antra siswa dan komputer di bawah fasilitator guru diwujudkan dalam bentuk stimulus-resplons (Kusumah, 2003: 1).

Selanjutnya Jonassen (Chaerumman, 2004) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat mendukung terjadinya proses belajar yang:

1. Active, yaitu memungkinkan siswa terlibat aktif dikarenakan proses belajar yang menarik dan bermakna;
2. Constructive, yaitu memungkinkan siswa menggabungkan konsep/ide baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna yang selama ini ada dalam pikirannya;

3. Collaborative, yaitu memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau masyarakat untuk saling bekerja sama, berbagi ide, saran dan pengalaman;
4. Intentional, yaitu memungkinkan siswa untuk aktif dan antusias berusaha mencapai tujuan yang diinginkannya;
5. Conversational, yaitu memungkinkan siswa untuk melakukan proses sosial dan dialogis di mana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah;
6. Contextualized, yaitu memungkinkan isswa untuk melakukan proses belajar pada situasi yang bermakna (real-world); dan
7. Reflective, memungkinkan siswa untuk dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merengkannya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, multimedia memungkinkan siswa untuk melatih kemamuan berpikir tingkat tinggi (seperti problem solving, pengambilan keputusan dan lainnya) serta secara tidak langsung telah meningkatkan keterampilan penggunaan multimedia atau Information and Communication Technology Literacy (Fryer, 2001).

Tahapan komunikasi yang dilalui pengguna aplikasi multimedia menurut Niman (dalam Anggora) diantaranya: 1) komputer menyajikan materi pelajaran, 2) siswa mempelajari materi tersebut, 3) komputer mengajukan pertanyaaan, 4) siswa memberikan respon, 5) komputer memeriksa respon tersebut, bila benar, komputer menyajikan materi berikutnya, tetapi jika jawaban salah, komputer memberikan jawaban benar dan penjelasan.

C. TAHAP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA

Penerapan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan beberapa tahapan pengembangan yang perlu dilakukan (Sutopo, 2003) yaitu: concept, design, material, collecting, assembly, testing dan distribution.

1. Concept. Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience, dalam hal ini tentunya siswa). Selainitu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lainnya);
2. Design. Tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk prgoram;
3. Material Collecting. Tahap di mana pengumbulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly atau dengan tahap linier;
4. Assembly. Tahap di mana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Proses pembuatan/produksi melibatkan tenga spesialis yang terampil atau mampu memanfaatkan berbagai jenis software. Pembuatan aplikasi multimedia ini berdasarkan storyboard dan struktur navigasi yang berasal dari tahap desain;
5. Testing. Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) di mana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri;
6. Distribution. Tahapan di mana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung

aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

D. Elemen Multimedia

Elemen multimedia terdiri atas teks, gambar, suara, animasi dan video. Berikut paparannya.

1. Teks

Teks merupakan bentuk media yang paling umum digunakan dalam menyajikaninformasi, baik yang menggunakan model baris perintah ataupun GUI. Teks dapat disajikan dengan berbagai bentuk font maupun ukuran. Macam-macam jenis teks diantaranya yaitu :

a. Unformated teks

Plain teks adalah jenis teks yang murni hanya berupa karakter teks saja tanpa adaformat apa- apa. Contoh plain teks adalah pada saat kita mengetik dengan menggunakan teks editor standar seperti notepad (.txt) di Windows. Plain Teks berjenis teks / plain.,tidak mengandung embedded information, seperti informasi font, tidak mengandung link, dan inline- image.

b. Formatted teks

Merupakan serangkaian karakter yang memiliki format tertentu, misalnya pada saat kita mengetik dengan Wordpad (.rtf). Pada Wordpad plain teks telah diformat sedemikian rupa dengan menggunakan aturan (tag / tanda) tertentu sehingga teks tersebut dapat di-bold, italic, underline, diberi warna, dipilih jenis font, dan lain-lain. Selain itu file dengan format (.doc) juga merupakan contoh lain dari formated teks, dimana pilihan untuk format pilihan pada teks lebih banyakdibandingkan dengan yang disediakan oleh file berformat (.rtf).

c. Hyper teks

Hyper teks yang secara umum merupakan kumpulan teks yang memiliki link (hyperlink) ke dokumen lain. Hyperlink berfungsi untuk memudahkan pengorganisasian publikasi dokumen – dokumen yang semakin lama semakin bertambah. , contoh dari hyperlink biasanya penulisan teks dengan penggunaan notepad dengan disimpan dalam format (.html

2. Gambar

Secara umum, gambar atau grafik berarti still image seperti foto dan gambar.

Manusia sangat berorientasi pada penglihatan (visual-oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk gambar tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu. Atribut dari gambar sendiri tergantung terhadap resolusi gambar dan kedalaman bit gambar, dicontohkan dalam perbandingan perbedaan output antara web, loser printer dan high end image tester. Hal tersebut tidak lepas dari pengaruh warna seperti B/W, RGB dan CMYK.

a. Gambar Berbasis Bitmap

Gambar yang ditangkap atau dibangkitkan melalui media yang memiliki resolusi tertentu dimana setiap piksel didefinisikan secara terpisah.

b. Gambar Berbasis Vektor

Gambar yang diolah atau dibangkitkan menggunakan komputer digunakan untuk menggambar graphics primitives (garis,kotak, lingkaran,elips, dll) dan menggunakan attributnya dengan dibantu oleh tool – tool. Vector animation

membuat pergerakan objek dengan merubah permulaan, arah dan ukuran dari objek dan disesuaikan dengan segmen objek.

3. Suara

Fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran benda, getaran suatu benda yang berupa sinyal analog dengan amplitude yang berubah secara kontinu terhadap waktu. Penyajian suara merupakan cara lain untuk memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya music dan suara efek (sound effect) , maupun suara asli (real sound). Authoring software yang digunakan harus mempunyai kemampuan untuk mengontrol recording dan playback.

4. Animasi

Animasi dapat diartikan sebagai sebuah objek yang bergerak dinamis dan tidak statis. Objek dapat berupa teks maupun bentukbentuk yang lainnya. Bentuk-bentuk gerak animasi sangat banyak jenisnya, dan tentu saja tidak dapat dihitung.Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahaan warna, atau perubahan bentuk. Penggunaan motion, shape ataupun action button sebagai konsep animasi tersebut.

5. Video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar

bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video sendiri sangat erat kaitannya dengan motion & sound, seperti pada video analog dan video digital.

E. Perangkat Multimedia

Perangkat multimedia terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Berikut paparannya.

1. Perangkat Keras

Perangkat keras dalam multimedia pada umumnya adalah computer,yang terdiri atas input,output dan storage

a. Input : Keyboard, mouse, microfon, camera, scaner
b. Output : Monitor, speaker, headset, printer
c. Storage : Harddisk, CD, DVD, Flashdisk, card memory

2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau aplikasi yang mendukung untuk sarana multimedia antara lain :

a. Pengolah teks : Notepad, wordpad, microsoft officeword, open office.
b. Pengolah gambar : Adobe Photoshop, corel draw,photoscape, phothoshine, 5d fly, lightroom.
c. Pengolah Suara : Sound forge, sonic, adobe audition, cool edit pro, guitar pro.
d. Pengolah Animasi : Macromedia flash, adobe flash, swis, GIF animator.
e. Pengolah Video : U lead, windows movie maker, adobe premiere, sony vegas.

F. Penerapan Aplikasi Multimedia

Proses belajar di kelas lebih cenderung sering mengalami gangguan akibat faktor lingkungan seperti :

1. Jumlah siswa yang terlalu banyak berakibat tidak terpantau seluruh siswa sehingga tidak konsentrasi.
2. Ruang yang berdekatan yang menimbulkan suara satu sama lain saling berbenturan.
3. Perangkat peraga lebih banyak menggunakan perangkat papan tulis yang memakan waktu lebih banyak ketika dilakukan setiap penulisan materi pelajaran.
4. Buku sebagai sumber ajar bersifat statis.
5. Dengan melihat gangguan yang mungkin timbul dengan menggunakan pembelajaran konvensional, maka pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu jalan keluar yang sangat membantu pendidik untuk mengelolah kelas.

Proses pembelajaran berbasis multimedia dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa model sesuai dengan kemampuan sekolah dalam penyediaan sarana perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Model tersebut diantaranya model selektif (klasikal), sekuensial (berurutan), dan laboratorium (individual). Berikut uraian rinci mengenai model-model tersebut (Nuruddin dalam Suhada, 2003).

1. Model Selektif (Klasikal). Bila perangkat komputer yang tersedia di skolah sangat minim, model selektif menjdai alternatif bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran, yaitu penggunaan komputer dengan sebuah media tayang lebar di dalam kelas. Melalui komputer dan LCD Projector, guru secara demonstrasi menyampaikan materi yang telah dibuat dalam bentuk CD interaktif. Multimedia di sini merupakan jenis multimedia presentasi pembelajaran

yang digunakna sebagai alat bantu pembelajaran di kelas (presentasi), guru dapat menyajikan pointer-pointer materi.

2. Model Sekuensial (Berurutan). Bila perangkat komputer yang tersedia di sekolah cukup banyak, namun belum memungkinkan seluruh siswa menggunakan komputer yang ada, maka hal tersebut dapat diatur untuk setiap dua atau tiga siswa dapat mengakses komputernya masing-masing bahan ajar yang telah diinstal pada server. Dalam model ini, siswa mendapat kesempatan melakukan sendiri, secara bergantian, menggunakan komputer untuk mengeksplorasi informasi yang dilakukan secara berurutan. Urutan tersebut yaitu penggunaan multimedia, belajar melalui buku, tatap muka dengan guru di kelas, dan diskusi kelompok.
3. Model Laboratorium (Individual). Model laboratorium adalah model pembelajaran berbasis multimedia yang paling ideal di mana setiap siswa dapat menggunakan perangkat komputer untuk mengakses materi ajar. Model ini dapat digunakan bila sekolah memiliki banyak komputer (laboratorium), sehingga siwsa dapat belajar secara mandiri. Siswa juga dapat meng-copy software untuk digunakan di rumah sebagai bahan remedial. Selain itu siswa dapat menggunakan media internet di luar jam sekolah untuk menerima atau mengirim tugas, mencari bahan dari luar sekolah (Pustekkom, 2008). Multimedia di sini merupakanjenis multimedia pembelajaran mandiri.

G. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Multimedia

Pembelajaran berbasis multimedia memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut uraian tentang kelebihan dan kekurangannya (Rakim, 2008).

Berikut kelebihan pembelajaran berbasis multimedia :

1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif;
2. Mampu menimbulkan rasa senang selama pembelajaran berlangsung, sehingga akan menambah motivasi belajar siswa;
3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mengukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran;
4. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak;
5. Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel;
6. Membawa obyek yang sukat didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar;
7. Menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas; dan
8. Menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.

Berikut kekurangan pembelajaran berbasis multimedia:

1. Biaya relatif mahal untuk tahap awal;
2. Kemampuan SDM dalam penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan;
3. Belum memadainya perhatian dari pemerintah; dan
4. Belum memadainya infrastruktur untuk daerah tertentu.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan prises belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

H. Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

I. Format Multimedia Pembelajaran

Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

1. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (remedial). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

2. Drill dan Practise

Format ini dimaksudkan untuk melatih pegguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau

memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan makan soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

3. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, peusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

4. Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namjun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut.

Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

5. Permainan

Tentu saja bentuk permaianan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

Pembelajaran berbasis komputer multimedia lingkungan yang terdiri dari gambar (seperti sebagai animasi) dan kata-kata (seperti narasi) menawarkan tempat yang berpotensi kuat untuk meningkatkan pemahaman siswa. Namun, semua pesan multimedia tidak sama efektif, sehingga fokus kita adalah pada bagaimana merancang pesan multimedia yang mempromosikan makna belajar. Bagaimana kita bisa menggunakan kata-kata dan gambar untuk membantu orang memahami bagaimana sistem kerja, seperti bagaimana badai petir berkembang, bagaimana manusia mengoperasikan sistem pernapasan, atau bagaimana pompa ban sepeda bekerja?

Beberapa perguruan tinggi, terutama di luar negeri, telah menerapkan model pembelajaran ini menggunakan multimedia online. Perguruan tinggi atau institusi pendidikan yang menggunakan multimedia dalam pemasarannya maupun pendidikannya, menjadikan perguruan tinggi ataupun institusi pendidikan tersebut dapat meningkatkan keunggulan bersaingnya.

Berbagai aplikasi multimedia dapat dilihat pada penjabaran berikut. Tampak bahwa aplikasi multimedia sangat luas.

1. Aplikasi presentasi

Multimedia digunakan sebagai media komunikasi yang efektif untuk menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoretis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak di atas 50 orang. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia projector yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik. Hal ini didukung oleh teknologi perangkat keras yang berkembang cukup lama, telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam kegiatan presentasi. Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya. Penggunaan perangkat lunak perancang presentasi seperti Microsoft power point yang dikembangkan oleh Microsoft inc" Corel presentation yang dikembangkan oleh Coral inc" hingga perkembangan terbaru perangkat lunak yang dikembangkan Macromedia inc, yang mengembangkan banyak sekali jenis perangkat lunak untuk mendukung kepentingan tersebut.

Berbagai perangkat lunak yang memungkinkan presentasi dikemas dalam bentuk multimedia yang dinamis dan sangat menarik. Perkembangan perangkat lunak tersebut didukung oleh perkembangan sejumlah perangkat keras penunjangnya. Salah satu produk yang paling banyak memberikan pengaruh dalam penyajian bahan presentasi digital saat ini adalah perkembangan monitor, kartu video,

kartu audio serta perkembangan proyektor digital (digital image projector) yang memungkinkan bahan presentasi dapat disajikan secara digital untuk bermacam-macam kepentingan dalam berbagai kondisi dan situasi, serta ukuran ruang dan berbagai karakteristik audience. Tentu saja hal ini menyebabkan perubahan besar pada trend metode presentasi saat ini, dan dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Pengolahan bahan presentasi dengan menggunakan komputer tidak hanya untuk dipresentasikan dengan menggunakan alat presentasi digital dalam bentuk Multimedia projector (seperti LCD, In-Focus dan sejenisnya), melainkan juga dapat dipresentasikan melalui peralatan proyeksi lainnya, seperti over head projector (OHP) dan film slides projector yang sudah lebih dahulu diproduksi. Sehingga lembaga atau instansi yang belum memiliki perangkat alat presentasi digital akan tetapi telah memiliki kedua alat tersebut, dapat memanfaatkan pengolahan bahan presentasi melalui komputer secara maksimal. Dalam sudut pandang proses pembelajaran, presentasi merupakan salah satu metode pernbelajaran. Penggunaannya yang menempati frekuensi paling tinggi dibandingkan dengan metode lainnya. Berbagai alat yang dikembangkan, telah memberikan pengaruh yang sangat basar bukan hanya pada pengembangan kegiatan praktis dalam kegiatan presentasi pembelajaran akan tetapi juga pada teori-teori yang mendasarinya. Perkembangan terakhir pada bidang presentasi dengan alat bantu komputer telah menyebabkan perubahan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran. Di antaranya tuntutan terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan para guru dalam mengolah bahan-bahan

pembelajaran ke dalam media presentasi yang berbasis komputer.

2. CBT / *Computer Based Training*

Multimedia digunakan untuk mempermudah pembelajaran tentang pengetahuan yang menuntut penyajian visual. Contoh, CBT digunakan untuk menunjukkan cara membersihkan dan menguji busi. Dengan cara seperti ini, tidak hanya tata cara membesihkan busi yang dapat divisualisasikan, tetapi bunyi percikan api ketika busi dites juga diperdengarkan.

3. Aplikasi Hiburan

Multimedia digunakan dalam programprogram permainan untuk membentuk suasana yang lebih menarik dan interaktif.

4. Aplikasi Pendidikan

Multimedia digunakan memvisualisasikan pelajara-pelajaran yang sulit diterangkan (misalnya fisika, kimia dan matematika) dengan cara konvensional.

5. Aplikasi Penyajian Informasi

Multimedia dapat dipakai untuk membentuk ensiklopedia atau kamus yang melibatkan teks, gambar, dan suara. Selain itu, multimedia juga memungkinkan penerbitan elektronis, baik dalam bentuk buku elektronis maupun koran elektronis.

6. Aplikasi Interaktif

Kios adalah tempat informasi yang biasa dijumpai pada tempat-tempat umum (misalnya mall atau universitas).

Pemakai dapat berinteraksi dengan layar sentuh untuk mempermudah dalam mencari informasi.

CD interaktif dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa terutama komputer. Terdapat dua istilah dalam perkembangan CD interaktif ini yaitu Computer Based Instructuion (CBI) dan Computer Assisted Instructuion (CAI) Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multi media terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks dan grafis. Beberapa model multimedia interaktif di antaranya:

a. Model Drill: Model drills dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu starategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
b. Model Tutorial: Program CBI tutorial dalam merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Metode Tutorial dalam CAI pola dasarnya mengikuti pengajaran Berprograma tipe Branching yaitu informasi/mata pelajaran disajikan dalam unit – unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respon siswa dianalisis oleh komputer (Diperbandingkan dengan jawaban yang diintegrasikan oleh penulis program) dan umpan baliknya yang benar diberikan. (Nana Sudjana & Ahmad Rivai:139). Program ini juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang

dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

c. Model Simulasi: Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu starategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
d. Model Games: Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas "pembelajaran menyenangkan", di mana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Dalam konteks pembelajaran sering disebut dengan Instructional Games (Eleanor.L Criswell, 1989)

7. Aplikasi Telekonferensi

Multimedia digunakan untuk bertemu muka dan bercakap-cakap melalui kamera kecil yang dihubungkan kemasing-masing komputer pemakai.

Bagaimana Bekerja dalam Pembelajaran Multimedia Alessi dan Trollip menggambarkan bagaimana lingkungan belajar efektif yang dirancang (termasuk lingkungan belajar multimedia) mencakup empat elemen:

a. Penyajian informasi
b. Bimbingan mengenai bagaimana untuk melanjutkan
c. Praktik untuk kelancaran dan retensi
d. Penilaian untuk menentukan kebutuhan untuk perbaikan dan langkah berikutnya

Dalam desain instruksional, tujuan multimedia tidak hanya untuk menggabungkan beberapa media, memasukkan efek keren, atau menambah kompleksitas (yang dapat mengurangi pembelajaran). Gunakan setiap media yang

menguntungkan dan untuk menggabungkan media sehingga potensi belajar lebih besar dan lebih efektif daripada menggunakan elemen tunggal saja.

Pada umumnya tipe penyajian yang banyak digunakan adalah "tutorial". Tutorial ini membimbing siswa secara tuntas menguasai materi dengan cepat dan menarik. Setiap siswa cenderung memiliki perbedaan penguasaan materi tergantung dari kemampuan yang dimilikinya. Penggunaan tutorial melalui CD interaktif lebih efektif untuk mengajarkan penguasaan Software kepada siswa dibandingkan dengan mengajarkan hardware. Misalnya tutorial Microsoft Office Word, Access, Excel, dan Power Point. Kelebihan lain dari CD interaktif ini adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung kepada guru/instruktur. Siswa dapat memulai belajar kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Selain itu, materi-materi yang diajarkan dalam CD tersebut dapat langsung dipraktekkan oleh siswa terhadap siftware tersebut. Terdapat juga fungsi repeat, bermanfaat untuk mengulangi materi secara berulang-ulang untuk penguasaan secara menyeluruh.

8. Video Pembelajaran.

Selain CD interaktif, video termasuk media yang dapat digunakan untuk pembelajaran di SD. Video ini bersifat interaktif-tutorial membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Siswa juga dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktek sesuai yang diajarkan dalam video. Penggunaan CD interaktif di SD cocok untuk mengajarkan suatu proses. Misalnya cara penyerbukan pada tumbukan, teknik okulasi, pembelahan sel, proses respirasi dan lain-lain.

9. Internet

Internet, singkatan dari interconection and networking, adalah jaringan informasi global, yaitu,"the largest global network of computers, that enables people throughout the world to connect with each other¨. Internet diluncurkan pertama kali oleh J.C.R. Licklider dari MIT (Massachusetts Institute Technology) pada bulan Agustus 1962.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. "Through independent study, students become doers, as well as thinkers" (Cobine, 1997). Para siswa dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, data statistik, (Gordin et. al., 1995). Informasi yang diberikan server-computers itu dapat berasal dari commercial businesses (.com), goverment services (.gov), nonprofit organizations (.org), educational institutions (.edu), atau artistic and cultural groups (.arts)

Siswa dapat berperan sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analis, tidak hanya konsumen informasi saja. Mereka menganalisis informasi yang relevan dengan pembelajaran dan melakukan pencarian yang sesuai dengan kehidupan nyatanya (real life). Siswa dan guru tidak perlu hadir secara fisik di kelas (classroom meeting), karena siswa dapat mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran serta ujian dengan cara mengakses jaringan komputer yang telah ditetapkan secara online. Siswa dapat belajar bekerjasama (collaborative) satu sama lain. Mereka dapat saling berkirim e-mail (electronic mail) untuk mendiskusikan bahan ajar. Selain mengerjakan tugas-tugas pembelajaran dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang

diberikan guru siswa dapat berkomunikasi dengan teman sekelasnya.

Setelah bahan pembelajaran elektronik dikemas dan dimasukkan ke dalam jaringan sehingga dapat diakses melalui internet, maka kegiatan berikutnya yang perlu dilakukan adalah mensosialisasikan ketersediaan program pembelajaran tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat luas khususnya para calon peserta didik. Para guru juga perlu diberikan pelatihan agar mereka mampu mengelola dengan baik penyelenggaraan kegiatan pembelajaran melalui intenet. Karakteristik/potensi internet sebagaimana yang telah diuraikan di atas tentunya masih dapat diperkaya lagi dengan yang lainnya. Namun, setidak-tidaknya ketiga karakteristik/potensi internet tersebut dipandang sudah memadai sebagai dasar pertimbangan untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran melalui internet.

J. Keuntungan Menggunakan Multimedia Pembelajaran

Keuntungan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
2. Pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Menambah motivasi pembelajar selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
5. Mampu menvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

6. Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.
7. Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar, menurut Davis dan Crowther, akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar terpusat-siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik
8. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:
9. Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.
10. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.
11. Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.
12. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing pembelajar/siswa.
13. Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran.
14. Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik pembelajar/siswa; dan memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan siswa secara on-line.
15. Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar, menurut Davis dan Crowther, akan meningkatkan efisiensi,

meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar terpusat-siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik

16. Perkembangan/kemajuan teknologi internet yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan/pembelajaran. Berbagai percobaan untuk mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang upaya peningkatan mutu pendidikan/pembelajaran terus dilakukan. Perangkat lunak yang telah dihasilkan akan memungkinkan para pengembang pembelajaran (instructional developers) bekerjasama dengan ahli materi (content specialists) mengemas materi pembelajaran elektronik (online learning material).

Jenis multimedia pembelajaran menurut kegunannya ada dua:

a. Multimedia Presentasi Pembelajaran: Alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (explicit knowledge) dan bisa saja ditambahi dengan multimedia linear berupa film dan video untuk memperkuat pemahaman siswa. Dapat dikembangkan dengan software presentasi seperti: Open Office Impress, Microsoft PowerPoint, dsb.
    i. Multimedia Pembelajaran Mandiri: *Software* pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri alias tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan *explicit knowledge* (pengetahuan

tertulis yang ada di buku, artikel, dsb) dan tacit knowledge (*know how, rule of thumb*, pengalaman guru). Tentu karena menggantikan guru, harus ada fitur assesment untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalahnya. Untuk level yang kompleks dapat menggunakan software semacam *Macromedia Authorware* atau *Adobe Flash*.

ii. Tentukan Tema Materi Ajar. Ambil tema bahan ajar yang menurut kita sangat membantu meningkatkan pemahaman ke siswa dan menarik bila kita gunakan multimedia. Ingat bahwa tujuan utama kita membuat multimedia pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa. Jangan terjebak ke memindahkan buku ke media digital, karena ini malah mempersulit siswa. Ketika guru biologi ingin menggambarkan sebuah jenis tumbuhan supaya bisa dipahami siswa, dan itu sulit ternyata dilakukan (karena guru tidak bisa nggambar di komputer, dsb), maka ya jangan dilakukan ;). Alangkah lebih baik apabila pohon tersebut dibawa saja langsung ke depan kelas. Ini salah satu contoh bagaimana media pembelajaran itu sebenarnya tidak harus dengan teknologi informasi. Dalam sertifikasi guru, pemanfaatan media pembelajaran seperti pohon itu, atau kecoak dikeringkan, dsb tetap mendapatkan poin penilaian yang signifikan.

b. Susun Alur Cerita (Storyboard). Susun alur cerita atau storyboard yang memberi gambaran seperti apa materi ajar akan disampaikan. Jangan beranggapan bahwa storyboard itu hal yang susah, bahkan point-point saja

asalkan bisa memberi desain besar bagaimana materi diajarkan sudah lebih dari cukup. Cara membuatnya juga cukup dengan software pengolah kata maupun spreadsheet yang kita kuasai, tidak perlu muluk-muluk menggunakan aplikasi pembuat storyboard professional.

c. Mulai Buat Sekarang Juga!. Jangan menunda atau mengulur waktu lagi, buat sekarang juga! Siapkan Openoffice Impress atau Microsoft PowerPoint anda. Mulai buat slide pertama, isikan bahan ajar yang ingin anda multimedia-kan. Terus masukkan bahan ajar anda di slide slide berikutnya, mulai mainkan image, link dengan gambar, suara dan video yang bisa kita peroleh dengan gampang di Internet. Bisa juga memanfaatkan situs howstuffworks.com untuk mencari ide :).
d. Gunakan Teknik ATM (Amati, Tiru dan Modifikasi). Terapkan metode ATM (Amati, Tiru dan Modifikasi). Usahakan sering melihat contoh-contoh yang sudah ada untuk membangkitkan ide. Gunakan logo, icon dan image yang tersedia secara default. Apabila masih kurang puas? Cari dari berbagai sumber dan buat sendiri apabila mampu.
e. Tetapkan Target. Jaga keseriusan proses belajar dengan membuat target pribadi, misalnya untuk mengikuti lomba, memenangkan award, menyiapkan produk untuk dijual, atau deadline jadwal mengajar di kelas. Target perlu supaya proses belajar membuat multimedia pembelajaran terjaga dan bisa berjalan secara kontinyu alias tidak putus di tengah jalan. Untuk lomba dan award, paling tidak di Indonesia ada berbagai event nasional yang bisa kita jadikan target. Balai pengembangan multimedia dan dinas pendidikan nasional di berbagai daerah saat ini saya lihat mulai marak menyelenggarakan

berbagai event lomba di tingkat lokal (exp: Teacher Innovation (Microsoft), Lomba Pembuatan Multimedia Pembelajaran (Dikmenum), eLearning Award (Pustekkom), Game Technology Competition (BPKLN), dsb).

DAFTAR PUSTAKA

Eleanor L. Criswell 1989. Design Of Computer-Based Instruction, Macmillan Pub Co, 1989.

Ferawati. 2011. Model Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Generik Sains Guru Fisika Pada Topik Fluida Dinamis. Proseding Penelitian Bidang Ilmu Eksakta 2011, (2011),Hal: 1-10

Gilbert, D. (2002). Multimedia Technology, Queensland: University Of Queensland

Gunawan, Dkk. 2014. Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Fisika Dan Implikasinya Pada Penguasaan Konsep Mahasiswa. Jurnal Pijar Mipa, Vol. Ix No.1, Hal: 15 - 19.

Kadir, A Dan Triwahyuni.(2003). Teknologi Informasi.Yogyakarta : Kanisius.

Liao, Y.K. 1992. Effects Of Computerassisted Intruction On Cognitive Outcomes : A Meta Analysis. Journal Of Research On Computing In Education.

Michael Simkins, Karen Cole, Fern Tavalin And Barbara Means, Increasing Student Learning Through Multimedia Projects Diakses Dari Http://Www.Ascd.Org/Publications/Books /102112/ Chapters/What_Is Project-Based_Multimedia_ Learning%25C2%25A2.Aspx, Tanggal 31 Agustus 2011

Nandi, 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Di Persekolahan. Jurnal "Gea" Jurusan Pendidikan Geogarafi Vol.6, No.1, April 2006.

Prastika, L. R., Dkk. 2015. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model Instructional

Games Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika. Prosiding Simposium Nasional Inovasi Pembelajaran Dan Sains 2011 (Snips 2015) Bandung, (2015): Hlm 397-400.

Richard E. Mayer, Roxana Moreno, 1998, Aids To Computer-Based Multimedia Learning,Richard E. Mayer*, Roxana Morenodepartemen Psikologi, University Of California, Santa Barbara, Ca 93106, Usa Department Of Psychology, University Of California, Santa Barbara, Ca 93106, Usa

Sriyanti, I. 2009. M-Learning : Alternatif Media Pembelajaran Di LPTK. Makalah Seminar Nasional Pendidikan (Http://Eprints. Unsri.Ac. Id/2223/1/M._Leaning)

Suyanto, M.2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing .Yogyakarta: Andi.

Suyanto. 2004. Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran, Andi Offset Yogyakarta 2004.

Unesco, Introduction | The Multimedia Approach, Diakses Dari Www.Unesco.Org/Education/Tlsf/TLSF/Intro/Mod02/Uncom, Tanggal 1 September 2011

Vaughan, Tay. 2011. Multimedia: Making It Work, 8th Edition. New York: Mcgraw-Hill Wiyono, K., Dkk. 2009. Model Pembelajaran Multimedia Interaktif Relativitas Khusus Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. Makalah Seminar Nasional Pendidikan Di Fkip Universitas Sriwijaya Palembang, (2009): Hal: 1-12

PROFIL PENULIS

Fitri Siti Sundari, M.Pd. Penulis merupakan dosen PPG FKIP Universitas Pakuan Bogor. Penulis menyelesaikan Pendidikan S1 Jurusan Biologi di IPB dan S2 Pendidikan Dasar di UPI Bandung. Sekarang penulis sedang menempuh S3 di UNJ program studi Pendidikan Dasar. Penulis sudah menulis beberapa buku yaitu Keterampilan dasar Mengajar, Bumi dan Antariksa, Bunga Rampai Pendidikan Karakter (Pengembangan Model Problem Solving Berbasis Pendidikan Karakter Terintegrasi Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar), Bunga Rampai Model-Model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah dasar (Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbasis Kecerdasan Naturalis Pada Pembelajaran IPA SD), Bunga Rampai Neuropedagogik, Pendidikan Inklusi untuk ABK dan Strategi Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Motivatif.

BAB 9

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

Andri Kurniawan, S.Pd., M.Pd

BAB 9
KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

A. Pembelajaran Multimedia

Sebuah studi oleh Edwards, Williams dan Roderick tentang penggunaan media yang berbeda untuk memulai proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen yang menggunakan lingkungan proses pembelajaran terpadu mencapai hasil yang signifikan lebih baik pada tahap 0,5 dibandingkan siswa pada kelompok pembanding yang menggunakan media tradisional (buku pelajaran) dalam pembelajarannya.

Bahan ajar multimedia memiliki keunggulan ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Kelebihan multimedia adalah sebagai berikut:

1. Multimedia menyediakan proses dan penawaran interaktif umpan balik sederhana,
2. Multimedia memberikan kebebasan kepada siswa dalam mendefinisikan subjek pembelajaran,
3. Multimedia menawarkan kontrol yang mudah sistematis dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan teoritis di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia memiliki keunggulan dalam proses belajar mengajar, keunggulan tersebut dapat berupa kombinasi berbagai media yang dapat membangkitkan minat siswa, dalam menghadapi mata pelajaran pembelajaran adanya proses yang interaktif, serta mudahnya mengontrol proses pembelajaran yang berlangsung.

Multimedia dapat mengembangkan keterampilan sensorik dan menarik perhatian dan minat. Menurut Computer Technology Research (CTR), orang hanya dapat mengingat 20 persen dari apa yang mereka lihat dan 30 persen dari apa yang mereka dengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, dalam hal ini multimedia sangat efektif sebagai alat bantu yang lengkap dalam proses belajar mengajar. Efektivitas multimedia terlihat dari beberapa manfaat multimedia, antara lain:

1. Penggunaan beberapa media saat menyajikan informasi
2. Kemampuan untuk mengakses informasi secara up to date dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak
3. Bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarah keperhatian dan tingkat retensi yang baik
4. Menarik perhatian dan minat karena menggunakan kombinasi gambar, suara dan gerak. Terlebih lagi karena anusia juga memiliki ingatan yang terbatas.
5. Media alternatif untuk menyampaikan pesan dengan teks, audio, gambar, video, dan animasi yang disempurnakan.
6. Meningkatkan kualitas komunikasi
7. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah diantara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, mamanipulasi, dan mengakses informasi.

Di sisi lain multimedia dapat memberikan keuntungan terhadap penyampaian dan penerima informasi, antara lain:

1. Lebih komunikatif

Informasi dengan gambar dan animasi lebih mudah dipahami pengguna daripada informasi yang dibuat dengan cara lain. informasi tentang itu

Informasi yang diperoleh dengan membaca terkadang sulit dipahami dan oleh karena itu perlu dibaca kembali. Selain itu, membaca dirancang untuk menyediakan waktu khusus yang sulit didapat karena hiruk pikuk.

2. Mudah dilakukan perubahan

Perkembangan organisasi, lingkungan, ilmu pengetahuan dan teknologi dan lain-lain mempengaruhi informasi. Ilmu tidak lagi relevan dengan kondisi yang ada, sehingga harus diperbaharui sesuai dengan kebutuhan yang ada. Dengan multimedia, semua informasi disimpan di komputer. Informasi dapat diubah, ditambahkan, dikembangkan lebih lanjut atau digunakan sesuai kebutuhan.

3. Interaktif

Penggunaan aplikasi interaktif diantaranya untuk presentasi, perekonomian, pendidikan dan lain-lain. Penguna dapat interaktif sehingga keinginannya langsung bisa terpenuhi. Hal ini tidak bisa dilakukan pada informasi yang disajikan dengan cara lain seperti media cetak.

4. Lebih leluasa menggunakan kreatifitas

Programmer multimedia atau desainer atau penulis multimedia dapat mengeluarkan kreativitas mereka untuk membuat informasi lebih komunikatif, estetis dan ekonomis sesuai kebutuhan. Ini dimungkinkan karena perangkat lunak multimedia menyediakan alat dan bahasa pemrograman untuk membuat aplikasi yang kreatif.

B. Jenis-Jenis Multimedia

Multimedia dapat dibagi menjadi dua bidang dalam perkembangannya, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia sekuensial atau berurutan untuk setiap siswa atau pengguna multimedia ini menggunakannya secara bertahap sesuai dengan materi paket yang telah ditentukan.

Multimedia interaktif merupakan multimedia non linier, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang tersedia, ketika mempelajari suatu topik siswa dapat memilih mana yang ingin dipelajari lebih lanjut.

Dengan demikian, ciri khas multimedia interaktif adalah adanya kontrol, sering disebut sebagai antarmuka pengguna grafis (GUI), yang dapat berupa ikon, tombol, gulungan, atau lainnya.

Kriteria untuk menilai sebuah media interaktif diantaranya:

1. Kesederhanaan berarti program multimedia dirancang sedemikian rupa sehingga siapa saja dapat menggunakannya,
2. Kelengkapan materi pembelajaran berarti bahwa multimedia dikembangkan dengan konten khusus mata pelajaran yang cukup untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam kaitannya dengan pengetahuan yang diperoleh.
3. Komunikasi artinya baik bahasa maupun desain harus mampu "berbicara" dan mengajak pengguna untuk melakukan sesuatu, bukan sekedar meminta mereka untuk mendengarkan,
4. Pembelajaran mandiri artinya dirancang untuk berfungsi tanpa bantuan orang lain seperti guru,

5. Belajar selangkah demi selangkah artinya materi harus diorganisasikan dalam satuan-satuan kecil dari yang sederhana sampai yang kompleks,
6. Unity Multimedia adalah kombinasi terorganisir dari berbagai media harmonis dan seimbang
7. Kontinuitas adalah kemampuan mendorong pembelajaran secara terus menerus untuk meningkatkan minat belajar selanjutnya.

Interaktivitas ini disebabkan oleh fakta bahwa guru cepat menanggapi masalah siswa dan membimbing perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Dari teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia bersifat linier dan interaktif. Linier berfokus pada metode aplikasi sistematis, sedangkan interaktif berfokus terutama pada isi pelajaran.

Metode pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer (Computer Assisted Teaching and Learning/CBT) telah diperkenalkan dan kini mendapat perhatian yang semakin meningkat seiring dengan pesatnya era teknologi informasi dan komunikasi. perkembangan di teknologi multimedia juga menjanjikan potensi besar untuk mengubah cara orang belajar, bagaimana mereka memperoleh informasi, bagaimana mereka memproses informasi, dan lain sebagainya. Multimedia juga menyediakan berbagai peluang kepada para pendidik mengaplikasikan berbagai teknik pengajaran dan peserta didik diberi kesempatan untuk memegang kekuasaan kontrol untuk sesuatu sesi pembelajaran. Siswa juga memiliki kesempatan untuk menentukan teknik belajar yang tepat, membentuk pengetahuan berdasarkan kebutuhan masing-masing, dan mengalami suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Sumber informasi dan referensi tidak lagi terkait dengan teks buku, tetapi memiliki cakupan yang lebih luas. Hadirnya teknologi multimedia melalui internet meningkatkan kemampuan dalam mengelola akses informasi, menjadikan segala informasi lebih mudah dan cepat diakses dalam berbagai bentuk dan pendekatan.

Aplikasi multimedia adalah aplikasi yang dirancang dan dibuat dengan menggabungkan elemen-elemen seperti teks/dokumen, audio, gambar, animasi dan video. Penggunaan aplikasi multimedia dapat berupa company profile, video instruksional, pembelajaran online dan pelatihan komputer. Istilah pembelajaran multimedia berbeda. Ada yang menyebutnya CALL (Computer Aided Language Learning), CAI (Computer Assisted Instruction), CELL (Computer Aided Language Learning) atau CBI (Computer Aided Instruction).

Penggunaan multimedia (teks, video, suara, animasi dan interaktif) dalam pembelajaran populer di kalangan siswa. Namun, elemen multimedia yang paling umum digunakan adalah teks daripada video, suara, animasi atau interaksi. Ketika file media ditampilkan sepenuhnya (Kesatuan setiap elemen) Multimedia sangat bermanfaat bila digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Namun multimedia tidak hanya harus dilihat oleh masing-masing elemen, karena jika komponen-komponen tersebut menjadi satu, tentu manfaatnya akan jauh lebih besar.

Multimedia membantu siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar, dan menjadikan guru sebagai pelatih yang memfasilitasi pembelajaran siswa, bukan komandan/petunjuk kepada siswa.

Dalam dunia pendidikan baik formal, informal maupun sehari-hari tentunya tidak lepas dari media pembelajaran

yang berbeda. Pendidikan formal yang relevan adalah jenjang pendidikan yang diwajibkan pemerintah (PAUD, TK, SD, SLTP, SMA dan SMA). Sedangkan pendidikan nonformal adalah pendidikan di luar sekolah, seperti kursus bahasa, kursus menjahit, kursus kerajinan tangan, dan berbagai fasilitas kualifikasi lainnya. Sedangkan pendidikan informal adalah pendidikan yang berlangsung terutama di dalam keluarga dan diturunkan dari orang tua kepada anak-anaknya. Dalam hal ini tentunya tidak terlepas dari berbagai jenis media yang digunakan untuk menunjang siswa memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media grafis

Media grafis, termasuk media visual. Seperti pada media lainnya, media grafis juga berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Siswa dapat melihat pesan secara langsung dilambangkan dengan komunikasi visual.

2. Media audio

Media audio adalah media yang berhubungan dengan pendengaran. Pesan yang ditransmisikan ditandai dengan suara, ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan sebagai media audio, antara lain radio, televisi, android, komputer, yang sering kita temukan di laboratorium bahasa.

3. Media Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan software aplikasi animasi yang digunakan pada web. Dengan Macromedia Flash, aplikasi web dapat dilengkapi dengan berbagai animasi, suara, animasi interaktif, dan banyak lagi. Animasi dari keluaran Macromedia Flash dapat dikonversi ke format

lain yang tidak secara langsung cocok dengan Flash untuk digunakan dalam pembuatan web.

C. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Multimedia

Multimedia dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran di dalam kelas. Menurut Mayer, R. E. (2009) Pembelajaran multimedia sebagai akuisisi pengetahuan atau

menggabungkan informasi. Selain itu, pembelajaran multimedia sebagai bangunan pengetahuan atau bantuan dalam memahami aspek-aspek penting dari materi yang disajikan. Pembelajaran multimedia memiliki beberapa keunggulan:

1. Multimedia sebagai media pembelajaran memungkinkan belajar mengajar di luar batas-batas ruang kelas. Ada banyak objek yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa di dalam kelas karena letak objek terlalu jauh, objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek terlalu kompleks, objek mudah rusak, objek sangat rendah kebisingan, objek berbahaya. Dengan media yang tepat, objek apapun dengan karakteristik tersebut dapat disajikan kepada siswa.
2. Multimedia sebagai media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan dan perbedaan pengalaman siswa untuk mencapai konsistensi pengamatan. Jika siswa tidak dapat mendekati objek pembelajaran secara langsung, objek tersebut dapat dibawa ke depan siswa. Ini mungkin objek nyata, miniatur, model, atau rekaman audiovisual. Media juga dapat mewakili objek atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dan tidak tersedia saat ini, seperti gambar/foto,

slide, film, video, atau media lainnya. Hal ini dimungkinkan karena sifat media yang tetap di mana objek atau peristiwa dapat ditangkap, disimpan, dan ditampilkan kembali. Dengan cara ini, objek atau peristiwa dapat digambar, difoto, direkam atau difilmkan, disimpan dan dilihat kembali sebagai peristiwa aslinya, dan diamati sesuai keinginan.

3. Media pembelajaran multimedia menjangkau khalayak yang besar (kemampuan distribusi) dan memungkinkan melihat objek secara bersamaan. Siaran radio dan televisi memungkinkan ratusan atau bahkan ribuan siswa mengikuti pelajaran seorang guru pada saat yang bersamaan. Demikian pula dengan e-learning, tidak ada batasan jumlah peserta atau waktu, dan materi yang sama dapat dipelajari berulang kali.
4. Multimedia sebagai media pembelajaran dapat menjelaskan konsep-konsep dasar secara benar, konkrit dan realistis, sehingga media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang terintegrasi atau komprehensif dari yang konkrit ke abstrak.
5. Media pembelajaran yang baik juga dapat menginspirasi dan membangkitkan motivasi dan minat belajar. Efek audiovisual multimedia merangsang indera pembelajar dengan baik.
6. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan sumber belajar dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kemampuan, minat, dan waktu masing-masing.

Dari manfaat yang diterima terdapat keunggulan-keunggulan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
2. Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Selain beberapa kelebihan, multimedia memiliki beberapa kelemahan dalam mendukung proses pembelajaran. Susilana & Riyana (2008) menunjukkan kelemahan multimedia, yaitu multimedia cenderung mahal, sehingga membutuhkan biaya lebih. Biaya di sini adalah biaya yang diperlukan untuk pengadaan perangkat keras pendukung untuk mendukung kelangsungan multimedia. Seperti Player, LCD, Speaker. Dalam proses pembuatannya pun, multimedia dibuat oleh programmer yang memahami perangkat lunak dan perangkat keras dengan spesifikasi biaya tertentu. Selain itu, pengguna memerlukan keahlian khusus untuk memahami program interaktif sehingga dapat mengantisipasi hambatan yang ada.

Selain itu, E. Sharon (2011 hal.174) antara lain mengemukakan kelemahan-kelemahan multimedia lainnya, seperti:

1. Hak cipta program yang menyebabkan program multimedia interaktif tidak seluruhnya bisa diakses secara bebas.

2. Ekspektasi yang tinggi dari guru bahwa pembelajaran dengan komputer dapat meningkatkan prestasi belajar, sementara hal ini tidak dapat terjadi begitu saja.
3. Tingkat kompleksitas program yang tinggi bisa menjadi hambatan bagi pengguna.
4. Kurang terstrukturnya informasi yang diperoleh.

Di atas menunjukkan kekuatan dan kelemahan dari Multimedia Interaktif. Namun demikian, peneliti sedang mengembangkan multimedia interaktif yang dapat diakses melalui sekolah dan internet, tetap mendampingi selama pembelajaran berlangsung dan mengevaluasi hasil belajar, merancang program dengan sederhana dan mampu digunakan oleh siswa, dan menyajikan materi secara terstruktur dibantu oleh ahli materi dan ahli media.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Ashar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002. Media Pembelajaran Jakarta: Ciputat Pers.

Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Munir. 2012. *Pembelajaran Jarak jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Rudi Susilana.Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima.

Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. 2011 . *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar. (Alih Bahasa: Arif Rahman)*. Jakarta: Kencana

PROFIL PENULIS

Andri Kurniawan, S.Pd., M.Pd. Lahir di Tangerang tanggal 20 Desember 1989. Telah menyelesaikan studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang Tahun 2012, serta Magister (S2) Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Indrapasta PGRI (Unindra) Jakarta Tahun 2019. Mulai Bulan Desember tahun 2019 mengajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Pendidikan Bahasa Inggris Sampai Saat ini**.** Penulis saat ini menjadi Kepala Sub Bagian Perencanaan, Evaluasi dan Mentoring di Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang. Penulis Juga aktive dalam kegiatan- kegiatan pengembangan kampus diantaranya menjadi Pengembang Kampus Merdeka dan Renstra Fakultas serta Universitas. Penulis sangat active dalam kegiatan penelitian, Pengabdian Masyarakat dan mengisi kegiatan webinar, Seminar dan Workshop sebagai pembicara. Penulis aktive menulis buku dan sebagai editor buku

BAB 10

KARAKTERISTIK MULTIMEDIA

Afdalia, S.Pd., M.Pd

BAB 10
KARAKTERISTIK MULTIMEDIA

Multimedia sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, secara umum dapat dikatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Multimedia merupakan penggabungan dua teknologi yaitu teknologi analog dan teknologi digital. Adanya penggunaan multimedia, guru mampu menggunakan berbagai macam bentuk media dalam satu kesatuan multimedia pembelajaran. Dengan begitu, multimedia juga perlu memiliki karakteristik sebagai suatu tanda pembeda dengan lainnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karakteristik adalah tanda, ciri, atau fitur yang bisa digunakan sebagai identifikasi. Karakteristik juga diartikan sebagai sesuatu yang bisa membedakan satu hal dengan lainnya. Sehingga karakteristik multimedia adalah hal yang menjadi tanda atau ciri dalam mengidentifikasi dan membedakan multimedia dengan satu hal lainnya.

Menurut Anwar et al. (2022) dan Farida (Shoffa et al., 2021), sebuah media pembelajaran dikatakan terpenuhi unsur multimedia jika memenuhi karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media, gabungan dua atau tiga media. Misalnya menggabungkan unsur gambar dengan suara, gambar dan animasi, dan lainnya.
2. Bersifat interaktif, agar dapat mengakomodasi respons pengguna.
3. Bersifat mandiri, agar dapat memberikan kemudahan kepada pengguna.

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Batoebara (2020 : 53) juga menguraikan karakteristik yang sama mengenai multimedia yakni sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, artinya menggabungkan audio dan visual yang bersifat interaktif dalam hal ini untuk mengakomodasi respon pengguna.
2. Bersifat mandiri, artinya multimedia memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga dapat digunakan secara mandiri oleh penggunanya.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia harus memperhatikan karakteristik komponen lain, diantaranya meliputi tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Ada banyak jenis multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya multimedia yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi atau yang dapat disebut multimedia yang berbasis interaktif.

Multimedia interaktif merupakan teknologi multimedia yang mampu memberi kesan dalam media pembelajaran dengan mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Priyanto, 2009; Ambarita, 2021). Multimedia yang menarik dan menyenangkan akan membuat pengajaran dan pembelajaran yang interaktif. Hal ini menggalakkan komunikasi aktif antara peserta didik dan guru.

Dalam pengembangannya, multimedia interaktif juga harus memenuhi karakteristik. Thorn dan Tse-Kian memberikan enam karakteristik multimedia interaktif (Ambarita, 2021) yaitu sebagai berikut.

1. Memiliki kemudahan navigasi, artinya sebuah multimedia interaktif harus memiliki kemudahan navigasi yang dirancang sesederhana mungkin, sehingga yang menggunakan dapat mempelajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media;
2. Memiliki kandungan kognisi, yaitu adanya kandungan pengetahuan yang jelas;
3. Mempunyai presentasi informasi, yaitu dapat digunakan untuk menilai isi dan program multimedia interaktif itu sendiri;
4. Adanya integrasi media, yakni media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan;
5. Memiliki sifat artistik dan estetika, hal ini diperlukan untuk menarik minat belajar sehingga multimedia harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik;
6. Memiliki fungsi secara menyeluruh, artinya multimedia interaktif tersebut harus memberikan pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Karakteristik multimedia yang telah diuraikan diatas sangat tergambar jelas bahwa dari beberapa pendapat mempunyai kemiripan dalam menentukan karakteristik multimedia itu sendiri. Demikian pula dengan multimedia interaktif yang harus mempunyai karakteristik menarik untuk dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarita, J., 2021. Pendidikan Karakter Kolaboratif: Sinergitas Peran Orang Tua, Guru Pendidikan Agama Kristen dan Teknologi. Cv Interactive Literacy Digital.

Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T.D., Fajriyah, L., Astuti, I.A.D., Hardiansyah, A., Suseni, K.A., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0." Tohar Media.

Batoebara, M.U., 2020. Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Undhar Press, Medan.

Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J.F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E.E., Basith, A., Giap, Y.C., 2021. Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi. Agrapana Media.

Widyastuti, A., Panggabean, S., Salamun, S., Kristianto, S., Rahmat, T., Purba, S., Khalik, M.F., Sari, M., Ritonga, M., Simarmata, J., Haruna, N.H., Recard, M., Meirista, E., Chamidah, D., 2022. Media dan Multimedia Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

PROFIL PENULIS

Afdalia, lahir di Kota Majene pada tanggal 14 Mei 1992. Penulis merupakan buah hati dari pasangan Jalaluddin Dewel dan Warsia Sammal. Penulis adalah anak kedua dari 5 bersaudara. Penulis pertama kali menginjakkan kaki di dunia pendidikan formal pada tahun 1999 di SDN 010 Palece Kabupaten Polewali Mandar dan tamat pada tahun 2004. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 3 Tinambung (2004-2007). Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan tingkat menengah atas di SMA Negeri 1 Tinambung (2007-2010). Pada tahun 2010, penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Fisika melalui jalur PMJK dan menyelesaikan Strata-1 pada tahun 2014. Selanjutnya, pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Strata-2 dengan Program Studi Pendidikan Fisika di Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar dan menyelesaikan magister pada tahun 2019. Selanjutnya pada awal tahun 2020 penulis menjadi dosen tetap Yayasan Perguruan Tinggi Darud Da'wah wal Irsyad tepatnya di STKIP Darud Da'wah wal Irsyad Pinrang pada prodi Pendidikan Fisika sampai sekarang.

BAB 11

PENULISAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE ASSURE

Azizatul Banat, S.S., M.TPd

BAB 11
PENULISAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE ASSURE

A. Pengertian Media Pembelajaran

Asal kata media adalah dari bahasa latin yang berarti "perantara "atau "pengantar", yang merupakan pengantar atau perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media seringkali diartikan sebagai alat perantara, tentu ini pula yang umum digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar guna memaksimalkan kualitas pembelajaran. Media dapat memudahkan pengguna dan penerimanya dalam memahami suatu materi. Menurut Sadiman (2006), Media merupakan segala sesuatu yang kemudian digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerimanya, dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatiam dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Kemudian Trianto (2010) menjelaskan media merupakan komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Selanjutnya, menurut Heinich, dkk yang dikutip oleh Arsyad (2006) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Berikutnya, pendapat. Latuheru (1988) menjelaskan media pembelajaran adalah bahan, alat, atau

teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Maka dari beberapa pengertian diatas, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses belajar yaitu menyampaikan pesan, gagasan, ide baik berupa materi pembelajaran kepada peserta didik yang dilakukan oleh guru.

B. Pengertian Metode ASSURE dan Penulisan Media Pembelajaran.

Model ASSURE merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru sebelum pembelajaran dilakukan, sehingga nantinya pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, maksimal dan tepat. Model ini memberikan kemudahan bagi guru dalam mempersiapkan pembelajaran agar menjadi lebih terarah dan menuju pada sasaran yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Model ASSURE merupakan langkah merencanakan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas secara sistematis dengan memadukan penggunaan terknologi dan media. Model ASSURE menggunakan tahap demi tahap untuk membuat perancangan pembelajaran yang dapat dilihat dari nama model tersebut, yaitu ASSURE. Menurut Smaldino, Lowther & Russel (2007), (*Analyze learners*), S (*State standard and Objectives),* S (*Select strategi, technology, media, and materials),* U (*Utilize technology, media and maerials),* R (*Require learner participation)* dan E (*Evaluated and revise).* Model ASSURE yang dicetuskan oleh Heinich, dkk pada tahun 1980-an dikembangkan oleh Smaldino hingga sekarang. Strategi pembelajarannya melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran pembelajar di

lingkungan belajar. Berikut ini adalah tahapan model ASSURE:

1) ***Analyze Learner*** **(Analisis Pembelajar)**

Ini merupakan langkah pertama pada tahapan model ASSURE, A *(Analyze Learner*) analisis pembelajar, pada tahap ini perlu dilakukan analisis karakter dengan mengenali dan membedakan karakteristik umum dan khusus pada sasaran/tujuan yang akan ditargetkan, misalnya: apakah mereka merupakan siswa sekolah dasar, atau lanjutan? atau juga mahasiswa di perguruan tinggi?, kelompok organisasi, usia, jenis kelamin, dll. Selanjutnya perlu dianalisis karakteristik khusus target sasaran misalnya: sikap awal (penerimaan) oleh target, keterampilan dan pengetahuan dasar target. Hal ini ditujukan agar dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis pembelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi :

a. ***General Characteristics*** **(Karakteristik Umum)**. Karakteristik umum siswa dapat ditemukan melalui variable yang konstan, seperti, jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, budaya dan faktor sosial ekonomi serta etnik. Semua variabel konstan tersebut, menjadi patokan dalam merumuskan strategi dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan pelajaran.

b. ***Specific Entry Competencies*** **(Mendiagnosis kemampuan awal pembelajar)**. Penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal siswa merupakan sebuah subyek patokan yang berpengaruh dalam bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi siswa. Hal ini akan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran

agar penyamapain materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

c. ***Learning Style*** **(Gaya Belajar)**. Gaya belajar yang dimiliki setiap pembelajar berbeda-beda dan mengantarkan peserta didik dalam pemaknaan pengetahuan termasuk di dalamnya interaksi dengan dan merespon dengan emosi ketertarikan terhadap pembelajaran. Terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki peserta didik, yaitu: (1) gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca (2) gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius, (3) gaya belajar kinestetik (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri.

Berdasarkan langkah pertama dalam model pembelajaran ASSURE, serta dengan pertimbangan hasil analisis pembelajar, kita dapat menulis media yang dibutuhkan untuk membantu pembelajaran. Contohnya jika karakteristik pembelajar lebih dominan menggunakan gaya belajar auditif maka pembelajaran yang mudah mereka tangkap adalah pembelajaran menggunakan media dengan unsur suara atau audio, baik berupa media suara secara keseluruhann ataupun berbentuk sisipan, contoh misalnya membuat materi presentasi PowerPoint dan menyisipkan materi berbentuk audio. Selanjutnya jika karakteristik pembelajar memiliki gaya belajar visual maka dapat menggunakan media bergambar atau bacaan. Selanjutnya jika karakteristik pembelajar memiliki gaya belajar kinestetik, tentunya kita dapat membuat media pembelajaran yang mengedepankan aktivitas pembelajaran melalui aktivitas

atau gerakan, maka penulisan media akan lebih mudah dengan analisis langkah pertama dalam ASSURE.

2. ***State Standards And Objectives*** **(Menentukan Standard Dan Tujuan)**. Tahap selanjutnya dalam ASSURE model adalah merumuskan tujuan dan standar. Dalam tahap ini, diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat.

a. Pentingnya Merumuskan Tujuan dan Standar dalam Pembelajaran. Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2013) berikut ini:

a) Rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran.
b) Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa
c) Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran
d) Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran yang Berbasis ABCD

Menurut Smaldino, dkk. (2011), setiap rumusan tujuan pembelajaran ini haruslah lengkap. Kejelasan dan kelengkapan ini sangat membantu dalam menentukan model belajar, pemanfaatan media dan sumber belajar berikut asesmen dalam KBM. Rumusan baku **ABCD** tadi dijabarkan sebagai berikut:

1) **A = audience**

Pembelajar atau peserta didik dengan segala karakterisktiknya. Siapa pun peserta didik, apa pun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci.

2) **B = behavior**

Perilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Perlaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati.

3) **C = conditions**

Situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi pebelajar dapat belajar dengan baik. Penggunaan media dan metode serta sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung.

4) **D = degree**

Persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan sebagai dibaku sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam presentase benar (%), menggunakan kata-kata seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi.

c. **Tujuan Pembelajaran dan Perbedaan Individu**

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan. Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut,

maka timbullah *mastery learning* (kecepatan dalam menuntaskan materi tergantung dengan kemampuan yang dimiliki tiap individu.

3. ***Select Strategies, Technology, Media, and Materials*** **(Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan Ajar**). Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematika pemilihan strategi, teknologi dan media dan bahan ajar.

a. Memilih Strategi Pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi siswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung ARCS model menurut Keller (2010). ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention* (perhatian) siswa, pembelajaran berhubungan yang *Relevant* dengan keutuhan dan tujuan, *Convident* , desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh siswa dan *Satisfaction* dari usaha belajar siswa.

b. Memilih Teknologi dan Media yang sesuai dengan Bahan Ajar

Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti: media elektronik (radio, televisi, smartphone, dll), media cetak (buku, koran, majalah), media audio (rekaman audio berformat mp3, dll), serta media audio visual lainnya yang seringkali kita gunakan untuk membantu proses pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2016), media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh

pengetahuan. Media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Bentuk media adalah bentuk fisik dimana sebuah pesan digabungkan dan ditampilkan. Bentuk media meliputi, sebagai contoh, diagram (gambar diam dan teks) slide (gambar diam lewat proyektor) video (gambar bergerak dalam TV), dan multimedia komputer (grafik, teks, dan barang bergerak dalam TV) Setiap media itu mempunyai kekuatan dan batasan dalam bentuk tipe dari pesan yang bisa direkam dan ditampilkan. Memilih sebuah bentuk media bisa menjadi sebuah tugas yang kompleks-merujuk kepada cakupan yang luas dari media yang tersedia, keanekaragaman siswa dan banyak tujuan yang akan dicapai. Memilih format media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik

c. Memilih, Mengubah, dan Merancang Materi

1) Memilih Materi yang tersedia
   - Melibatkan Spesialis Teknologi/Media
   - Menyurvei Panduan Referensi Sumber dan Media
2) Mengubah Materi yang ada
3) Merancang Materi Baru

4. ***Utilize Technology, Media And Materials*** **(Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar)**. Sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya mengikuti langkah-langkah seperti dibawah ini, yaitu:

a) Mengecek bahan (masih layak pakai atau tidak)

b) Mempersiapkan bahan
c) Mempersiapkan lingkungan belajar
d) Mempersiapkan pembelajar
e) Menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar.

5. ***Require Learner Parcipation*** **(Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik)**

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan member informasi kepada siswa. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, diman para siswa akan menerima umpan balik informative untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

6. ***Evaluate and Revise*** **(Mengevaluasi dan Merevisi)**

Penilaian dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Penilaian dan perbaikan dapat berdasarkan dua tahapan yaitu:

1. Penilaian Hasil Belajar Siswa,
   a) Penilaian Hasil Belajar Siswa yang Otentik,
   b) Penilaian Hasil Belajar Portofolio
   c) Penilaian Hasil Belajar yang Tradisional / Elektronik.
2. Menilai dan Memperbaiki Strategi, teknologi dan Media
3. Revisi Strategi, Teknologi, dan Media.

C. Contoh Penerapan Metode ASSURE

a. Analyze Learner (Analisis Pembelajar)

SMP Pesantren Pancasila Bengkulu merupakan sekolah menengah pertama yang bernaung dibawah Yayasan Pondok Pesantren Pancasila Bengkulu. Siswa kelas VIII SMP tersebut lebih kurang berjumlah sebanyak 50 orang yang terdiri dari 2 kelas.

Rancangan penggunaan media dengan model ASSURE akan dilakukan santri kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). SKI merupakan salah satu mata pelajaran yang ditetapkan oleh Kurikulum Kementrian Agama. Untuk sekolah-sekolah yang berada di bawah naungan Kementrian Agama.

Mata pelajaran SKI merupakan mata pelajaran yang berisikan sejarah-sejarah kebudayaan yang dimiliki oleh umat islam dari zaman Rasulullah SAW, Sahabat, Tabiin dan Tabi' tabiin. Dan kejayaan-kejayaan umat islam yang ada pada zaman dahulu hingga zaman sekarang.

Mata pelajaran SKI harus disajikan dengan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar bagi siswa untuk memahami dan menguasai ilmu dari mata pelajaran sejarah kebudayaan umat islam pada zaman dahulunya.

Dari observasi yang dilakukan siswa sangat menyukai pelajaran dengan melibatkan aktif mereka dalam pembelajaran, tidak hanya ceramah dan mendengarkan saja, sehingga untuk menyampaikan materi pelajaran diperlukan metode yang menarik dan media pembelajaran yang melibatkan aktif peserta didik dalam pelajaran tersebut.

Gaya belajar peserta didik pada umumnya berbeda-beda. Gaya belajar terdiri dari**:**

a. Gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca.

b. Gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius.
c. Gaya belajar kinestetik (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri.

Ketiga gaya belajar ini cocok untuk ketiga bidang studi ini karena, siswa perlu mendengarkan (audio) dan melihat (visual) dengan serius penjelasan dari guru atau media audio visual lainnya mengenai perjalanan sejarah islam pada zaman dahulunya. Dan gaya belajar kinestetik (melakukan) mencoba memerankan/ membuat drama tentang gaya kehidupan/perjuangan umat islam pada zaman dahulunya sehingga siswa benar- benar paham dan mengerti dan dapat menceritakannya kembali sejarah peradaban umat islam pada zaman dahulunya.

b. ***STATE STANDARDS AND OBJECTIVES*** **(Menentukan Standard Dan Tujuan)**

Tujuan pembelajaran perlu dijelaskan dengan spesifik untuk memudahkan langkah-langkah yang dilakukan untuk menyampaikan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu materi yang dibahas dalam mata pelajaran SKI adalah "**Sejarah dan Perjuangan Nabi Muhammad SAW".** Kompetensi yang diharapkan dari materi ini adalah:

1. Siswa dapat mendiskripsikan misi nabi Muhammad SAW sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat.
2. Siswa dapat mengambil hikmah dari misi nabi Muhammad SAW sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan

masyarakat dikaitakan dengan perkembangan kondisi sekarang.

3. Meneladani perjuangan nabi dan para sahabat dalam mengahdapi masyarakat Mekkah, dengan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mendeskripsikan sejarah Nabi Muhammad SAW dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.
5. Mengambil hikmah dari misi nabi Muhammad SAW dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan
6. Meneladani semangat perjuangan Nabi dan para sahabat di Madinah.

c. ***Select Strategies, Technology, Media, And Materials*** **(Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar**)

1. Jika merujuk pada ARCS (*attention, relevant, confidence and satisfaction*) maka strategi yang akan dipilih dalam perencanaan pembelajaran ini adalah strategi yang berpusat pada pembelajar. Yang mana siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah, dengan menggunakan teknologi audio visual, dengan memutarkan film mengenai perjuangan Rasulullah dan sahabat.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah media audio visual. Serta menggunakan media kartu dengan menampilan dengan kartu peran dari masing-masing sahabat kecuali Rasulullah.

d. ***Utilize Technology, Media And Materials*** **(Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar)**

Langkah yang dilakukan sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah:

1. Mengecek bahan (masih layak pakai atau tidak)
2. Mempersiapkan bahan
3. Mempersiapkan lingkungan belajar
4. Mempersiapkan pembelajar
5. Menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar)

Untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) teknologi yang akan digunakan adalah media televisi (audio visual) dengan memutarkan film sejarah perjuangan pada zaman Nabi dan sahabat. Dengan menyediakan tempat yang nyaman untuk siswa bisa menyaksikan sejarah perjuangan Nabi dan sahabat. Serta ditambah dengan mendengarkan penjelasan tambahan dari guru dengan menggunakan media kartu yang menampilkan peran dari masing-masing yang diceritakan oleh guru.

Sebelum guru memutarkan film mengenai perjuangan Rasullah, guru mempersiapkan siswa dengan memberikan simulasi untuk memfokuskan kosentrasi siswa dan membuka limbic siswa. Kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran yang diharapkan dari materi tersebut.

Setelah siswa selesai menyaksikan pemutaran film tersebut siswa diminta untuk menceritakan ulang kembali kisah yang perjuangan Rasulullah dan sahabat.

e. *Require Learner Parcipation* **(Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik)**

Untuk mengetahui minat dan tingakat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan, maka sangat diperlukan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pengembagan partisipasi siswa dalam pembelajaran dilakukan dengan memberikan kuis kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. meminta siswa untuk membuat kelompok dan meminta untuk membuat drama mengenai kisah perjuangan Nabi sesuai dengan tema yang ada. Siswa diminta juga untuk membuat bagaimana aplikasi perjuangan Rasulullah dengan zaman sekarang ini dana mempresentasikannya kedepan kelas.

f. *Evaluate And Revise* **(Mengevaluasi dan Merevisi)**

Evaluasi yang dilaksanakan adalah:

1. Evaluasi mengenai terhadap metode, media dan strategi yang digunakan selama ini dalam proses pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan dengan mengadakan wawancara dengan peserta didik dan meminta peserta didik untuk mengisi angket yang telah disiapkan mengenai sistem pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini.
2. Evaluasi terhadap pencapaian kompetensi yang diharapkan terhadap peserta didik. Evalusi dilaksanakan dengan pelaksanaan tes dengan memberikan separangkat soal yang harus di jawab oleh siswi. Siswi juga diminta untuk mempresentasikan kembali kedepan kelas perjalanan sejarah kehidupan Rasulullah dan sahabat.
3. Dari hasil evaluasi terhadap sistem pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa maka diadaka

revisi terhdap hasil evaluasi yang bernilai negative atau yang tidak diharapkan.

Demikian diatas adalah contoh penerapan Metode Assure di salah satu sekolah menengah pertama pada bidang mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), contoh ini memberikan gambaran kepada pengguna yang akan mencoba menerapkan langkah-langkah Metode Assure, melalui penerapan langkah-langkah metode ini, dapat kita pertimbangkan gaya mengajar, teknologi media/APE (Alat Permainan Edukatif) yang akan dirancang/ditulis/digunakan dalam pembelajaran, hingga tahapan evaluasi. Secara lengkap tahapan metode Assure: A (*Analyze learners*), S (*State standard and Objectives),* S (*Select strategi, technology, media, and materials),* U (*Utilize technology, media and maerials),* R (*Require learner participation)* dan E (*Evaluated and revise),* tahapan-tahapan tersebut dirancang untuk menjadi acuan bagi pendidik dalam menerapkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang tepat sasaran melalui tahapan yang tersusun dengan baik.

D. Kelebihan dan Kekurangan Metode ASSURE

1. **kelebihan dari model Assure adalah:**

   a. Menurut beberapa pengguna model Assure bahwa lebih banyak komponen pada model tersebut dibandingkan dengan model materi ajar. Komponen tersebut diantaranya adalah: analisis Peserta didik, rumusan tujuan pembelajar, strategi pembelajar, sistem penyampaian, penilaian proses belajar dan penilaian belajar.
   b. Sering diadakan remidial. selain itu model ini mengedepankan Peserta didik, ditinjau dari proses belajar, tipe belajar, kemampuan prasyarat.

c. Diadakan pengelompokan-pengelompokan kecil seperti pengelompokan Peserta didik untuk belajar mandiri dan belajar bersama tim
d. Model ini dapat diterapkan sendiri oleh Pendidik.

2. **Kelemahan dari model Assure**

Selain kelebihan diatas, berikut beberapa kelemahan model Assure:

a. Komponen-komponen pada model Assure relatif banyak, namun tidak semua komponen desain pembelajaran termasuk di dalamnya.
b. Model ini mengedepankan penyampaian materi dan pengelolaan kelas.
c. Aspek lain yang berdampak terhadap proses belajar tidak dideteksi.

Model Assure ini sering digunakan untuk memandu Pendidik bagaimana mengelola dan menciptakan interaksi belajar mengajar untuk dapat memotivasi pembelajaran yang tepat, hal ini bertujuan agar Pendidik lebih kreatif dan kerja sama antar Pendidik dan siswa dapat dikembangkan dengan baik dengan model KBM ini. Dilihat dari sistem modelnya dari model-model yang lain. Model ASSURE ini sederhana. Namun kegunaannya tentu lebih condong untuk pembelajaran di lingkup sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. 2001. *Instructional media and technologies for learning (7th ed.)*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Keller, J.E. 2010. *Motivational Design for Learning and Performance*. New York: Springer.

Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Pribadi, B. A., Marisa, Mustafa, D., Sunarti, Suwarno, N., & Liskunarko. 2019. *Teori dan Prinsip Pengembangan Media: 1 - 12 / TPEN4205 / 4 SKS* (1.). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Sadiman, Arief S dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo. Jakarta.

Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Smaldino, S.E., Russel, J.D., Heinich R., Molenda, H. 2007. *Instructional Technology and Media for Learning*. Ninth edition. New Jersey Columbus, Ohio: Pearson Merril, Prentice Hall, Inc.

Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik.* PT Prestasi Pustaka. Jakarta

PROFIL PENULIS

Azizatul Banat, S.S., M.TPd. merupakan anak ke-2 (dari tiga bersaudara) dari pasangan **Bapak Hazairin, S.Pd.I dan Ibu Malihayati** (berasal dari Desa Nanti Agung Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu). Latar belakang pendidikan penulis, lulus S1 pada Program Studi Sastra Inggris Universitas Dehasen Bengkulu tahun 2012, lulus S2 pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Bengkulu tahun 2017. Penulis bertempat tinggal di Kota Bengkulu, menikah dengan **'Eko Nofianto, S.Kom.'** dan memiliki seorang putra bernama **'Muhammad Daffa Rafisqy Alfarizi'**. Penulis adalah dosen tetap bidang ilmu Teknologi Pendidikan di Program Studi S1 Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu. Penulis pernah berkolaborasi sebagai penulis kedua menulis buku berjudul 'Model Pembelajaran Komunikasi Interpersonal Berbasis Hipnoterapi Pokok Bahasan Teknologi Komunikasi' bersama rekan sejawat Imma Rachayu, M.Pd. Penulis pernah memperoleh 2 hibah penelitian PDP dari Kemenristek Dikti sebagai anggota penelitian berjudul: 'Pengembangan Model Komunikasi Interpersonal Berbasis Hipnoterapi pada Mahasiswa yang Terjangkit *Computer Game Addiction* untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa PTIK Universitas Dehasen Bengkulu', serta penelitian berjudul 'Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Website www.goal.com bagi Mahasiswa Olahraga di Kota Bengkulu'. Penulis pernah bekerja di UPT Bahasa Inggris Universitas Bengkulu (Tahun 2007-2012), *London School of International Education* (Januari-Mei 2013), Universitas Dehasen Bengkulu (Juni 2013 sampai sekarang)

BAB 12

TAHAP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DAN PENERAPANNYA

Purnawati, M.Pd

BAB 12
TAHAP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DAN PENERAPANNYA

Pada era *Society 5.0* ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan perkembangan yang sangat pesat, teknologi dapat terintegrasi dalam berbagai bidang termasuk pada bidang pendidikan. Hal ini terbukti dari temuan banyak penelitian di bidang pendidikan bahwa teknologi melalui penggunaan berbagai media berpengaruh besar pada keberhasilan belajar.

A. Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia merupakan gabungan dari kata multi yang secara harfiah bermakna jamak, dengan kata media yang berarti alat atau sarana. Dengan demikain, multimedia berarti penggabungan beberapa media, seperti penggabungan media visual dengan teks, visual dengan audio, teks dengan audio, dsb. Penggunaan multimedia dipandang lebih berdampak disbanding penggunaan "single-media" kerena melibatkan beberapa sensori yang menyebabkan siswa dapat secara maksimal menyerap informasi yang disampaikan, selain itu, multimedia dirasa lebih berkesan.

Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik dapat memanfaatkan berbagai multimedia "siap pakai" yang banyak tersedia di internet ataupun play store, contohnya quizziz, youtube, podcast, dan aplikasi pembelajaran lainnya. Penggunaan multimedia siap-pakai ini sangat memudahkan pendidik karena cukup dengan menyeleksi dan

menggunakan multimedia yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagai contoh saat pendidik akan mengajarkan proses terjadinya hujan, maka ada banyak video menarik yang mengilustrasikan prosesnya yang langsung dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran tersebut. Contoh lain adalah pada pembelajaran bahasa asing, seperti Bahasa Inggris, pendidik dapat memutarkan contoh contoh dialog autentik dari penutur asli, sehingga peserta didik dapat langsung mendengan aksen dan intonasinya.

Diantara mudahnya menggunakan multimedia yang telah ada, namun sering didapati multimedia siap pakai ini menyulitkan pendidik, atau bahkan membawa muatan yang tidak tepat untuk peserta didik. Sebagai contoh, seorang pendidik akan sulit untuk mengajarkan kearifan lokal, seperti kebiasaan mudik pada hari raya atau kegiatan gotong royong di masyarakat desa dari multimedia yang telah ada. Bahkan beberapa kearifan lokal tidak terdapat pada multimedia yang dikembangkan oleh pengembang dari luar negeri karena umumnya, nilai budaya yang tersirat di dalam multimedia baik berupa audio maupun visual mengikuti budaya pengembeng.

Oleh karena itu, akan lebih tepat bila tenaga pendidik mengembangkan multimedia-nya sendiri. Multimedia yang didesain oleh pendidik yang bersangkutan, tentunya akan lebih tepat dan sesuai dengan bidang ilmu, topik, preferensi, fasilitas, budaya, dan keadaan yang dipelajari siswanya. Dengan alasan itu, seorang pendidik perlu memiliki kemampuan mengembangkan multimedia belajar untuk memfasilitasi kebutuhan siswa yang spesifik dan unik serta untuk mengembangkan kemampuan professional pendidik.

B. Tahapan Pengembangan Multimedia

Pengembangan multimedia untuk pembelajaran tidak harus dimulai dari cara yang rumit dan tidak juga dari awal mula . Namun, dapat dimulai dari cara yang sederhana yang dengan mudah dapat dipelajari dan disesuaikan dengan kemampuan pendidik. Untuk mengembangkan multimedia, pendidik dapat memulai mengembangkan multimedia yang sudah ada, ataupun membuat multimedia sederhana berupa alat peraga, slide show, rekaman video, ataupun memodifikasi aplikasi yang telah ada, seperti canva, kahoot, dsb. Setelah pendidik terbiasa dengan mengembangkan multimedia yang sederhana, selanjutnya pendidik dapat mempelajari ataupun berkolaborasi dengan tenaga IT untuk mengembangkan multimedia yang lebih kompleks seperti animasi, aplikasi belajar, dll.

Untuk mendesain ataupun mengembangkan multimedia yang diinginkan, pendidik dapat menggunakan berbagai model Riset dan Pengembangan (R&D) yang ditawarkan oleh para pakar, salah satu model riset dan pengembangan yang sering diterapkan adalah model ADDIE: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Model ADDIE ini mencakup tahapan analisis, desain media, pengembangan media, penerapan media, dan evaluasi.

a. Tahap Analisis

Tahap analisis dilaksanakan untuk merumuskan masalah dan menentukan tujuan dari pengembangan multimedia. Melakukan Analisis sebelum mengembangkan multimedia merupakan langkah yang penting, yaitu untuk menentukan konteks pengajaran dan pembelajaran, sehingga dapat dipastikan multimedia yang akan dibuat dapat digunakan dan bermanfaat.

Analisi disini mencakup analisis lingkungan dan analisis kebutuhan. Analisi lingkungan mencakup situasi yang memungkinkan media tersebut dikembangkan, yang meliputi keadaan sekolah, fasilitas sekolah, dsb. Sementara itu, analisis kebutuhan atau yang dikenal dengan *Need Analisis* dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa, dan pengajar. Untuk mengumpulkan informasi dari analisis dapat melalui berbagai cara seperti pengamatan atau memberikan pertanyaan pertanyaan (wawancara) kepada objek terkait.

b. Tahap Desain

Tahap kedua setelah anailsis adalah tahap desain. Tahap ini adalah tahapan perancangan multimedia. Pada tahap ini, berdasarkan analisis lingkungan dan kebutuhan yang diidentifikasi pada tahap awal, pendidik merancang spesifikasi apa saja yang perlu ada dalam media yang akan di kembangkan, termasuk rancangan jenis, fitur, dan bentuk media yang akan di desain.

Pada tahap ini, pendidik juga perlu menentukan konten yang akan dipelajari dan terintegrasi dalam multimedia. Desain multimedia perlu memperhatikan kesenjangan antara tingkat kemahiran siswa saat ini dan tujuan pembelajaran sehingga multimedia akan lebih efektif meningkatkan pencapaian siswa.

c. Tahap pengembangan

Pada langkah pengembangan atau development ini pengembang menentukan bagian tambahan dalam desain yang telah dirancang, misalkan diberikan fitur tambahan, diberikan pintasan untuk dapat lebih praktis. Tahap pengambangan terus dilaksanakan hingga multimedia yang

dikembangkan siap untuk diuji cobakan pada tahap implementasi kepada objek yang dituju.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, desain yang telah dibuat dan dikembangkan mulai digunakan atau dipraktikkan sebagai uji coba. Praktik penggunan multimedia yang telah didesain dilakukan oleh siswa yang bersangkutan di kelas yang nyata. Sehingga, dapat diperoleh gambaran bagaimana siswa menggunakan multimedia yang telah di desain tersebut. Gambaran ini yang akan digunakan oleh pendidik, sebagai pengembang multimedia tersebut untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan desain yang disebut sebagai tahap evaluasi.

e. Tahap evaluasi

Evaluasi multimedia adalah bagian penting dari desain multimedia karena bertujuan untuk memeriksa apakah multimedia berhasil. Serta pada bagian mana dari multimedia tersebut harus diperbaiki. Multimedia umumnya perlu dievaluasi sebelum dan selama penggunaannya dalam proses belajar mengajar.

Selain dilakukan dengan mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan multimedia pada tahap implementasi dengan cara mengamati, pendidik juga dapat melakukan wawancara, ataupun meminta ulasan dari pakar (tenaga ahli) media untuk memberikan tambahan masukan sebagai evaluasi.

Kekurangan yang diidentifikasi dari tahap evaluasi ini kemudian dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan atau yang dikenal dengan istilah revisi. Selain untuk memperbaiki kekuragan dari desain awal, tahap evaluasi ini juga digunakan sebagai validasi bahwa multimedia yang telah

dikembangkan layak (atau tidak) untuk diterapkan di lapangan secara menyeluruh.

C. Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran

Meskipun multimedia telah selesai dikembangkan, divalidasi, dan siap diterapkan, namun penerapan multimedia hendaknya diiringi dengan membuat jurnal. Jurnal disini berisi catatan, persepsi, ataupun hasil eksperimen dari penggunaan multimedia tersebut. Sehingga diperoleh track record yang lengkap mengenai bagaimana penerapannya, kendalanya, bagaimana perubahan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia, signifikansi apa yang diperoleh dari penggunaan multimedia tersebut. Bahkan, *life time* dari multimedia tersebut, hingga kapan multimedia tersebut tidak lagi efektif digunakan. Sehingga diperoleh tren yang lengkap, dimulai dari multimedia didesain, hingga multimedia perlu kembali dikembangkan karena tidak lagi relevan.

Pencatatan penerapan multimedia dalam pembelajaran juga berguna sebagai evaluasi yang berkelanjutan. Saat teridentifikasi berkurangnya efektifitas multimedia, pendidik dapat kembali melakukan pengembangan, sebagaimana yang telah disebutkan bahwa proses pengembangan multimedia tidak harus dimulai dari *zero point* melainkan dapat pula berupa inovasi dari media yang sudah ada. Sehingga dilaksanakan lagi siklus tahapan pengembangan sebagaimana yang telah dijelaskan di atas dan siklus pengembangan model ADDIE dapat dilakukan secara berulang ulang. Hal ini dikarenakan siswa merupakan objek yang dinamis yang senantiasa mengikuti peruahan zaman. Multimedia yang telah divalidasi saat ini mungkin tidak lagi menjadi valid beberpa tahun yang akan datang, oleh karena itu, kegiatan pengembangan multimedia perlu untuk terus

dilakukan secara berkala. Sehingga multimedia juga terus berkembang mengikuti perkembangan dan kebutuhan siswa.

D. Simpulan

Seorang pedidik tidak bertugas mengajar di kelas, namun perlu memiliki kompetensi mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar. Kegiatan pengembangan media ataupun multimedia untuk pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementsi, dan Evaluasi. Pengembangan media belajar hendaknya dilaksakan secara berkelanjutan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang dinamis sesuai dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Puji Ayurachmawati, Sylvia Lara Syaflin, & Mega Prasrihamni. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal pada Muatan Materi IPA DI SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 941–949. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2602

Julianto, T. , & Saidah, K. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Materi Keragaman Budaya di Nganjuk untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1078–1085. Retrieved from https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3074

Safitri, M., & Aziz, M. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59. Retrieved from https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237

Sumesari, Ni Luh (2022) *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021*. Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha.

PROFIL PENULIS

Purnawati atau yang biasa dipanggil Purna, lahir di Lampung, 25 Januari 1986. Sejak berada di pendidikan dasar, ia telah memiliki *passion* dalam mengajar, maka kemudian saat memasuki jenjang perguruan tinggi ia mengambil jurusan ilmu pendidikan pada jurusan pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka pada tingkat sarjana dan melanjutkan pendidikan masternya di jurusan yang sama di Universitas Negeri Jakarta. Ia memiliki pengalaman dalam megajar mulai dari mengajar siswa pra-sekolah hingga mengajar di perguran tinggi. Saat ini ia memfokuskan pengajarannya di perguruan tinggi sebagai dosen tetap di Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang dan aktif melakukan kegiatan tri darma perguruan tinggi (pengajaran, penelitian dan pengabdian pada masyarakat), serta sebagai pengelola Jurnal Ilmiah. Purnawati tinggal bersama suaminya dan kedua putrinya dan ia dapat dihubungi melalui alamat surel purna25aja@gmail.com.

BAB 13

APLIKASI MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN

Dr. Lina Novita, M.Pd

BAB 13
APLIKASI MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN

A. Pendahuluan

Pada dekade 1960 komputer telah menghasilkan teks, suara, dan grafik walaupun masih sangat sederhana sehingga dapat digunakan dalam media pendidikan. Pengembangan pembelajaran berbasis komputer (CAI: *Computer Assisted Instruction*) dilakukan Donald Bitzer pada tahun 1966 di University of Illinois at Urbana-Champaign, dengan demikian pembelajaran berbasis komputer mulai dipublikasikan dan digunakan di sekolah- sekolah umum sebagai media pembelajaran berbasis komputer.

Lahirnya multimedia yang digunakan dalam pendidikan merupakan salah satu bagian perkembangan dari pembelajaran berbasis komputer tersebut. Pada dekade tahun 1990 komputer berbasis multimedia interaktif mulai berkembang, para pendidik mulai mempertimbangkan implikasi apa yang mungkin timbul dari media baru ini jika diterapkan dalam lingkungan belajar mengajar. Manitri (2014) mengatakan bahwa multimedia interaktif yang awalnya dipandang sebagai pilihan teknologi dalam konteks pendidikan untuk alasan sosial, ekonomi, dan pedagogis telah menjadi suatu kebutuhan dalam pendidikan. Banyak lembaga pendidikan menginvestasikan waktu, usaha dan uang mereka ke dalam penggunaan teknologi.

Secara sosial, literasi komputer merupakan keterampilan penting agar dapat berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat. Penggunaan teknologi multimedia di

lembaga pendidikan dipandang perlu agar pendidikan tetap relevan dengan abad 21 (Leow, 2014). Agar pengunaan komputer lebih efektif, maka diperlukan literasi komputer untuk pendidik dan peserta didik. Munir (2011) mengidentifikasi diantara literasi yang harus dimiliki adalah kesadaran dan kemampuan menggunakan perangkat lunak, kemampuan menggunakan internet, e-mail, mengenal secara umum perangkat keras, mempunyai keyakinan dalam penggunaan komputer dan mempunyai kemampuan mempelajari komputer sendiri.

B. Hakekat Multimedia

Teknologi yang semakin berkembang memungkinkan banyaknya terjadi inovasi dalam bidang media. Media yang dulunya hanya sebatas audio visual berkembang ke arah yang lebih variatif, bukan hanya satu jenis media saja melainkan multimedia. Penggabungan media satu dengan lainnya, menjadikan media yang beragam, sehingga dapat dikatakan sebagai multimedia. Dengan demikian multimedia dapat diartikan sebagai seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan pembelajaran.

Istilah multimedia muncul melalui media massa diawal 1990. Istilah ini dipakai untuk menyatukan menyatukan teknologi digital dan analog di bidang *entertainment*, *publishing*, *communications*, *marketing*, *advertising*, dan juga *commerce*. Multimedia merupakan penggabungan dua kata **"multi"** dan **"media"**. *Multi berarti "banyak" sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium.* Multimedia mengacu pada komputer yang dapat menyajikan berbagai cara informasi multimedia, seperti gambar, kartun, suara, gambar. Sederhananya, teknologi multimedia adalah jenis teknologi yang sistematis komprehensif dapat menangani

dengan kata, suara, Tabel dan beberapa informasi multimedia lainnya dalam waktu (Zhou, 2012).

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat beberapa macam komponen yaitu teks, *chart*, audio, video, animasi, simulasi, atau foto. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. komputer adalah alat elektronik yang termasuk pada katagori multimedia. Karena komputer mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinetik) yang dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti.

Multimedia akan menghasilkan suatu pembelajaran efektif apabila macam-macam komponen tersebut digabungkan dengan baik dan interaktif (Ziden, 2013: 120). Istilah 'Multimedia' telah dijelaskan sebagai kombinasi suara, teks, animasi, video atau seni disampaikan oleh komputer atau platform digital lainnya dan mencakup alat pengajaran sederhana seperti video atau mations untuk alat pengajaran yang kompleks seperti Virtual Reality (VR) dan 3D Augmented Reality (AR). (Akcayir, 2016; Santos, et al., 2016).

Multimedia dapat dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu multimedia *content production* dan multimedia *communication* dengan definisi sebagai berikut:

a. **Multimedia *content production***

Multimedia ini merupakan penggunaan dan pemrosesan beberapa media (t*ext, audio, graphics, animation, video, and interactivity*) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (*music,*

video, film, game, entertaiment, dan lain-lain). Dapat juga dikatakan penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (*text, audio, graphics, animation, video, and interactivity*) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi.

b. **Multimedia *communication***

Multimedia adalah menggunakan media (massa), seperti televisi, radio, cetak, dan Internet, untuk mempublikasikan / menyiarkan / mengkomunikasikan material *advertising, publicity, entertaiment, news, education*, dan lain-lain. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah: TV, Radio, Film, Cetak, Musik, Game, Entertaiment, Tutorial, ICT (Internet).

C. Multimedia dalam Pendidikan

Saat ini sudah banyak berbagai jenis media pembelajaran dengan performa dan fiturnya yang beragam. Media yang digunakan akan saling melengkapi dalam keseluruhan proses pengajaran. Media sebagai alat bantu dalam pembelajaran sering terdiri dari beberapa alat yang digunakan. Ketika salah satu jenis media dalam penyampaian tidak memenuhi persyaratan, maka media lain dapat ditambahkan. Oleh karena itu optimalisasi media pembelajaran dengan kinerja yang berbeda-beda untuk menghindari kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran proses pengajaran, dan menerapkan secara interaktif, dan menyelaraskan efektivitas pengajaran. Media perlu disesuaikan dengan kebutuhan karakteristik peserta didik, karakteristik guru, tujuan pembelajaran, dan isi pembelajaran.

Penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa multimedia telah terbukti efektif untuk pembelajaran (Novita, 2020). Sebagai contoh animasi secara efektif

merangsang peserta didik dalam belajar dan dengan demikian meningkatkan pengalaman belajar (Hoyek, et al., 2014). *Augmented reality* dapat meningkatkan tingkat kognitif siswa. Penelitian dan berbagai studi telah menemukan pendidikan multimedia lebih efektif dalam belajar (Zerei, 2012; Sanagoo, et al., 2017). Lebih jauh Munir (2011) mengatakan bahwa multimedia dalam pendidikan memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi suplemen yang sifatnya pilihan, fungsi pelengkap dan fungsi pengganti. Sejauh ini multimedia masih dianggap sebagai fungsi pilihan dan pelengkap dibanding dengan fungsi pengganti. Selama ini multimedia masih dianggap sebagai salah satu dari fungsi tersebut, belum dianggap sebagai satu kesatuan yang membuat satu kurikulum yang terintegrasi. Karena kurangnya integrasi ini maka hasilnya akan menghasilkan perubahan yang minimal.

Penggunaan multimedia dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu adalah:

1. Multimedia dalam pendidikan berbasis komputer;
2. Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara secara digital;
3. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik;
4. Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan materi pelajaran;
5. Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Studi lain dilakukan Davis (2013) dalam mengembangkan materi multimedia online. Data yang diperoleh dari studi ini menyoroti beberapa isu utama yang

ditujukan dalam upaya pengembangan pendidik. Pendidik dalam studi ini diminta untuk mengidentifikasi apa yang mereka anggap sebagai kompetensi utama yang harus peserta didik kembangkan sebagai hasil studi subjek. Setiap pendidik juga diminta untuk menjelaskan peranan materi secara online dalam pengajaran mereka. Kurangnya keselarasan antara kompetensi utama dan penggunaan materi online merupakan indikasi dari penggunaan teknologi multimedia yang tidak benar-benar terintegrasi dengan tujuan kurikulum, isi, sasaran dan konteks, melainkan hanya sebatas tambahan atau *add-on* saja.

Keunggulan utama pengajaran multi media adalah dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran (Xiang Yi, 2012). Penggunaan komputer telah menjadi begitu penting sehingga mungkin kemajuan teknologi terbesar dalam pendidikan dapat dicapai dengan mengandalkan komputer (Norpzi, 2012). Meningkatnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat terutama pendidikan dan pembelajaran. Multimedia dalam konsep penggunaan komputer untuk bertukar konten melalui satu set teks, audio, dan video, yang memungkinkan pelajar dan pengguna untuk lebih banyak berkomunikasi dan berinteraksi. Multimedia dalam pndidikan berkontribusi lebih dari sekedar rasa dari beberapa indra untuk belajar dan karena itu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif (Sotode, 2014; Sinclair, et al., 2015).

Masyarakat saat ini menghadapi era perluasan pengetahuan, serta perkembangan yang pesat dalam bidang informasi dan pengetahuan. Mulitmedia dalam pendidikan memanfaatkan teknologi informasi modern sebagai prinsip untuk pembelajaran inovatif. Peserta didik memiliki minat

yang besar pada komputer, semangat belajar meningkat, dan dengan demikian peserta didik akan lebih proaktif. Kelas dengan bantuan multimedia melibatkan cakupan pengetahuan yang lebih luas, yang dapat memobilisasi antusiasme peserta didik, tidak seperti pendidikan tradisional yang terbatas pada pengetahuan yang sangat terbatas pada buku-buku.

D. Aplikasi Multimedia dalam Pendidikan

Pembelajaran dengan berbantuan multimedia memberikan dampak yang signifikan pada keberhasilan belajar peserta didik baik dari apek kognitif, sikap, dan keterampilan. Menyikapi kondisi tersebut, banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh pendidik maupun masyarakat umum. Aplikasi multimedia yang sudah banyak digunakan berbasis Video Audio Visual antara lain Rumah Belajar Kemdikbud, Youtube, Vimeo, Jogja Belajar Budaya, Ruang Guru, QuipperClass, Zenius Education, Sekolahmu, Kelas Pintar, dan masih banyak lagi lainnya.

Berikut disajikan beberapa contoh aplikasi media yang dapat diintegrasikan dalam bentuk multimedia dan dapat menjadi bahan rujukan dalam proses pembelajaran.

1. **Aplikasi Untuk Membuat Media Pembelajaran Interaktif Visual**
    a. Microsoft Powerpoint (membuat presentasi dan video visual recording)
    b. Google Slide (membuat presentasi slide)
    c. Libre Office (membuat presentasi slide)
    d. Prezi (membuat Presentasi berbasis frame/canvas dinamis)
    e. Focusky (membuat Presentasi berbasis frame/canvas dinamis)

f. VideoScribe (membuat Video berbasis whiteboard/ handwriting)
g. Whiteboard Fi (media canvas whiteboard online) Class Room
h. Animaker.com
i. GoAnimate (membuat Video Animasi)
j. PowToon (membuat Video Animasi)
k. Animiz (membuat Video Animasi)
l. Flypaper (membuat video animasi)
m. Comic Strip Creator (membuat Digital Comic)
n. Clip Studio Paint Pro (membuat Digital Comic)
o. ComicPo (membuat Digital Comic)
p. Canva (membuat Infografik dan Poster)
q. DesignCap (membuat Infografik dan Poster)
r. Easy Test Maker (Membuat Soal Kuis)
s. Class Marker (Membuat Soal Kuis)
t. Quizizz (membuat Kuis Online)
u. Quizlet (Membuat Soal Kuis)
v. EquatIO (merancang media Matematika Online)
w. Scratch (membuat Animasi dan cerita interaktif)
x. Padlet (membuat Ruang Belajar Kelompok/Kolaborasi Online)
y. Flip Grid (membuat Ruang Belajar Kelompok/Kolaborasi Online)

2. **Aplikasi Untuk Membuat Media Pembelajaran Interaktif Audio Visual**

a. Kahoot (membuat kelas digital)
b. Google Classroom (membuat kelas digital)
c. Microsoft Teams (membuat kelas digital)
d. LMS Canvas (membuat kelas digital)
e. Quora (membuat kelas digital)
f. Open Study (membuat kelas digital)
g. Lectora (membuat kelas digital)

h. MIT App Inventor (membuat aplikasi belajar berbasis android)
i. Unity (membuat aplikasi belajar berbasis android)
j. ISpring (membuat aplikasi belajar berbasis android)
k. Macromedia Flash (membuat game pembelajaran)
l. Movie Maker (membuat Video Pembelajaran)
m. Camtasia (membuat Video Pembelajaran)
n. Filmora Wondershare (membuat Video Pembelajaran)
o. KineMaster (membuat Video Pembelajaran)

Multimedia pembelajaran berbasis komputer dapat dikatakan cocok digunakan di era sekarang. Hal ini dikarenakan dalam multimedia berbasis komputer memiliki fitur yang interaktif dan juga memiliki keuntungan pengembangan yang variatif. Oleh sebab itu, multimedia pembelajaran berbasis komputer dapat dikatakan sebagai salah satu media inovatif yang bisa dimanfaatkan untuk memaksimalkan pencapian hasil belajar bagi peserta didik (Prasna, 2017). Clark dan Mayer dalam Rusli, (2015), menguraikan multimedia pembelajaran berbasis komputer memiliki karakteristik [1] isi konten pembelajaran relevan dengan tujuan pembelajaran, [2] menggunakan salah satu metode pembelajaran, [3] menggunakan kombinasi beberapa unsur media dalam penyajian kontennya seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, [4] desain pembelajaran disesuaikan dengan pembelajarnya atau penggunanya, [5] sajian konten diarahkan untuk bisa membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang tetap dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dan pengintegrasian peningkatan kemampuan.

Beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1. Multimedia Presentasi

Multimedia Presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia projector (LCD/Viewer) yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Pemanfaatan multimedia dalam presentasi ini biasanya menggunakan perangkat lunak yang paling tersohor, yakni *PowerPoint* yang dikembangkan oleh Microsoft inc.

2. Program multimedia interaktif

Dalam beberapa hal, media pembelajaran dapat menggantikan fungsi pendidik terutama sebagai sumber belajar. Salah satu media yang dapat menjalankan fungsi demikian tersebut adalah program multimedia interaktif.

Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan, misalnya penyerbukan pada tumbuhan, pembelahan sel, proses pertumbuhan janin manusia, ilmu waris, pelaksanaan haji, dan lain sebagainya.

3. Sarana simulasi

Sebagai sarana simulasi, media dapat bermanfaat dalam a) Menyediakan suatu tiruan yang bila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya terlalu mahal atau berbahaya (misal simulasi melihat bentuk tegangan listrik dengan simulasi *oscilloscope* atau melakukan praktek menerbangkan pesawat dengan simulasi penerbangan). b) Menunjukkan suatu proses abstrak di mana pengguna ingin melihat

pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut (misal perubahan frekuensi tegangan listrik bolak balik yang melewati suatu kapasitor atau induktor).

4. Video pembelajaran

Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran, selain dapat digunakan untuk multimedia presentasi dengan CD dengan multimedia interaktif, ia juga dapat dimanfaatkan untuk memutar video pembelajaran. Video bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video

E. Penutup

Multimedia dapat membuat visualisasi pembelajaran sehingga mata pelajaran yang sulit dapat dengan mudah dipahami dan menyenangkan. Di samping itu penyajian informasi dapat di lakukan melalui *game* yang menarik sehingga menimbulkan motivasi untuk mempelajarinya. Teknologi informasi dengan nuansa seni yang tepat dapat digunakan untuk membuat aplikasi pembelajaran sesuai kebutuhan. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penyajian berbasis multimedia.

Multimedia dapat dijadiakn salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pengembangan multimedia hendaknya tidak hanya diarahkan pada multimedia linier di mana interaksi pada mutimedia hanya dilakukan oleh guru, namun interaksi dilakukan juga oleh peserta didik. Ilmu, konsep, perangkat lunak, dan perangkat keras diperlukan, namun kepedulian dan keterlibatan semua pihak yang terkait akan lebih menentukan keberhasilan pendidikan berbantuan

multimedia. Sumber daya informasi yang substansial, kemampuan multimedia yang unggul, dan fungsi multi-interaktif menawarkan kemungkinan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pengajaran. Apa yang kita dihadapi adalah era pendidikan yang sangat berorientasi informasi, dan pengajaran multimedia merupakan kebutuhan waktu dan pilihan yang tidak dapat dihindari untuk mengajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Akçayır M, Akçayır G. (2016). Advantages and challenges associated
with augmented reality for education: a systematic review of the literature. Educ Res Rev. 2017;20:1e11. https://doi.org/10.1016/j.edurev. 11.002

Davis, Gordon B. 2013. Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen.Palembang: Maxikom.

Hoyek N, Collet C, Di Rienzo F, De Almeida M, Guillot A.(2014). Effectiveness of three- dimensional digital animation in teaching human anatomy in an authentic classroom context. Anat Sci Educ. 7(6):430e437. https://doi.org/10.1002/ase.1446.

Leow, Fui-Theng and Mai Neo. (2014). *Interactive Multimedia Learning, Innovating Classroom Education in Malaysian University*. The Turkish Online Journal of Educational Technology: TOJET.

Mantiri, Franky. (2014). *Multimedia and Technology in Learning*. Universal Journal of Educational Research: Horizon Research Publishing.

Munir. (2011). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta

Norpzi D, AZbA, Agha Barati N. (2021) The impact of multimedia education on the level of learning and learning the mathe-matical lessons of male students remains. Psychol Except Pers.

Novita, L., Sutisna, E. (2020). Media dalam Pembelajaran. Bogor: PGSD Press.

Prasna. Mn. 2017. Multimedia Pembelajaran Berbasis KomputSebagai Media Inovatif. Http://Prasna.Blogs.Uny.Ac.Id/2017/09/

Rusli, Muhammad. 2015. *The Effect of Presentation Variety of Interactive Multimedia Learning to the Learning Result*. International Journal of Computer Applications: IJCA Online.

Sanagoo A, Hosseini SA, Kavosi A, Jouybari L, Mohammadi G. (2017). The effect of anger management training on student's adapt-ability, Golestan University of Medical Sciences. Pajouhan Sci J.

Santos MEC, Lubke AIW, Taketomi T, Yamamoto G, Rodrigo MMT, Sandor C, et al. (2016). Augmented reality as multi- media: the case for situated vocabulary learning. Res PractTechnol Enhanc Learn (RPTEL). 11(1):4. https://doi.org/10.1186/s41039-016-0028-2.

Sinclair P, Kable A, Levett-Jones T. (2015). The effectiveness of internet-based e-learning on clinician behavior and patient outcomes: a systematic review protocol. Int J Nurs Stud. 13:52---64.

Sotode Asl NR, Nazari. (2014). Comparison of general health of first year students of medical sciences and medical sciences of Semnan university of medical sciences, 2011---2011 academic year. Iran J Med Educ. 14:232---40.

Xiang Yi, Le. (2012). A Tentative Exploration on the Use of Multi-media in College English Education. AASRI Procedia 1. doi: 10.1016/j.aasri.2012.06.043.

Zerei Zaravaki AGF. (2012). The effect of multivariate educational on the level of math learning and recognition of undergraduate students in the 4th grade of Arak City. Psychol Except Pers. 2:1---20.

Zhou, Yuanchao. (2012). Application of Multi-Media in Education of P. E. Class. Procedia Engineering 29. Elsevier. doi:10.1016/j.proeng.2012.01.388

Ziden, Azidah Abu and Muhammad Faizal A. R. 2013. *The Effectiveness Web-Based Multimedia Applications Simulation in Teaching and Learning*. International Journal of Instruction: e-IJI.

https://btkebun.ppnp.ac.id/mari-manfaatkan-media-dan-multimedia-pembelajaran/

PROFIL PENULIS

Dr. Lina Novita, S.Sn., M.Pd. Merupakan pengajar tetap di Program Studi PGSD Universitas Pakuan semenjak tahun 2010. Program sarjana pada jurusan seni teater di Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung, program magister Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), dan program doktoral di program studi Manajemen Pendidikan Universitas Pakuan. Menulis buku diantaranya Komik Digital Ilmu Pengetahuan Sosial (2017), Pengantar Kajian Seni (2019), Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (2019), Multimedia Interaktif dan Jenis-jenis Aplikasi (2020), Keterampilan Dasar Mengajar (2020), Produktivitas Karya Ilmiah Dosen (2022), Panduan Penggunaan *E-Book* (*Flipbook*) terintegrasi Aplikasi *Text to Speech* berbasis *Case Method* bagi Mahasiswa *Slow Learner* (2022), Menulis Modul Prinsip Pembelajaran dan Asesmen 1 (2022), sebagai bahan belajar peserta PPG yang diinisaisi GTK Kemdikbud.

BAB 14

JENIS-JENIS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Sri Utami, S.Pd., M.Pd

BAB 14
JENIS-JENIS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Ketika mendengar kata multimedia, kita pasti akan membayangkan sesuatu yang hebat, sesuatu yang berkaitan dengan komputer, dengan gambar diam atau gambar bergerak, dengan suara yang pas, serta penggunaan yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata multi (latin) "multus" yang berarti banyak atau lebih dari satu, dan media (latin) berasal dari kata "medius: yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang berarti perantara atau pengantar. Jadi, pengertian dari multimedia adalah perantara pesan yang meliputi lebih dari satu elemen atau banyak.

Multimedia adalah sebuah media atau sarana yang di dalamnya merupakan gabungan dari elemen-elemen text, gambar, suara, video, animasi dan navigasi yang dimanipulasi secara digital untuk menyampaikan sebuah informasi secara digital. Multimedia banyak digunakan dalam dunia pendidikan seperti media pembelajaran.

Menurut Binanto (2010) multimedia dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. **Multimedia Interaktif**: Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Misalnya: *game*, multimedia pembelajaran, *website*.
2. **Multimedia Hiperaktif**: Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen

terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada. Contoh: *world wide web, website, game online.*

3. **Multimedia Linear**: Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir. Misalnya: televisi, film, majalah, koran.

Menurut Susanto (2022) secara umum multimedia dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Multimedia *Content Production*

CodeNgops CodeNgops

Multimedia content production merupakan hasil atau produk dari proses penggabungan beberapa media, seperti: teks, audio, animasi, grafik, interactivity, serta video untuk menyampaikan sebuah informasi.

Kemudian hasil dari proses itu disebut multimedia (musik, video, film, game, entertainment, dan lain-lain). Untuk multimedia jenis ini, media yang digunakan berupa:

- Media Audio

- Media Teks
- Media Animasi
- Media Video
- Media Grafik/Gambar
- Media special Effect
- Interaktivitas Media

2. Multimedia *Communication*

Multimedia *communication* adalah proses pemaikan atau penggunaan media massa, seperti media cetak, radio, televisi dan internet. Tujuannya adalah sebagai media untuk menyampaikan atau mempublikasikan sebuah pesan atau informasi, seperti: materi iklan, berita, publikasi, hiburan, pembelajaran atau pendidikan, tutorial dan sebagainya.

Untuk multimedia jenis ini, media yang digunakan berupa:

- Media Cetak
- Radio
- TV/Film
- Permainan
- Musik
- Hiburan
- ICT (Internet)

Jenis-jenis multimedia pembelajaran sangat bervariasi. Menurut Susanto (2022) jenis-jenis multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Multimedia Interaktif.

Smartty.id

Merupakan produk multimedia dimana pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Pengguna dapat mengoperasikan melalui navigasi yang disedikan dengan menggunakan *mouse*, *keyboard* atau perangkat input lainnya. Dalam pembelajaran, multimedia interaktif biasanya merupakan system pengiriman atau pemberian pelajaran yang direkam secara visual, suara dan bahan video yang disajikan dibawah kendali atau kontrol komputer.

Beberapa contoh dari jenis multimedia interaktif adalah *game*, aplikasi program, CD interaktif, dan *virtual reality*. Ada beberapa jenis atau model multimedia interaktif yang digunakan untuk tujuan pembelajaran, diantaranya: tutorial, *drill and practice,* simulasi*, instructional games, hybrid, socratic, inquiry* dan *informational*.

2. Multimedia Hiperaktif

Institut Cavan

Multimedia hiperaktif merupakan jenis produk multimedia yang memiliki kontrol navigasi yang lebih komplek, sehingga pengguna dapat mengoperasikannya dengan lebih leluasa dibandingkan dengan jenis multimedia interaktif. Jenis multimedia hiperaktif mempunyai struktur dengan elemen-elemen saling terkait dan pengguna dapat mengarahkannya dengan tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada. *Richmedia* merupakan istilah yang dipakai untuk menyebut multimedia hiperaktif. Contoh: *World Wide Web, Website, Mobile Banking, Game Online* dan lain-lain.

3. Multimedia Linear (Berurutan)

Beritagar

Multimedia linear merupakan jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia seperti ini biasanya banyak kita temukan pada semua jenis film, tutorial video, dan sebagainya. Interaksi multimedia seperti ini berlangsung tanpa kontrol navigasi dari pengguna. Pengguna hanya menjadi penonton atau menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal sampai akhir. Penyajian multimedia linear harus berurutan atau sekuensial dari awal sampai akhir. Contoh dari multimedia linear adalah film, e-book, video musik, video tutorial, siaran TV.

4. Multimedia Presentasi Pembelajaran

Pikiran Rakyat

Multimedia Presentasi Pembelajaran adalah multimedia pembelajaran yang tidak dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh siswa, melainkan digunakan oleh guru untuk membantu penyampaian materi pembelajaran di kelas, namun tidak menggantikan peran guru secara keseluruhan dalam mengajar. Contohnya adalah *Microsoft Powerpoint* yang dilengkapi suara, animasi, video, namun tidak memungkinkan terjadinya interaksi dengan siswa karena disajikan oleh guru. Salah satu media presentasi pembelajaran terpopuler dalam pendidikan adalah *Power Point* (PPT). Media presentasi PPT dapat digunakan secara gratis baik digunakan secara *online* maupun *ofline* serta bisa di akses dengan menggunakan komputer, notebook maupun *mobile phone*. Fitur-fitur atau menu yang tersediapun cukup lengkap sehingga bisa digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran secara efektif dan efisian.

5. Multimedia Pembelajaran Mandiri

Multimedia Pembelajaran Mandiri merupakan multimedia berupa software pembelajaran yang bisa dimanfaatkan secara mandiri oleh siswa tanpa bantuan guru. Biasanya, multimedia demikian selain menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk juga memungkinkan

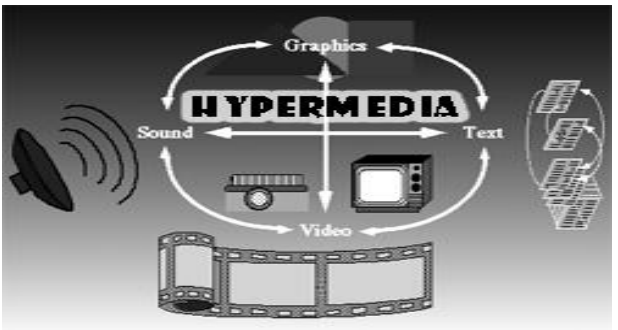
siawa untuk berinteraksi, misalnya melakukan navigasi ke berbagai materi pembelajaran atau aktivitas belajar seperti membaca, menjawab pertanyaan, mengerjakan soal, mencoba dan menjalankan simulasi, bahkan melakukan pemecahan masalah. Multimedia pembelajaran mandiri adalah media pembelajaran yang mampu mengelola konten, evaluasi, dan balikan sesuai dengan kecepatan belajar pengguna media pembelajaran tersebut. Dengan demikian secara tidak langsung fungsi guru sebagai fasilitator pun sebenarnya akan tergantikan oleh media pembelajaran yang mampu memfasilitasi ketiga hal tersebut. Namun, dalam arti sempit, guru sebagai fasilitator, adalah mengajarkan moral atau etika terhadap pemanfaatan dari suatu ilmu atau materi yang sedang dipelajari peserta didik.

Contoh dari multimedia pembelajaran mandiri adalah *Macromedia Authorware* atau *Adobe Flash*, platform digital Ruang Guru.

6. Multimedia Kits

Multimedia kits merupakan suatu kumpulan materi atau pembelajaran yang meliputi lebih dari satu jenis media yang diorganisir di sekitar topik utama, sehingga untuk dapat mengoperasikannya membutuhkan perangkat lain selain komputer. Tujuannya adalah untuk proses presentasi di dalam kelas. Multimedia kits terdiri atas beberapa jenis media yang digunakan untuk pembelajaran suatu topik tertentu yang dilengkapi dengan panduan belajar dan lembar kerja modular Misalnya CD ROM, Kaset, Videotape, slide, transparansi overhead, gambar diam, gambar gerak, lembar kerja, peta, tabel, grafik. dan lain sebagainya.

7. Multimedia Hypermedia



Hypermedia adalah media yang tidak hanya memuat teks saja, namun juga foto, audio dan video dan grafis komputer yang berhubungan dengan topik tertentu. Istilah Hypermedia merupakan istilah yang diciptakan oleh Ted Nelson. Hypermedia merupakan perpanjangan logis dari istilah *hypertext* dimana teks, grafis, video, audio biasa dan *hyperlink* untuk menciptakan umumnya non-linear media informasi. Hal tersebut kontras dengan istilah multimedia yang merupakan istilah yang lebih luas, yang mampu digunakan untuk menjelaskan presentasi non-interaktif linier serta hypermedia.

Contoh hypermedia adalah *World Wide Web*, sedangkan contoh dari multimedia standar adalah presentasi bioskop non-interaktif, alasannya karena tidak adanya *hyperlink*. Dalam aplikasi berbasis web, informasi yang disajikan dalam pendekatan hypermedia, yang dimungkinkan untuk melakukan pengolahan melalui antarmuka web.

Pada dasarnya konsep dasar hypermedia bersifat interaktif dan eksploratif. Maksudnya, lingkungan seperti itu membutuhkan masukan dan tindakan dari pengguna dan pengguna mengarahkan jalannya sendiri melalui lingkungan tersebut. Teknologi komputer memberikan tingkat tertinggi dalam interaksi antara pengguna dengan informasi yang

tersimpan pada *hyperdocument* yang akan membantu pengguna dalam menemukan topik untuk membentuk karakteristiknya. Konsep hypermedia yang diharapkan yaitu adanya peningkatan tingkat interaktivitas dan mekanisme pendukungnya.

Kelebihan hypermedia yaitu sebagai berikut ini:

- Hypermedia dapat memungkinkan mengakses ke sebagian besar informasi secara non-linear.
- Pengguna bisa mencari informasi sesuai dengan keinginannya secara lebih mendalam.
- Interaksi dengan materi pembelajaran bisa diulang-ulang.
- Hypermedia dapat mempresentasikan cara kerja pikiran manusia.
- Hypermedia menarik untuk digunakan.

8. Multimedia Virtual Reality

Monster AR

Virtual reality atau dikenal juga dengan realitas maya merupakan teknologi untuk pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk dapat berinteraksi dalam suatu lingkungan yang disimulasikan oleh computer. Entah itu suatu lingkungan yang sebenarnya ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi.

Virtual reality (VR) adalah teknologi yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan

simulasi computer baik berdasarkan objek nyata maupun animasi. Secara sederhana, virtual reality adalah pemunculan gambar-gambar tiga dimensi yang dibangkitkan computer, yang terlihat nyata dengan bantuan sejumlah peralatan tertentu.

Ciri terpentingnya adalah dengan menggunakan perangkat yang dirancang untuk tujuan tertentu, teknologi ini mampu menjadikan orang yang merasakan dunia maya tersebut terkecoh dan yakin bahwa yang dialaminya adalah nyata. Lingkungan realitas maya terkini umumnya menyajikan pengalaman visual, yang ditampilkan pada sebuah layar komputer atau melalui sebuah penampil stereokopik, tapi beberapa simulasi mengikutsertakan tambahan informasi hasil penginderaan, seperti suara melalui speaker atau headphone.

DAFTAR PUSTAKA

Allesi, Stephen M. & Stanley R. Trollip. 2001. *Multimedia for Learning: Methods and Development* (Third Edition). Boston: Allyn and Bacon

Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya.* Andi Offset. Yogyakarta.

https://socs.binus.ac.id/2019/12/19/basic-principles-of-multimedia/

https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-hypermedia.html

Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning Second Edition*. Cambridge: Cambridge University Press.

Rusli, Muhammad dkk. 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Yogyakarta: Andi.

Susanto, Tori. 2022 https://toriqa.com/jenis-jenis-multimedia/

Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

PROFIL PENULIS

SRI UTAMI, S,Pd., M.Pd., lahir di Tenggarong, pada tanggal 28 Juni 1975. Anak ke empat dari 5 bersaudara dari pasangan Wakidi dan Sunarti (Almh). Menyelesaikan Pendidikan S1 di Universitas Mulawarman Samarinda pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris pada tahun 1999. Pada tahun 2000 memulai karir sebagai dosen tetap di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Kalimantan Timur. Pada tahun 2003 diangkat sebagai PNS. Melanjutkan Pendidikan S2 di Universitas Mulawarman Samarinda pada Program Studi Manajemen Pendidikan dan selesai pada tahun 2009. Saat ini sebagai dosen PNS LLDIKTI Wilayah XI Kalimantan dpk pada Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Kalimantan Timur.

BAB 15

PEMANFAATAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER DALAM PEMBELAJARAN

Dr. Gusti Ayu Agung Riesa Mahendradhani, S.Pd., M.Pd

BAB 15
PEMANFAATAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER DALAM PEMBELAJARAN

A. Pengertian Teknologi Komputer

Teknologi berasal dari kata *technology* dan dibagi menjadi dua kosa kata dalam bahasa yunani yaitu *techne* yang berarti seni, kerajinan, dan keterampilan. *Logia* yang berarti kata, studi atau tubuh ilmu pengetahuan. Secara terminologis teknologi memiliki pengertian pengetahuan untuk membuat sesuatu (Muhammad Yaumi, 1974). Teknologi merupakan alat bantu yang dibuat untuk mempermudah pekerjaan manusia dan membantu memecahkan permasalahan. Sedangkan komputer menurut Blissmer (1985) adalah suatu alat elektronik yang dapat melakukan beberapa aktivitas seperti input, proses, dan output. Komputer membutuhkan suatu sistem informasi untuk membuat elemen input, proses dan outputnya dapat terhubung dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh penggunanya. Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya teknologi komputer adalah alat bantu yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah melalui sistem komputerisasi.

Dalam dunia pendidikan saat ini teknologi ikut memiliki peran yang sangat besar dalam menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi semakin meningkat ditandai dengan kebutuhan dibidang pendidikan yang semakin tinggi. Peningkatan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dikarenakan manfaat teknologi yang dikatakan efektif untuk meningkatkan performa proses pembelajaran.

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber belajar. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara peserta didik dengan bahan atau sistem pembelajaran (Yusufhadi, 1994). Pemanfaatan juga berfungsi untuk mencocokkan gaya belajar, kebiasaan dan minat belajar dengan bahan belajar dan aktivitas belajar yang relevan sehingga menghasilkan output yang diinginkan. Salah satu bentuk teknologi computer adalah multimedia. Pemanfaatan multimedia dalam belajar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar sehingga mempermudah siswa menyerap informasi. Pemanfaatan ini terdiri dari empat karakteristik Seels & Richey (1994:46-47), domain pemanfaatan ini terdiri dari 1) pemanfaatan media atau multimedia pembelajaran, (2) difusi dan inovasi, (3) implementasi dan institusionalisasi serta (4) kebijakan dan regulasi.

B. Multimedia Pembelajaran

Para ahli merumuskan pandangan tentang multimedia pembelajaran. Hackbarth (1996:229) dalam Winarno, dkk (2009: 6) menyatakan bahwa : "*Multimedia is suggested as meaning the use of multiple media formatsfor the presentation of information, including texts, still or animated graphics, movie segments, video, and audio information. Computer based interactive multimedia includes hypermedia and hypertext. Hypermedia is a computerbased system that allows interactive linking of multimedia format information including text, still or animated graphics, movie segments, video, and audio. Hypertext is a nonlinear organized and accessed screens of text and static diagrams, pictures, and tables*". Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media untuk menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, movie, video dan audio. Multimedia interaktif yang berbasis

komputer meliputi hypermedia dan hypertext. Hypermedia yaitu suatu penggunaan format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis diam atau animasi, bentuk movie, video dan audio. Hypertext yaitu bentuk teks, diagram statis, gambar dan tabel yang ditayangkan dan disusun secara tidak linear (urutan atau segaris).

Merril dalam Winarno, dkk, (2009:7) menyatakan "*Multimedia ferers to a combination of several types of mediasuch as text, graphics, sound, animation, and motion video into a single computer application*". Multimedia merupakan gabungan dari teks (tertulis), grafis (program cara penyampaian informasi), audio (dialog, cerita, efek suara), animasi, dan video yang bergerak ke dalam sebuah aplikasi komputer. Gabungan mediamedia ini dapat menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi. Informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, tetapi juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang membangkitkan minat dan motivasi serta memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya. Multimedia merupakan salah satu teknologi belajar yang penting untuk dikembangkan dan digunakan sebagai sarana belajar. Berdasarkan definisi tersebut multimedia dapat memberikan beberapa manfaat yaitu :

1. Membuat desain pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. Multimedia sebagai salah satu bagian yang efektif digunakan dalam proses belajar *student centered*. Dimana belajar memerlukan bahan belajar yang sesuai dengan karakteristik masing-masing kelas. Untuk itu mendesain jenis belajar berbantuan multimedia
2. Memudahkan penyaluran informasi dengan menghadirkan grafik, teks, video, audio dan teks secara bersamaan.

3. Mempermudah siswa menganalisis bahan belajar. dalam belajar menggunakan multimedia sebagi bahan belajar dapat merangsang siswa untuk focus dalam pembelajaran.
4. High Order Thingking Skill Training merupakan salah satu kemampuan yang ingin kembangkan dalam pembelajaran. Kemampuan HOTS ini memungkinkan siswa untuk menganalisis permasalahan, mengambil keputusan, serta menciptakan solusi dari permasalahan yang ditemukan.

Definisi ini memuat empat komponen penting multimedia, yaitu: Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan pengguna. Kedua,mharus ada link yang menghubungkan pengguna dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu pengguna supaya dapat menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.

Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan ide sendiri.

Multimedia merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berarti menyampaikan pikiran (Warsita, 2008:265). Pembelajaran juga berarti proses belajar yang didalamnya terdapat nilai integrasi. Untuk menggunakan multimedia berbasis computer harus memperhatikan beberapa prinsip agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal. Menurut Kwarta Adimpraha sebagai berikut :

1. Aktif. Multimedia memungkinkan siswa dapat terlibat secara langsung dan aktif didalam pembelajaran yang menarik dan bermakna.

2. Konstruktif. Memungkinkan siswa dapat menggabungkan ide-ide baru kedalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelum untuk memahami makna atau keingintahahuan dan keraguan yang selama ini ada dalm benaknya.
3. Kolaboratif. Multimedia memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau komunitas yang saling bekerjasama, berbagi ide, saran atau pengalaman, menasehati atau memberi masukan untuk sesame anggota kelompoknya.
4. Antusiastik. Sebagai bahan belajar multimedia memungkinkan siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
5. Dialogis. Multimedia memungkinkan proses belajar secara inherent. Inherent merupakan suatu proses social dan dialogis dimana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut baik didalam maupun diluar sekolah.
6. Kontekstual. Memungkinkan situasi belajar diarahkan pada proses pembelajaran yang bermakna (real world) melalui pendekatan problem based atau case based learning).
7. Reflektif. Memungkinkan siswa dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merenungkan apa yang telah dipelajarinya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri. (Jonassen, 1995 dikutip oleh Norton, 2001)
8. Multisensory. Memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai mobilitas belajar antara lain audio, visual maupun kinestetik (Porter, 2000).
9. High order thingking skill training. Memungkinkan untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (seperti problem solving, pengambilan keputusan,

analisis kritis dan penyelesaian masalah) serta secara tidak langsung meningkatkan kemmpuan penggunaan computer atau media literacy. (Fryer, 2001)

Untuk dapat menghasilkan multimedia berbasis computer yang memiliki tingkat akurasi yang baik, memilih konsep isi juga menjadi salah satu hal yang penting untuk dilakukan. Menurud Deny Hardianto Pemilihan bahan untuk pengembangan multimedia berbasis computer dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Seleksi buku. Memilih buku merupakan salah satu langkah yang dilakukan untuk membuat bahan multimedia sesuai dengan tema pelajaran. Dalam pemilihan buku harus didasari oleh materi yang kompleks, tingkat kesulitanyang sesuai dengan kemampuan kelas, metodologi instruksional, dan integritas keilmuan penulis.
2. Strukturisasi. Strukturisasi diawali dengan membuat proposisi dari teks dasar. Setelah menentukan proposisi utama, makro dan mikro, langkah selanjutnya adalah membuatnya dalam bentuk digital.
3. Seleksi materi sesuai kebutuhan siswa. Materi yang sudah disusun sebelumnya di seleksi kembali sesuai dengan kebutuhan dan tuntutatn kurikulum.
4. Reduksi. Reduksi materi yang akan diajarkan dengan cara penyederhanaan bahasa, visualisasi, dan penggunaan tehnik histories dalam pemaparannya. Penyederhanaan bahasa dilakukan dengan mengabaikan hal-hal yang kurang relevan dengan kebutuhan siswa. Visualisasi dilakukan dengan

memberikan gambaran dari suatu proses yang terjadi sehingga akan lebih mudah dipahami jika disajikan dalam bentuk gambar/visual.

Heinich, dkk (Hamzah B. Uno, 2010:137) mengemukakan enam bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan dalam merancang sebuah media pembelajaran, yaitu berupa:

a. Praktik dan latihan.
b. Tutorial.
c. Permainan.
d. Simulasi.
e. Penemuan.
f. Pemecahan masalah.

C. Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran

Dalam pembelajaran konvensional guru di harapkan dapat langsung memberikan pengetahuan factual kepada siswa melalui metode belajar ceramah. Dengan metode ini apa yang menjadi pengatahuan oleh guru diharapkan dapat terintegrasi langsung kepada siswa. Sayangnya metode ini tidak menghadirkan kemampuan siswa untuk menganalisis problem dan solusi yang dibutuhkan oleh siswa. Seiring berkembangnya jaman teknologi merupakan inovasi yang digagas ntuk membantu mempermudah aktivitas manusia salah satunya adalah menyediakan bahan belajar yang sesuai dengan situasi kelas yang sering kali saat ini di sebut sebagai multimedia.

Mengapa multimedia?. Multimedia merupakan bahan belajar yang mengkombinasikan beberapa kemampuan sekaligus untuk meningkatkan critical thingking siswa diantaranya audio, visual, dan kinestetik. Elemen tersebut dibutuhkan agar siswa dapat melakukan tidak hanya interaksi dalam belajar tetapi juga menjadi navigasi serta jalan

berkomunikasi dalam belajar. Sebuah riset dari CTR (*Computer Technology Research)* memberikan gambaran baru tentang ingatan manusia yang berhubungan dengan komunikasi. Orang lebih mudah mengingat informasi berupa audio yang didengarkan, daripada citra visual yang dilihatnya. Orang hanya mampu mengingat sekitar 20% informasi yang pernah dilihatnya. Di sisi lain, jika informasi tersebut diperoleh melalui pendengaran, kemampuan memori manusia untuk mengingatnya bisa mencapai 30%. Ini berarti manusia akan lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan dalam bentuk kombinasi antara audio dan visual. Hasil riset CTR juga menyimpulkan bahwa orang cenderung bisa mengingat sebanyak 50% informasi yang diperolehnya dari mendengar sekaligus melihat.

Hal ini membuktikan bahwasannya multimedia pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam belajar. multimedia berbasis computer dimanfaatka secara luas oleh dunia pendidikan. Menurut Hannafin dan Peck (Hamzah B. Uno, 2010: 136) potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran antara lain:

a. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran.
b. Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik.
c. Mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar (multimedia).
d. Dapat memberikan umpan balik terhadap respons peserta didik dengan segera.
e. Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Selain memiliki variasi yang beragam, multimedia juga disajikan dalam berbagai bentuk untuk menarik minat dan perhatian. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002) dalam penyajiannya, multimedia dapat dikelompokkan menjadi beberapa format antara lain :

a. Tutorial. Materinya diberikan secara tutorial selayaknya guru yang memberikan materi belajar. penggambaran materi dilakukan dengan menampilkan teks, gambar, grafik dalam bentuk statis maupun bergerak. Selain penyajian bahan belajar pokok juga diberikan serangkaian pertanyaan untuk mengevakuasi tngkat keberhasilan multimedia computer pada tema belajar yang dilaksanakan.
b. *Drill and Practice*. Bentuk ini dimaksukan untuk melatih siswa sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep.
c. Simulasi. Bentuk ini dilakukan untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. Misalnya aktivitas gravitasi. Untuk menguji kebenaran mengenai teori gravitasi diperlukan simulasi aktivitas melayang atau jatuh dari udara.
d. Percobaan dan Eksperimen. Bentuk penyajian ini mirip dengan simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan ekperimen seperti praktikum pada laboratorium IPA, biologi maupun kimia. Dimana siswa diharapkan dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena melalui ekperimen yang mereka lakukan secara virtual tersebut.
e. Permainan. Bentuk ini disajikan dengan tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan tejadi

aktivitas belajar sambil bermain yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

f. Penemuan (Discovery). Dalam bentuk ini multimedia dihadirkan untuk menemukan konsep baru atau teori baru dalam proses belajar.
g. Pemecahan Masalah (Problem Solving). Multimedia dapat menjadi bahan untuk memecahkan permsalahan-permasalahan yang ditemukan didalam proses belajar berbasiskan kepada interaki dan komunikasi.

Salah satu fungsi utama multimedia adalah alat bantu belajar untuk mempengaruhi iklim, kondisi, dan budaya belajar siswa. Menurut hamalik dalam buku media pembelajaran mengemukakan bahwa pemakaian media dalam prose belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi, minat dan keinginan baru dalam belajar. memanfaatkan multimedia dalam belajar dapat dilakukan dengan membuat animasi belajar yang didalamnya terdapat komponen teks, gambar, video dan suara. Selain itu, multmedia juga dapat dimanfaatkan untuk tes evaluasi sebagai penilaian dalam proses belajar. kegiatan tersebut tentunya dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran dimana juga dapat mempengaruhi siswa secara psikologis. Multimedia menurut Levie and Lentz memiliki fungsi dalam pembelajaran khususnya dalam media visual antara lain :

1. Fungsi atensi media visual yang merupakan latihan yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran dengan berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai materi pelajaran.

2. Fungsi afektif visual dapat dilihat dari tingkat konsentrasi siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar dapat mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensantoris yaitu membantu siswa yang lemah membaca untuk mengkoordinasikan informasi dalam teks kemudia mengingatnya kembali.

Dilihat dari segi fungsi, makna, hingga bentuk pelaksanaan multimedia, keunggulan multimedia terdapat dalam interaktivitasnya. Komunikasi berbasis visual, audio maupun kinesthetic menciptakan suatu proses pembelajaran yang interaktif sehingga kesulitan-kesulitan dalam belajar dapat diminimalisir serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap bahan belajar yang disajikan. Bates (1995) berargumen bahwa diantara media-media lain interaktivitas multimedia atau media berbasis computer adalah yang paling nyata (*overt*). Interaksi dalam menggunakan multimedia juga memungkinkan banyak sumber yang komperenship didalamnya sehingga memicu critical thingking siswa dalam belajar, penyajiannya yang menarik dan sesuai jaman (dengan berbasikan animasi atau film) membantu mengintegrasikan nilai-nilai atau konsep yang ingin ditanamkan kepada siswa. Multimedia juga membantu secara aktif siswa untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi walaupun bahan belajarnya disajikan dala bentuk elektronik maupun digital.

DAFTAR PUSTAKA

Imron, M. J. (2019) 'Dampak Multimedia bagi Peningkatan Kualitias Pembelajaran di Sekolah', Al-Ibrah, 4(1), pp. 122–145.

Rahmat, S. T. (2015) 'Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran', Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, 7(2), pp. 196–208. Available at: http://www.uic.edu/depts/.

Rofifah, D. (2020) 'Pengaruh Model Pembelajarancomputer Assisted Intructions(Cai)Tipetutorialterhadaphasil Belajar Siswa Pada Materiperangkat Pemrosesan Datadi Kelasvii Smp Negeri1 Galing Kabupaten Sambas', Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, pp. 12–26.

Sukari, S. (2019) 'Multimedia Berbasis Komputer Dalam Proses Pembelajaran', Mamba'ul 'Ulum, 15(2), pp. 66–76. doi: 10.54090/mu.24.

Surasmi, W. A. (2016) 'Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran', Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII, (November), pp. 593–607.

PROFIL PENULIS

Gusti Ayu Agung Riesa Mahendradhani Lahir di Singaraja Tanggal 26 September 1990. Menyelesaikan studi D3 Manajemen Informatika pada tahun 2010 lalu melanjutkan sarjana pada program studi pendidikan tehnik informatika pada 2014. Saat ini aktif menjadi salah satu pengajar bidang pendidikan di universitas.

BAB 16

BAHAN AJAR PEMBELAJARAN MULTIMEDIA

Anita Anggraeni, M.Pd

BAB 16
BAHAN AJAR PEMBELAJARAN MULTIMEDIA

A. Pendahuluan

Tujuan pengajaran bahasa adalah untuk memungkinkan pembelajar menjadi fasih dalam bahasa yang dipelajarinya. .Dalam proses belajar mengajar guru akan senatiasa melakukan berbagai upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut. Seperti menggunakan berbagai metode dan strategi pengajaran untuk membuat siswa maksimal menyerap materi pembelajaran di kelas. Namun dalam banyak kasus hal ini kurang berhasil secara optimal.

Multimedia yang mudah ditemui saat ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pembelajar. Penggunaan silent story, picture cued, TV news, comic strips adalah beberapa media ajar bebasis multimedia yang dapat digunakan oleh guru sebagai solusi untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk melatih kemampuan berbahasa secara lisan dan tulisan. Multimedia memiliki kekuatan untuk memotivasi pembelajar mempraktikkan bahasa mereka dalam situasi kontekstual kemudian mereka memperoleh bahasa tersebut.

B. Media dan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa

Sistem pembelajaran dan teknologi pendidikan telah mendapat perhatian besar dari para pendidik untuk meningkatkan kelancaran penyampaian materi di kelas pada siswa. Pendidik selalu mencari cara untuk membuat inisiatif

pendidikan mereka lebih efektif. Oleh karena itu, pengalaman belajar telah mengubah paradigma dari pendekatan yang berfokus pada *teacher center* menjadi pendekatan pedagogis yang berpusat pada *student center*. Pendidik telah mengadaptasi kemajuan teknologi untuk kemudian dimanfaatkan menjadi alat bantu ajar di kelas. Teknologi pendidikan seperti presentasi multimedia, metode simulasi, kursus online, dan pembelajaran berbantuan komputer menjadi hal yang biasa (Yamauchi, 2008).

Pada awalnya pembelajaran dilakukan dalam bentuk dialog antara guru dan siswa, sebagaimana dialog Plato dengan muridnya Aristoteles, yang hanya menggunakan suara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Ketika suara guru saja tidak cukup untuk menjelaskan sesuatu, maka digunakan alat peraga dengan cara menulis atau menggambar sesuatu di atas bidang datar yang dikenal dengan papan tulis atau papan tulis. Papan tulis tidak sekadar menuliskan kata, frase, dan kalimat, tetapi juga digunakan untuk menggambar objek atau grafik yang perlu dijelaskan. Perkembangan teknologi, mengubah papan tulis semakin beragam baik dari segi bentuk, kualitas, maupun fungsinya, namun tetap semata-mata dijadikan sebagai pembelajaran visual.

Dalam pembelajaran bahasa asing, media visual yang pertama kali digunakan adalah media papan tulis berupa gambar sederhana berbentuk stick figure, untuk menjelaskan objek, tindakan, atau gagasan. Untuk orang yang berbakat, mereka dapat membuat gambaran yang lebih baik untuk keterampilan bahasa produktif dan reseptif yang memprovokasi. Papan tulis dapat digunakan untuk menulis kosa kata, frasa, atau kalimat baru, dan untuk berlatih menulis kalimat oleh pembelajar bahasa. Papan tulis

hanyalah media pengajaran yang digunakan oleh guru di kelas.

Beberapa metode pengajaran yang semula digunakan oleh guru adalah metode grammar translation, metode langsung, total physical response, dan audio-lingual (Larsen-Freeman, 1986), dimana interaksi guru dan siswa dilakukan melalui suara guru untuk menjelaskan materi pembelajaran, melakukan latihan mempraktekkan bahasa yang dipelajari, mempraktekkan bahasa yang dipelajari, dan menguji kemampuan bahasa lisan dan tulisan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Munculnya pembelajaran bahasa komunikatif dan pendekatan komunikatif memberi nuansa baru akan pentingnya pembelajaran guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan bahasa pembelajar untuk menguasai bahasa yang dipelajari. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru menjelaskan dan mempraktikkan bahasa.

Perkembangan teknologi gawai telah mengubah peran media pembelajaran. Setiap orang kini memiliki satu atau lebih gawai yang dapat mengakses teks, gambar, video, dan musik. Semuanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa asing. Teks berbahasa asing dapat dibaca oleh pembelajar bahasa untuk berlatih membaca. Video dalam bentuk YouTube dapat diakses kapan saja untuk mendengarkan bagaimana informasi dan hiburan dalam bahasa asing dapat dipahami. Siswa dapat belajar tidak hanya dari guru tetapi dari berbagai sumber yang dapat diakses dengan mudah melalui internet.

Belajar diartikan sebagai proses menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Belajar adalah aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan

yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang relatif tetap. Dengan demikian, lingkungan merupakan aspek penting dalam kegiatan pembelajaran. Lingkungan diciptakan dengan menata kembali unsur-unsur yang dapat mengubah perilaku siswa. Multimedia merupakan salah satu elemen yang dapat mempengaruhi lingkungan belajar siswa. Multimedia dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga terjadi proses belajar untuk mencapai tujuan. Jika multimedia pembelajaran yang dipilih dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, maka akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi pelaksanaan proses pembelajaran (Ariasdi, 2008).

Tentang pengajaran dan pembelajaran, Brown (1994) menyebutkan bahwa "belajar adalah memperoleh atau mendapatkan pengetahuan tentang suatu mata pelajaran atau keterampilan melalui pembelajaran, pengalaman atau pengajaran. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam kecenderungan perilaku dan merupakan hasil dari latihan yang diperkuat". Dia kemudian melanjutkan bahwa "mengajar adalah membimbing dan memfasilitasi pembelajaran, memungkinkan pelajar untuk belajar, mengatur kondisi untuk belajar". Demikian pula, pengajaran dapat didefinisikan sebagai "menunjukkan atau membantu seseorang untuk belajar bagaimana melakukan sesuatu, memberikan instruksi, membimbing dalam mempelajari sesuatu, memberikan pengetahuan, menyebabkan mengetahui atau memahami." Jadi, mengajar tidak dapat didefinisikan terpisah dari belajar. Mengajar adalah membimbing dan memfasilitasi pembelajaran, memungkinkan pelajar untuk belajar, mengatur kondisi untuk belajar.

Zaim (1989) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu mempermudah proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk lebih memahami isi dari apa yang diajarkan, membantu membentuk proses pembelajaran, dan dapat merangsang minat dalam program bahasa dan dengan demikian memberikan motivasi. impuls. Media dapat berfungsi sebagai sumber informasi linguistik, model linguistik, sumber budaya, dan model budaya. Sebuah gambar bernilai seribu kata. Dengan gambar, guru dapat menanamkan konsep, mengungkap ide, membuat percakapan, dan menulis esai (Zaim, 1991). Media pembelajaran dapat berupa media tunggal (audio atau visual) dan multimedia.

C. Apakah yang disebut Multimedia?

Multimedia adalah media yang menghubungkan dua atau lebih elemen media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan perangkat kontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan, misalnya TV dan Film. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkannya untuk proses selanjutnya, misalnya aplikasi game, dan multimedia pembelajaran interaktif (Ariasdi, 2008).

Mayer (2001) mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dari berbagai jenis media digital, seperti teks, gambar, suara, dan video, ke dalam aplikasi atau presentasi interaktif multi-indera yang terintegrasi untuk

menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Multimedia memungkinkan untuk menyampaikan pemahaman tentang suatu topik dalam berbagai cara, memberikan siswa kesempatan untuk menjelaskan ide mereka kepada orang lain (Ivers dan Baron, 2010). Multimedia adalah penyajian konten pembelajaran kepada populasi sasaran tertentu melalui beberapa bahan pembelajaran seperti grafik, audio, dan video (Eristi, Haseski, Uluuysal, dan Karakoyun, 2012). Jadi, multimedia adalah media yang memanfaatkan perpaduan berbagai bentuk konten yang ditampilkan atau diakses dengan menggunakan perangkat komputerisasi atau elektronik. Dalam pendidikan, sumber daya multimedia memungkinkan pengguna untuk menelusuri serangkaian presentasi, teks, dan ilustrasi terkait tentang topik tertentu dalam berbagai format informasi.

Selain itu, Ivers & Baron (2010) dan Nunes & Guba (2011) menyatakan bahwa ada beberapa elemen utama yang membentuk suatu program multimedia yang khas, yaitu teks, gambar, video, animasi, suara, interaktivitas, dan kontrol pengguna. Teks adalah tampilan kata-kata di layar. Mereka harus mudah dibaca. Penggunaan gaya, font, dan warna yang berbeda dapat digunakan untuk menekankan poin-poin tertentu. Gambar adalah gambar dari suatu objek. Ini memiliki dampak lebih dari sekedar membaca tentang kata-kata. Video dapat membantu menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Animasi adalah serangkaian gambar grafik yang ditampilkan secara berurutan dan menipu mata untuk melihat gerakan. Suara dapat digunakan di bagian-bagian strategis dari program atau selama film untuk menekankan poin-poin tertentu. Ini mungkin termasuk ucapan, efek audio, dan musik. Interaktivitas mengacu pada tindakan yang terjadi karena dua atau lebih objek memiliki

efek satu sama lain. Kontrol pengguna adalah untuk memberi siswa pilihan untuk menggunakan atau meninggalkan bagian tertentu dari aplikasi. Selain kriteria di atas, Ampa at all (2013) menambahkan bahwa isi materi multimedia harus sangat menarik dan melibatkan siswa dalam pembelajaran. Desain harus menampilkan keterampilan tertentu yang relevan dengan siswa dan bahasanya harus sesuai, dapat dimengerti, dan sangat akurat.

Multimedia memungkinkan guru untuk mengintegrasikan teks, grafik, animasi, dan media lainnya ke dalam satu paket untuk menyajikan informasi yang komprehensif bagi siswanya dan untuk membimbing siswa mencapai hasil kursus yang ditentukan (Yamauchi, 2008). Multimedia memungkinkan untuk mendemonstrasikan proses yang rumit dengan cara yang sangat interaktif dan animasi dan bahwa materi instruksional dapat dihubungkan dengan topik terkait lainnya dengan cara yang lebih alami dan intim (Crosby & Stelovsky, 1995).

D. Peranan Multimedia dalam Pembelajaran di kelas.

Multimedia memiliki berbagai peran dalam proses pembelajaran bahasa, seperti bantuan pembelajaran, bahan pembelajaran, instrumen penilaian, dan pembangkit ide.

1. Multimedia sebagai alat bantu pembelajaran

Multimedia dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar, yaitu membantu guru menjelaskan konsep pengetahuan atau membantu peserta didik mempraktikkan keterampilan yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran yang disiapkan oleh guru. Ada semakin banyak bukti bahwa penggunaan TIK di kelas dapat meningkatkan pembelajaran (Meiers, 2009). Namun, semua sumber daya multimedia tidak sama efektifnya, sehingga tantangan yang

dihadapi guru adalah bagaimana menilai dan memilih sumber daya multimedia yang paling mendukung pembelajaran bermakna. Lingkungan pembelajaran multimedia berbasis komputer - terdiri dari gambar, teks dan suara - menawarkan pengaturan yang berpotensi kuat untuk meningkatkan pemahaman siswa. Mayer dan Moreno (2002) membahas teori kognitif tentang bagaimana peserta didik memproses informasi multimedia. Teori ini dapat digunakan untuk membimbing guru dalam menilai dan memilih sumber multimedia yang paling efektif untuk pembelajaran di kelas.

2. Multimedia sebagai bahan pembelajaran

Multimedia juga dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, yang menggambarkan isi pembelajaran yang diajarkan. Pembelajaran multimedia terjadi ketika siswa membangun representasi mental dari kata-kata dan gambar yang disajikan kepada mereka. Janji pembelajaran multimedia adalah bahwa siswa dapat belajar lebih dalam dari pesan multimedia yang dirancang dengan baik yang terdiri dari kata-kata dan gambar daripada dari mode komunikasi yang lebih tradisional yang melibatkan kata-kata saja (Mayer, 2003).

3. Multimedia sebagai instrumen penilaian

Multimedia dapat digunakan sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan telah dikuasai oleh pembelajar. Pisters, Baxk, dan Lodewijks (2003) melakukan penelitian tentang keefektifan asesmen multimedia kompetensi komunikatif sosial. Serangkaian pengujian multimedia dikembangkan dan ditempatkan di internet, memungkinkan penggunaan yang fleksibel. Setiap tes berisi percakapan video, di mana fragmen

diselingi dengan pertanyaan. Ditemukan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang besar terhadap tes multimedia, melaporkan bahwa mereka senang menggunakan tes tersebut.

4. Multimedia sebagai pembangkit ide

Multimedia dapat digunakan untuk menyampaikan kemampuan seseorang dalam berbicara dan menulis. Dengan multimedia, guru dapat memancing apa yang akan disampaikan kepada siswa dalam bentuk keterampilan berbicara atau menulis. Dengan multimedia guru dapat mengilustrasikan apa yang dibaca dan didengar sehingga pemahaman teks tulis dan teks lisan akan lebih baik. Oleh karena itu, dengan menggunakan multimedia siswa dapat terinspirasi untuk mengkomunikasikan tentang apa yang telah didengar dan dilihatnya.

E. Bahan Ajar Multimedia untuk meningkatkan 4 skill berbahasa .

Penting bagi guru untuk menyiapkan materi audio-visual bahasa target yang berisi berbagai jenis interaksi yang berbeda untuk meningkatkan kesadaran akan ciri-ciri verbal dan non-verbal yang digunakan oleh anggota masyarakat tutur. Berikut ini akan dijelaskan jenis-jenis multimedia yang digunakan untuk memperoleh keterampilan berbahasa.

1.Bahan Ajar Multimedia yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan menyimak

Keterampilan menyimak adalah keterampilan berbahasa untuk memahami informasi yang disampaikan secara lisan oleh seorang pembicara. Ini adalah keterampilan reseptif. Namun, mendengarkan bukan hanya tindakan reseptif, ada banyak proses interaktif dan kreatif yang terlibat

secara bersamaan di mana pendengar menerima produksi pengetahuan linguistik dan non linguistik dari pembicara. Kegiatan pembelajaran menyimak di kelas biasanya dilakukan dengan memutar rekaman audio, kemudian siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi percakapan atau teks lisan yang diputar. Dengan multimedia, pembelajar tidak hanya mendengarkan rekaman audio, tetapi juga dapat menonton media audio visual, seperti berita TV, video, yang berisi suara dan gambar. Guru dapat membuat bahan ajar sendiri. Salah satu software yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia untuk keterampilan menyimak adalah exe-learning (Zaim & Refnaldi, 2016). Ada banyak program TV rekaman yang tersedia di internet selain YouTube yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan siswa.

2. Bahan Ajar multimedia yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara adalah keterampilan berbahasa untuk menyampaikan gagasan, pendapat, atau menjawab gagasan yang diberikan oleh seseorang. Pelajar berpikir bahwa mereka berhasil dalam belajar bahasa Inggris ketika mereka telah meningkatkan kemampuan bahasa lisan mereka (Ampa, 2013). Menurut Richard (1990), ada tiga fungsi keterampilan berbicara; interaksi, transaksi, dan fungsi kinerja. Interaksi mengacu pada percakapan. Transaksi mengacu pada situasi di mana fokusnya adalah apa yang dikatakan atau dilakukan dalam memperoleh barang atau jasa. Kinerja mengacu pada pembicaraan publik yang mentransmisikan informasi kepada audiens, seperti pengumuman publik dan pidato. Jenis-jenis multimedia yang

dapat digunakan untuk berbicara adalah multimedia presentasi, video, dan animasi adalah sebagai berikut.

1) Presentasi multimedia

Penggunaan presentasi multimedia dalam pengajaran membangkitkan minat akademis khusus. Presentasi yang dihasilkan dengan bantuan Microsoft Office Power Point memainkan peran penting di bidang ini (Bochina, Ageeva, dan Vlasicheva, 2014). Sebagian besar makalah yang dikhususkan untuk presentasi multimedia pendidikan menyebutkan fungsi informatif dan ilustratifnya. Tidak diragukan lagi bahwa penggunaan alat peraga meningkatkan persepsi siswa, karena semakin banyak saluran persepsi yang digunakan (optik, mekanis/taktil, auditori dan emosional), semakin tinggi indikator persepsi. Akibatnya, kualitas pengetahuan yang diperoleh juga meningkat. Alat bantu visual tradisional (grafik, peta, simbol dan tanda, skema, tabel, dll) dapat disajikan kepada siswa dengan bantuan teknologi informasi baru, termasuk presentasi multimedia. Bochina, Ageeva, dan Vlasicheva (2014) menyatakan bahwa slide dapat dibagi menurut jenis pendukung berikut.

a) Dukungan lisan

Slide dengan dukungan verbal digunakan untuk meningkatkan keterampilan meramalkan dan memperluas informasi. Informasi verbal direpresentasikan sebagai teks dalam arti absolutnya (kata, frasa, kalimat). Dalam latihan berbicara dukungan verbal dalam presentasi terutama harus berisi informasi ensiklopedis seperti nama diri, judul karya seni yang tidak termasuk dalam leksikal minimum tingkat yang diberikan. Misalnya, dalam mempelajari topik "pariwisata", dukungan verbal dapat disajikan dengan nama situs sejarah, tempat menarik dari negara tertentu.

b) Dukungan verbal-gambar

Slide dengan dukungan verbal dan bergambar adalah kombinasi gambar dengan judul slide, prasasti berbagai jenis, dll. Jenis ini paling populer karena memiliki efek pada imajinasi, perasaan dan memungkinkan penggabungan gambar verbal dan visual.

c) Dukungan grafis

Slide dengan dukungan grafis adalah slide dengan grafik, diagram, tanggal, gambar, dll. Siswa harus mendeskripsikan dan mendiskusikan apa yang mereka lihat, bertukar pendapat tentang apa yang mereka ketahui tentang orang dan gambar dengan mengoperasikan pengetahuan yang diterima sebelumnya di kelas secara maksimal. .

2) Presentasi Video

Video menyediakan input audio-visual yang simultan dan percakapan kontekstual yang lengkap. Ini berisi alur cerita yang menawan, skenario nyata, adegan di lokasi, berbagai interaksi sosial, informasi linguistik dan budaya yang realistis namun mudah diikuti (Hwang, 2005). Dengan melihat video, peserta didik dapat mengamati konvensi sosial, budaya, dan wacana, bahkan melalui berbagai pengalaman emosional bersama dengan karakter (Diyyab, 2013). Video instruksional memiliki karakteristik tertentu, mereka mewakili catatan abadi, mereka dapat dikumpulkan, diedit dan digabungkan kembali, dan mendukung serangkaian praktik yang sangat berbeda dari pengajaran tradisional (Brophy, 2008). Video juga dapat disajikan dalam bentuk cerita bisu dimana tidak ada percakapan atau suara dalam film tersebut.

3) Animasi

Animasi adalah proses pembuatan ilusi gerak dan perubahan melalui tampilan cepat dari urutan gambar statis yang sedikit berbeda satu sama lain (Wikipedia). Animasi adalah proses menampilkan gambar diam dalam urutan yang cepat untuk menciptakan ilusi gerakan (Wisegeek, 2016). Animasi adalah simulasi gerakan yang dibuat dengan menampilkan rangkaian gambar atau frame. (Beal, 2016). Kartun di televisi merupakan salah satu contoh animasi. Animasi pada komputer adalah salah satu bahan utama presentasi multimedia.

3. Bahan Ajar multimedia yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan membaca

Keterampilan membaca adalah keterampilan berbahasa untuk memahami bahasa tulis, memahami informasi yang disampaikan dalam bentuk tulisan. Ada dua kemungkinan multimedia yang digunakan untuk membaca pemahaman; visualisasi statis dan visualisasi dinamis. Visualisasi statis atau tetap adalah grafik, diagram, dan gambar, dan visualisasi dinamis adalah sejenis animasi instruksional. Contoh visualisasi adalah ilustrasi dalam instruksi berbasis buku teks atau animasi dalam instruksi berbasis komputer. Animasi adalah aplikasi apa pun yang menghasilkan serangkaian bingkai, sehingga setiap bingkai muncul sebagai perubahan dari yang sebelumnya dan urutan bingkai ditentukan oleh perancang atau pengguna (Niknejd & Rahbar, 2015). Mengenai peran visualisasi, penelitian telah mengungkap keunggulan visualisasi animasi dibandingkan visualisasi statis.

4. Bahan Ajar multimedia yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan menulis

Keterampilan menulis adalah keterampilan berbahasa untuk menyampaikan pesan, gagasan, dan pendapat secara tertulis agar dapat dipahami oleh orang lain yang membaca pesan, gagasan, dan pendapat tersebut. Berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk berbicara seperti gambar diam, gambar seri, video animasi, kartun, film, dll.

F. Bahan Ajar Multimedia di kelas Multibahasa

Multilingualisme menjadi fenomena sosial yang diatur oleh kebutuhan globalisasi dan keterbukaan budaya. Multilingual didefinisikan sebagai menggunakan atau mengetahui lebih dari satu bahasa. Multilingualisme dianggap sebagai penggunaan dua atau lebih bahasa, baik oleh penutur individu atau komunitas penutur. Konteks multibahasa mengacu pada konteks di mana lebih dari satu bahasa digunakan di dalam atau di luar sekolah (de Oliveira, 2014). Multibahasa mencerminkan gagasan tentang banyak dan melampaui dua atau lebih bahasa dan variasi bahasa.

Pengajaran bahasa dalam konteks multibahasa harus responsif secara linguistik. Guru harus memahami latar belakang, pengalaman, dan kemahiran bahasa pembelajar bahasa yang beragam untuk dapat menyesuaikan pengajaran mereka dan menyesuaikan kurikulum untuk mempertimbangkan sumber daya dan kebutuhan pembelajar bahasa. Guru harus memahami hubungan antara bahasa, budaya, dan identitas, dan mengembangkan kesadaran akan dimensi sosiopolitik penggunaan bahasa dan pendidikan bahasa (de Olivera, 2014). Banyak siswa akan mempelajari konsep lebih cepat dan mempertahankannya dengan lebih baik jika kita memberikan beberapa bentuk alat bantu visual untuk mengiringi pelajaran (Freedman, 2012). Orang belajar

lebih dalam dari kata-kata dan grafik daripada dari kata saja (Frey & Sutton, 2010).

Guru dapat menggunakan multimedia di kelas multibahasa untuk menciptakan kelas bahasa yang lebih berwarna dan merangsang. Ada beberapa keuntungan dari penggunaan teknologi multimedia. Teknologi multimedia, dengan bantuan efek audio, visual, dan animasi, memotivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris dengan cepat dan efektif. Ini mengembangkan kompetensi komunikatif siswa karena menciptakan lingkungan yang positif untuk kegiatan kelas dan menawarkan lebih banyak kesempatan untuk komunikasi antara siswa dan antara siswa dan guru.

Bahan ajar multimedia memperluas pengetahuan siswa tentang budaya bahasa Inggris. Penggunaan teknologi multimedia yang terhubung dengan budaya target, menawarkan kepada siswa lebih banyak informasi daripada buku teks, dan membantu mereka untuk mengenal latar belakang budaya dan materi bahasa kehidupan nyata. Pembelajar tidak hanya meningkatkan kemampuan mendengarkan dan berbicara mereka, tetapi juga belajar budaya bahasa target. Multimedia menciptakan lingkungan pengajaran yang kondusif di dalam kelas, meningkatkan efisiensi pengajaran, dan memberikan kesempatan untuk pengajaran bahasa Inggris di luar kelas (Pun, 2013).

Bahan ajar multimedia akan membantu pembelajar multibahasa untuk memahami budaya dari bahasa yang dipelajari yang berbeda dari budaya mereka sendiri dan untuk mempraktekkan bahasa yang dipelajari. Multimedia meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris para pembelajar.

Bahan ajar multimedia memungkinkan integrasi teks, grafik, audio, dan video gerak dalam berbagai kombinasi.

Hasilnya adalah pembelajar kini dapat berinteraksi dengan media tekstual, aural, dan visual dalam berbagai format. Dengan multimedia, guru tidak hanya dapat membuka peluang pemrosesan aural, tetapi multi modal, penglihatan, suara, dan tes secara bersamaan. Multimedia mendukung pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Multimedia dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan bahasa yang dipelajari

DAFTAR PUSTAKA

Aldera, A.S. (2015). *Investigating Multimedia Strategies to Aid L2 Listening Comprehension in EFL Environment. Theory and Practice in Language Studies*. 5 (10), 1983-1988.

Ampa, A.T., Rasyid, M.A., Rahman, M.A., Haryanto., Basri, M. (2013). "*The Implementation of Multimedia Learning Materials in Teaching English Speaking Skills*". International Journal of English Language Education, 1 (3), 293-304.

Ariasdi. 2008. *Pengantar Multimedia Pembelajaran*. https://ariasdimultimedia.wordpress.com/2008/02/12/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran.

Beal, V. 2016. *Animation*. www.webomedia.com Retrived on April 12, 2016.

Bochina, T., Ageeva, J., and Vlasicheva, V. (2014). *Multimedia Presentation as a Strategy of Teaching Speaking*. Proceedings of INTED 2014 Conference 10th-12th march, 2014, Valencia, Spain.

Brophy, J. (2008). *Using Video in Teacher Education*. Bingley: Emerald Group Publishing Limited.

Brown, H.D. (1994). *Principles of Language Learning and Teaching*.

Englewood Cliffs, New Jersey:Prentice Hall Regents

Crosby, M.E., & Stelovsky, J. (1995). *From multimedia instruction to multimedia evaluation*. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 4, 147-162

de Oliveira, L.C. (2014). *Language Teaching in Multilingual Contexts*. RBLA, Belo Horizonte, 14 (2), 265-270.

Diyyab, E.A., Abdel-Haq, E.M., and Aly, M.A.(2013). *Using a*

Multimedia-Based Program for Developing Student Teachers' EFL Speaking Fluency Skills. Egypt: Benha University

Eristi, S.D., Haseski, H.I., Uluuysal, B., and Karakoyun, F. (2012). *The use of mobile technologies in multimedia-supported learning environments.* Turkish Online Journal of Distance Education, 12 (3), 130-141.

Freedman, L. (2012*). Teaching Multilingual Students: An Overview for Course Instructors and TAs*. Retieved from www.writing.utoronto.ca

Frey, B.A. & Sutton, J.M. (2010). *A Model for Developing Multimedia Learning* Projects. MERLOT Journal Online Learning and Teaching. 6 (2), 491-507.

Hwang, C.C. (2005). *Learning Sociolinguisticallay approach language through the video drama connect with English*. Retrieved from ERIC database, (ED 490750).

Ivers, K. and Baron, A. (2010). *Multimedia Project in Education*. Washington: ABC-CLIO.LLC

Larsen-Freeman, D. (1986*). Techniques and Principles in Language Teaching*. New York: Oxford University Press

Meiers, M. (2009). *The use of ICTs in schools in the digital age: what does the research say*? NSWIT Digest, 2009(1). http://www.nswteachers.nsw.edu.au (retrieved March 21, 2016)

Mayer, R.E. (2001). *Multimedia Learning.* Cambridge: Cambridge University Press.

Mayer, R.E. (2003). *The promise of multimedia learning: using the same instructional design methods accross different media*. Learning and Instruction, 13, 125-139.

Mayer, R. E., and Moreno, R. (2002). *Aids to computer-based multimedia learning. Learning and Instruction*, 12, 107–119.

Neo, M. (2010). *Students' Perceptions in Developing a Multimedia Project Within a Constructisist Learning Environment.*

TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology & Society. 7 (4), 143-152.

Niknejad, S. & Rahbar, B. (2015). *Comprehension through Visualization: the Case of Reading Comprehension of Multimedia-Based Text.* International Journal of Educational Investigation. 5 (2), 144-151.

Nunes, C.A.A. & Gible, E. (2011). *Development of Multimedia Materials*. In Technologies for Education. 94-117.

Pisters, B., Bakx, A.W.E.A., and Lodewijks, H. (2003). *Multimedia Assessment of Social Communicative Competence*. International Electronic Journal for Leadership in Learning. 6 (1)http://iejll.journalhosting.ucalgary.ca/index.php/ijll/article/view/431

Pun, M. (2013). *The Use of Multimedia Technology in English Language Teaching: A Global Perspective. Crossing the Border:* International Journal of Interdisciplinary Studies. 1 (1), 29-39.

Richard, J.C. (1990). *Developing Speaking Activities: From Theory to Practice.* Retrieved from http://www.professorjackcrichards.com/pdfs/developing-classroom-speaking.

Wisegeek. (2016). *What is animation*?. Retrieved from wisegeek.org

Yamauchi, L.G. (2008). *Effects of Multimedia Instructional Material on Students' Learning and Their Perceptions of the Instruction.* Retrospective Theses and Dissertations. Paper 15324. Iowa: Iowa State University.

Zaim, M. (1989). *Preparing and Using Visual Media for Language Teaching*. Padang: FPBS IKIP Padang Zaim, M. (1990). Penggunaan Media Pendidikan dalam Pengajaran Bahasa Inggris. Padang: FPBS IKIP. Padang.

Zaim, M. (1991). *Media Gambar untuk Pengajaran Bahasa Inggris*. Padang: FPBS IKIP Padang

Zaim, M., & Refnaldi. (2016). *"From Need Analysis to Multimedia Development: Using Exe-Learning in Developing Multimedia Based Listening Matarials"*. Paper presented at 51st RELC International Conference, 14-16 March 2016

PROFIL PENULIS

Nama lengkap penulis adalah **Anita Anggraeni**. Penulis mengenyam pendidikan Strata satu di Universitas Padjadajran Bandung lalu melanjutkan pendidikan magister ke Universitas Pendidikan Indonesia. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Penulis sempat menjadi dosen di beberapa institusi pendidikan tinggi diantaranya Lembaga Pendidikan Keterampilan Indonesia-Amerika (LPKIA) Bandung, LP3i Bandung, Sekolah Tinggi Akuntasi Negara Program Studi D1 Cimahi, dan hingga kini mengabdi sebagai dosen di Kampus Institut Keguruan dan Pendidikan Siliwangi Cimahi. Spesialisasi penulis adalah mengajar speaking dan writing.

BAB 17

STRATEGI PEMBELAJARAN PARTISIPATIF

Dr. Abdul Walid, M.A

BAB 17
STRATEGI PEMBELAJARAN PARTISIPATIF

Partisipatif berasal dari kata dasar bahasa inggris *participate* yang berarti mengikutsertakan atau mengambil bagian. Kata *participation* yang berarti pengambilan bagian atau pengikutsertaan. Menurut Echols (1982) partisipatif adalah kegiatan yang banyak melakukan pengambilan bagian, seperti mendengar, berbagi pengalaman, dan pembelajaran dari yang lain. Sehingga partisipatif berarti pengikutsertaan seseorang untuk melakukan sesuatu atau pengambilan bagian dari sesuatu yang harus dilakukan oleh pelakunya. Pembelajaran partisipatif juga dapat diartikan sebagai upaya pendidik untuk mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran partisipatif mengandung arti ikut sertanya peserta didik di dalam program pembelajaran. Keikutsertaan peserta didik itu diwujudkan dalam tiga tahapan kegiatan pembelajaran menurut Sudjana (2000), yaitu; perencanaan program, pelaksanaan, dan penilaian kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran partisipatif *(Participative Teaching and Learning*, merupakan model pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pengajar akan mengundang partisipasi peserta didik bila mereka diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat, bertanya, mengomentari pendapat guru atau berdiskusi dengan temannya yang lain.

A. Strategi Pembelajaran Partisipatif

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Sesuai dengan amanat Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk melakukan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari upaya menciptakan lingkungan belajar dengan suasana yang kondusif serta iklim sekolah yang positif diantaranya mencakup: a) lingkungan fisik, seperti bangunan sekolah, ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang bimbingan konseling, taman sekolah dan lingkungan fisik lainnya; dan b) lingkungan sosio psikologis (iklim dan budaya belajar akademik), seperti: komitmen, kerja sama, ekspektasi prestasi, kreativitas, inovasi, toleransi, kenyamanan, kebahagiaan dan aspek-aspek sosio emosional lainnya, yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar. Baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosio psikologis, keduanya didesain agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan segenap potensinya. Dalam konteks pembelajaran yang dilakukan oleh guru, tampak jelas bahwa keterampilan guru dalam mengelola kelas (*classroom management*) menjadi amat penting, dapat dilihat bahwa peran tenaga pendidik lebih diutamakan sebagai fasilitator belajar bagi peserta didik.

Kemampuan yang dimiliki oleh seorang tenaga pendidik merupakan potensi yang harus terus

dikembangkan dalam rangka meningkatkan kualitas mengajarnya. Tenaga pendidik juga harus punya strategi dalam melaksanakan proses belajar mengajar, sehingga melahirkan kreatifitas dan inovasi dalam mengajar, agar peserta didik akan mudah memahami mata pelajaran yang diajarkan. Belajar merupakan bagian dari pekerjaan yang diharapkan untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan berbagai informasi. Informasi diperoleh dari seseorang yang lebih paham terkait dengan pendidikan atau dikenal sebagai pengajar atau sumber lain karena pendidik bukanlah sumber belajar tunggal. Sesuai penelitian tentang otak manusia bahwa belajar adalah penyesuaian perilaku pada individu yang cukup tahan lama karena sebuah pertemuan Hayati (2017).

Menurut Edward Walter belajar adalah perubahan tingkah laku akibat pengalaman dan latihan. Belajar adalah suatu proses yang terus menerus agar terjadi perubahan perilaku. Proses ini bersifat aktif dan diharapkan menjadi bekal yang permanen. Respon dari belajar merupakan alat untuk mengukur kemampuan keberhasilan sesorang. Menurut Morgan (dalam Djamaluddin, 2019) belajar merupakan perubahan tingkah laku karena hasil pengalaman, sehingga memungkinkan sesorang menghadapi situasi dengan cara yang berbeda-beda, karena belajar pada hakikatnya merupakan proses kognitif yang mendapat dukungan dari fungsi ranah psikomotor. Fungsi psikomotor dalam hal ini meliputi: mendengar, melihat, mengucapkan (Kurniawan, 2014).

Dari beberapa pengertian belajar yang dikemukakan di atas, dapat dipahami bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menurus sehingga terjadinya perubahan pola pikir dan tingkah laku seseorang, karena

hasil pengalaman seseorang sehingga dapat berubah dengan cara yang berbeda-beda *(instruction)*. Pembelajaran itu sendiri memiliki variasi pemaknaan, meskipun demikian variasi pemaknaan kata pembelajaran kebanyakan menunjuk pada upaya untuk mencerdaskan peserta didik.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara tenaga pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung seperti pembelajaran daring (*online*). Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola strategi pembelajaran yang berbeda-beda yang dilakukan tenaga pendidik sesuai dengan kondisi dilapangan.

Pembelajaran atau *instruction* merupakan interaksi belajar, khususnya sistem pembelajaran yang ditunjukkan dengan rencana. Komponen pihak luar atau orang yang melakukan sistem pembelajaran merupakan atribut fundamental dari ide bimbingan. Sistem tayangan ini bersifat objektif terfokus atau suatu ukuran tayangan terkoordinasi objektif yang dari berbagai sudut pandang dapat diatur sebelumnya. Karena konsep siklus, sistem pembelajaran yang terjadi adalah proses perubahan perilaku yang sebagian besar direncanakan. (Hayati, 2017).

2. Proses Belajar dan Pembelajaran Parsipatif

Pembelajaran dan belajar ibarat dua sisi dari satu mata uang yang tidak terpisahkan (Sukmadinata, 2000), maka upaya pembelajaran tidak bisa dilepaskan dari prinsip belajar individu itu sendiri. Artinya proses pembelajaran yang dilakukan atau dirancang oleh seorang guru atau pengembangan program pembelajaran, harus sejalan dengan bagaimana belajar itu terjadi. Beberapa teori belajar

menjelaskan tentang bagaimana belajar itu terjadi. Namun tidak banyak yang menjelaskan bagaimana proses pembelajaran semestinya disesuaikan dengan kondisi proses belajar. Upaya mengkonsistenkan antara upaya pembelajaran dengan teori belajar telah dilakukan oleh Gagne.

Proses pembelajaran partisipatif adalah ingin menempatkan peserta didik sebagai pemain utama dalam setiap proses pembelajaran. Artinya, peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk mencari informasi sendiri, menemukan fakta atau data sendiri serta memecahkan persoalan yang menjadi kajian dalam suatu topik pembelajaran. Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditafsirkan bahwa peserta didik yang menjadi peran utama diberikan ilmu pengetahuan dan mampu melaksanakan dengan metode yang diterapkan untuk mencapai peranan yang sangat penting dalam proses belajar yang dilakukan dalam menyajikan bahan pelajaran untuk mencari hasil belajar yang baik. Sesuia dengan kurikulum merdeka belajar yang memberikan kebesasan terhadap peserta didik untuk melakukan kreasi dan inovasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Sudjana (2005) bahwa pembelajaran partisipatif dapat diartikan sebagai upaya pendidik untuk mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran partisipatif mengandung arti ikut serta peserta didik di dalam program pembelajaran partisipatif. Kegiatan pembelajaran partisipatif sebagai pendekatan baru dalam proses pendidikan dan memiliki sifat keluwesan dan terbuka untuk berupaya mengembangkan prinsip, metode dan teknik yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran partisipatif.

Menurut Sudjana (2005) keikutsertaan peserta didik dapat diwujudnyatakan dalam tiga tahapan kegiatan

pembelajaran tersebut yaitu perencanaan program, pelaksanaan program, dan penilaian kegiatan pembelajaran. Ketiga cakupan tahapan tersebut dalam metode pembelajaran partisipatif di bawah ini akan diperjelas satu persatu sebagai berikut:

1. Tahapan perencanaan kegiatan pembelajaran meliputi identifikasi kebutuhan belajar, sumber-sumber belajar yang tersedia dan kemungkinan hambatan yang akan ditemui dalam kegiatan pembelajaran, penyusunan prioritas kebutuhan, perumusan tujuan pembelajaran, dan penetapan program kegiatan pembelajaran.
2. Tahapan pelaksanaan partisipatif dalam program kegiatan pembelajaran adalah keterlibatan peserta didik dalam menciptakan iklim yang kondusif untuk belajar. Iklim yang kondusif ini mencakup: pertama, kedisiplinan peserta didik yang ditandai dengan keteraturan dalam kehadiran pada setiap kegiatan pembelajaran; kedua, pembinaan hubungan antara peserta didik dengan pendidik sehingga tercipta hubungan kemanusiaan yang terbuka, terarah, saling membantu, dan saling belajar; ketiga, interaksi kegiatan pembelajaran antara peserta didik dan pendidik dilakukan melalui hubungan horizontal. Hubungan ini menggambarkan corak terjalinnya komunikasi yang sejajar baik antara peserta didik maupun pendidik; keempat, tekanan kegiatan pembelajaran adalah pada peranan peserta didik yang lebih aktif melakukan kegiatan pembelajaran bukan pada pendidik yang lebih mengutamakan kegiatan mengajar. Peranan pendidik ialah membantu

peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

3. Tahapan penilaian atau evaluasi program pembelajaran partisipatif merupakan tahap yang amat penting. Evaluasi dilakukan untuk menghimpun, mengolah, dan menyajikan data atau informasi yang dapat digunakan sebagai masukan dalam pengambilan keputusan. Partisipatif dalam tahap evaluasi ini sangat bermanfaat bagi para peserta didik untuk mengetahui tentang sejauh mana yang telah dialami dan dicapai oleh mereka melalui kegiatan Pembelajaran Partisipatif. Tekanan dalam proses pembelajaran ini adalah peranan peserta didik yang lebih aktif melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini berarti proses pembelajaran yang harus bermuara pada peserta didik sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Karakteristik peserta didik yang aktif sangat menonjol dan peserta didik dapat belajar dari berbagai sumber, baik yang ada dalam lingkungan sekolah atau yang ada dalam kelas maupun yang ada di luar kelas, di masyarakat sekitar. Dengan keterlibatan langsung peserta didik akan memperoleh pengalaman, keterampilan, kematangan berpikir yang sangat berharga. Melalui pembelajaran yang aktif, interaktif, komunikatif, efektif, menyenangkan dan inovatif akan memberikan pancaran semangat secara psikis. Dalam diri peserta didik ada totalitas keterlibatan yang pasif. Peserta didik berkembang karena mengalami proses interaksi antara temannya, dengan lingkungan benda-benda, dan peristiwa nyata.

Menurut Knowles dalam Sudjana (2005), pembelajaran partisipatif memiliki langkah-langkah tertentu secara berurutan yang harus diperankan oleh pendidik untuk mengetahui peranan pendidik dalam pembelajaran partisipatif. Dalam hal ini dapat dilakukan sebagai berikut:

a. Membantu peserta didik dalam menciptakan iklim belajar sebagai upaya menciptakan situasi belajar yang kondusif, pendidik bersama peserta didik menyiapkan bahan belajar, menentukan fasilitas dan alat-alat, serta membina keakraban diantara peserta didik. Bahan-bahan belajar perlu diperoleh peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Bahan-bahan tersebut terdiri atas informasi tertulis, atau informasi lisan. Informasi tertulis dapat disampaikan antara lain melalui buku petunjuk atau selebaran brosur informasi.
b. Membantu peserta didik untuk menyusun kelompok belajar situasi yang baik untuk melibatkan peserta didik dalam perencanaan kegiatan pembelajaran. Situasi yang baik itu adalah apabila kegiatan pembelajaran itu dilakukan oleh kelompok terbatas tidak terlalu besar atau terlalu kecil jumlah anggotanya.
c. Membantu peserta didik dalam mendiagnosis atau mengindentifikasi kebutuhan belajar. Kebutuhan belajar yang bersifat khusus dengan maksud untuk meningkatkan motivasi peserta didik supaya berperan serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Diagnosis kebutuhan belajar dilakukan melalui dua langkah. Pertama, merumuskan model tingkah laku atau kemampuan yang ingin dimiliki oleh peserta didik. Kedua, menggambarkan tingkah

laku atau kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan yang diinginkan peserta didik dengan tingkah laku atau kemampuan yang telah dimiliki peserta didik pada saat ini.

d. Membantu peserta didik dalam menyusun tujuan belajar yang merupakan tolak ukur yang menentukan untuk pemilihan sarana balajar, merinci isi atau meteri pelajaran, mengembangkan kegiatan pembelajaran, dan menyiapkan alat-alat evaluasi kegiatan pembelajaran, serta melakukan perencanaan, menyusun tugas, menetapkan standar supervisi, melakukan komunikasi dan motivasi, dan meningkatkan moral petugas yang menjadi peserrta didik. Dari kesimpulan tujuan yang disusun dalam setiap aspek tingkah laku dalam menentukan pengalaman belajar yang akan dilalui oleh peserta didik.
e. Membantu peserta didik dalam merancang pengalaman belajar, merancang model pengalaman. Bahan belajar dirumuskan berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki oleh peserta didik. Sehingga memungkinkan peserta didik dapat mempelajarinya dimulai dari keseluruhan kemudian sampai pada bagian-bagiannya.
f. Membantu peserta didik dalam menilai proses dan hasil kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Peranan pendidik adalah sebagai pemberi dorongan kepada peserta didik, pendidik dapat memberikan informasi tentang bahan pelajaran, teknik-teknik yang dapat digunakan, dan alat-alat bantu yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

g. Membantu peserta didik mengevaluasi hasil proses dan pengaruh kegiatan pembelajaran. Evaluasi program dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kecocokan rencana dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dengan prinsip ini pendidik akan membantu para peserta didik untuk berbuat dan kemudian menganalisis serta merefleksikan terhadap hasil dan proses perbuatan itu.

Dilihat dari uraian langkah-langkah metode pembelajaran partisipatif, strategi pembelajaran berpusat pada pendidik sebagai kegiatan yang menekankan terhadap pentingnya aktivitas pendidik dalam mengajar atau membelajarkan peserta didik. Dimana pendidik selalu membantu peserta didik dalam menciptakan iklim belajar, menyusun kelompok belajar, mendiagnosis kebutuhan belajar, menyusun tujuan belajar, merancang pengalaman belajar, menilai proses dan hasil kegiatan pembelajaran, serta mengevaluasi hasil proses dan pengaruh kegiatan pembelajaran.

3. Pengertian Model Pembelajaran Partisipatif (*Participative Teaching and Learning*)

Trianto (2010) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan pengajaran, tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pengelolaan kelas dan evaluasi dalam penebelajaran.

Model pembelajaran partisipatif (*participative teaching and learning*) merupakan model pembelajaran yang efektif mengikutsertakan peserta didik dalam menyusun, melaksanakan, dan menilai pembelajaran. Pembelajaran partisipatif adalah upaya tenaga pendidik untuk mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran partisipatif mengandung arti keikutsertaan peserta didik di dalam program pembelajaran, yang diwujudkan dalam tahapan kegiatan pembelajaran, yaitu; perencanaan program (*planing*) pelaksanaan program (*implementation*) dan penilaian (*evaluation*) kegiatan pembelajaran.

Pendidikan partisipatif juga dapat diartikan sebagai proses pendidikan yang melibatkan semua komponen pendidikan, khususnya peserta didik. Model pendidikan seperti ini bertumpu pada nilai-nilai demokrasi, pluralisme dan kemerdekaan manusia (peserta didik). Dengan landasan nilai-nilai tersebut, fungsi guru sebagai pengajar lebih sebagai fasilitator yang memberikan ruang seluas-luasnya bagi peserta didik untuk berekspresi dan berdiskusi. Dalam konteks inilah pendidikan lebih berfungsi untuk memberikan kebebasan dan kemerdekaan kepada peserta didik, sehingga potensi yang dimiliki peserta didik dapat berkembang dengan baik. Para pendidik hendaknya memandang peserta didik sebagai kumpulan individu yang selalu khas dan unik, sehingga tenaga pendidik dituntut untuk mampu mengeksplorasi kemampuan, kecerdasan, kecenderungan, minat dan bakat peserta didik yang sangat beragam tersebut. Oleh karena itu salah satu ukuran penting untuk menilai keberhasilan pendidikan adalah sejauh mana proses pendidikan itu mampumengeksplorasi kecerdasan, minat

dan bakat peserta didik serta mengembangkanya secara baik dan maksimal (Iman, 2004).

Konsep dalam model pembelajaran dapat di definisikan sebagai prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Adapun ketiga tahap-tahap yang dimaksud dapat diperjelas sebagai berikut:

a. Tahap Penyusunan (perencanaan program); keterlibatan peserta didik dalam kegiatan mengidentifikasi kebutuhan belajar, permasalahan, sumber-sumber atau potensi yang tersedia dan kemungkinan hambatan dalam pembelajaran.
b. Tahap Implementasi Program (program implementasi); keterlibatan peserta didik dalam menciptakan iklim yang kondusif untuk belajar. Dimana salah satu iklim yang kondusif untuk kegiatan belajar adalah pembinaan hubungan antara peserta didik, dengan pendidik, sehingga tercipta hubungan kemanusiaan yang terbuka, akrab, terarah, saling menghargai, saling membantu dan saling belajar.
c. Tahap Evaluasi Program (program evaluation); perkumpulan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dan untuk program pembelajaran. evaluasi pelaksanaan pembelajaran diidentikkan dengan siklus, hasil dan pengaruh pembelajaran. Model pembelajaran partisipatif menekankan pada proses pembelajaran, di mana kegiatan belajar dalam pelatihan di bagun atas dasar partisipasi aktif peserta didik dalam semua aspek kegiatan, melalui dari

kegiatan merencanakan, melaksanakan, sampai pada saat menilai kegiatan pembelajaran

Ada beberapa aspek yang bisa dijadikan acuan dalam partisipasi untuk mendorong peserta didik dalam memberikan sebuah kontribusi sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Aspek tersebut mengacu pada Made Sumadi dalam (Majid, 2015), antara lain:

a. Partisipasi Bertanya. Bukti peserta didik memberikan kontribusi terhadap proses belajar yaitu memberikan umpan balik yang berupa pertanyaan. Sehingga dalam pembelajaran itu para peserta didik benar-benar memperhatikan penjelasan dari pendidik.
b. Partisipasi Menjawab. Selain bertanya, peserta didik juga ikut serta dalam menjawab sebuah pertanyaan seperti ketika sedang melaksanakan presentasi tentang mata pelajaran Fikih maupun ketika ditanya oleh pendidik.
c. Menyelesaikan tugas rumah secara tuntas. Menyelesaikan tugas rumah secara tuntas merupakan bentuk partisipasi peserta didik yang dapat melatih dalam bertanggung jawab menyelesaikan sebuah tugas.
d. Partisipasi dalam diskusi. Peserta didik diharapkan mampu melatih kemampuan diri dalam mengembangkan daya berfikir untuk menyelesaikan sebuah permasalahan.
e. Mencatat penjelasan guru. Pada partisipasi ini peserta didik dilatih untuk berkonsentrasi penuh pada proses pelajaran. Sehingga mereka mampu menangkap penjelasan yang diungkapkan dari pendidik.

f. Menyelesaikan soal di papan tulis. Peserta didik ketika diberikan sebuah soal dapat menyelesaikan dengan baik. Hal ini merupakan bentuk partisipasi yang berfungsi untuk melatih peserta didik dalam mengerjakan soal.
g. Mengerjakan soal tes secara individu. Mengerjakan soal tes merupakan suatu bentuk partisipasi pendidik untuk mengetahui tingkat kepahaman sekaligus sebagai bentuk evaluasi.
h. Menyimpulkan materi pelajaran di akhir pertemuan. Merupakan bentuk partisipasi peserta didik yang dapat melatih dalam menyimpulkan dari setiap materi.

4. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Partisipatif

Kegiatan pembelajaran partisipatif terdiri atas kegiatan belajar dan pembelajaran secara partisipatif. Kegiatan belajar partisipatif adalah keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan belajar sejak dari kegiatan merencanakan, melaksanakan dan menilai kegiatan belajar mengajar. Sedangkan kegiatan pembelajaran partisipatif adalah upaya pendidik (sumber belajar) untuk memotivasi dan melibatkan peserta didik dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan dan menilai kegiatan belajar yang dilakukan bersama di dalam kelompok oleh peserta didik, dengan bantuan dari sumber belajar.

Pendapat yang senada juga mengemukakan bahwa strategi pembelajaran partisipatif adalah suatu proses pemberdayaan peserta dididk melalui berbagai kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan identifikasi masalah, perencanaan, hingga pada pelaksanaan, monitoring dan evaluasi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan serta tindak lanjut dari hasil pembelajaran.

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran partisipatif pada umumnya menuntut peserta didik untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar dan pembelajaran dengan berpikir dan berbuat secara kreatif, bebas, terbuka dan bertanggung jawab untuk mempelajari hal-hal yang bermakna dalam memenuhi kebutuhan belajar dan kepentingan bersama.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat di atas, dapat dikemukakan beberapa aspek yang menjadi fokus perhatian dalam menggunakan strategi pembelajaran partisipatif, yaitu:

1. Faktor utama dalam strategi pembelajaran partisipatif adalah faktor manusia, faktor tujuan, faktor bahan ajar, fasilitas waktu dan fasilitas sarana belajar.
2. Tahapan kegiatan pembelajaran terdiri atas tahap pembinaan keakraban, tahap identifikasi kebutuhan, sumber dan kemungkinan hambatan, tahap perumusan tujuan belajar, tahap penyusunan program kegiatan belajar, tahap pelaksanaan kegiatan belajar, dan tahap evaluasi hasil yang dapat dicapai dalam proses pembelajaran.
3. Peserta atau anggota, aturan kegiatan, upaya belajar, kegiatan membelajarkan, tujuan belajar.
4. Faktor manusia yang merupakan perhatian utama dalam penggunaan strategi pembelajaran partisipatif adalah peserta didik, sumber belajar, tenaga lain yang terkait.

Kegiatan pembelajaran partisipatif ditempuh melalui enam langkah kegiatan, yaitu: (1) Tahap pembinaan keakraban; (2) Tahap identifikasi kebutuhan, sumber dan kemungkinan hambatan; (3) Tahap perumusan tujuan belajar; (4) Tahap penyusunan program kegiatan belajar; (5) Tahap

pelaksanaan kegiatan pembelajaran; (6) Tahap penilaian proses, hasil dan pengaruh kegiatan pembelajaran.

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, pihak yang memegang peranan utama adalah guru sebagai pihak pengelola pembelajaran atau pihak yang mengajarkan dan pihak peserta didik sebagai peserta belajar. Kedua pihak ini masing-masing memiliki peran yang berbeda namun memiliki hubungan atau keterkaitan yang erat dalam proses pembelajaran. Untuk jelasnya peranan kedua unsur tersebut akan diuraikan satu persatu berikut:

1) Peran guru dalam strategi pembelajaran partisipatif

Dalam pembelajaran partisipatif, guru sebagai pengelola proses pembelajaran. Dalam kaitan dengan hal tersebut, guru berperan sebagai motivator, fasilitator, dan partner dalam proses pembelajaran. Peran guru seperti ini menuntut guru memiliki kemampuan untuk menciptakan kondisi sedemikian rupa untuk melibatkan peserta didik dalam mengidentifikasi, menyusun dan mengembangkan materi, serta menilai bahan (materi) pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik dan tujuan-tujuan belajar, Dengan demikian, berarti guru harus memiliki kemampuan yang lebih tentang berbagai aspek yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga perannya sebagai motivator dan fasilitator dapat terlaksana dengan baik.

Guru harus mampu membawa peserta didik untuk membuka wawasan mereka terhadap masalah-masalah yang dihadapi mereka baik secara lokal maupun secara global, baik secara parsial dan maupun secara multi dimensi dengan keterkaitan di antara aspek-aspek tersebut. Guru harus mampu membawa peserta didik untuk menganalisis berbagai tujuan yang bermakna dalam kegiatan menyusun tujuan-tujuan belajar yang ingin dicapai dalam setiap proses

pembelajaran yang berlangsung. Hal ini mengisyaratkan bahwa guru harus mampu membuka pikiran dan wawasan peserta didik untuk dapat menganalisis kebutuhan mereka, sehingga mampu menyusun tujuan yang sesuai kebutuhan peserta didik itu sendiri. Selanjutnya, guru harus membuka pikiran dan wawasan peserta didik untuk memahami metode-metode pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Selain itu, hal yang paling urgen adalah guru harus mampu menciptakan iklim belajar yang kondusif, rasa kebersamaan kelompok dan tanggung jawab bersama (*Within working*) untuk melakukan berbagai kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru dituntut memiliki berbagai kompetensi, baik kompetensi pribadi, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial, serta kompetensi daya juang yang tinggi. Dengan kompetensi yang dimiliki tersebut, guru akan mampu mengelola pembelajaran secara partisipatif untuk mencapai tujuan-tujuan belajar secara efektif.

2) Peran peserta didik dalam pembelajaran partisipatif

Proses pembelajaran partisipatif sebagaimana telah dipaparkan di atas, mengandung makna bahwa keaktifan peserta didik sebagai peserta belajar adalah dominan, guru berfungsi sebagai motivator dan fasilitator dalam mengarahkan, membimbing peserta didik mulai dari identifikasi masalah, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi hingga kegiatan tindak lanjut dari hasil yang dicapai.

Bertitik tolak dari hal tersebut, peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran harus memahami tujuan-tujuan belajar yang ingin dicapai sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan mereka dalam hubungan dengan pemecahan

masalah-masalah yang dihadapi untuk mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Dengan pemahaman tujuan-tujuan belajar, diharapkan peserta didik dapat dibimbing dan dimotivasi ke arah pemahaman meode dan teknik pembelajaran yang akan ditempuh, fasilitas belajar, sumber-sumber belajar yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan partisipan aktif melalukan berbagai kegiatan untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar sesuai tuntutan tujuan belajar yang ingin dicapai.

Demikian pula dalam kegiatan evaluasi, peserta didik bersama dengan guru merumuskan dan menyusun instrumen evaluasi sesuai dengan jenis proses kegiatan pembelajaran yang ditempuh dan hasil yang diharapkan dicapai. Selanjutnya bersama-sama menganalisis target capaian hasil yang diperoleh dan melakukan rencana tindak lanjut dari hasil yang telah dicapai.

Keikutsertaan peserta didik itu diwujudkan dalam tiga tahapan kegiatan pembelajaran yaitu; perencanaan program, pelaksanaan, dan penilaian kegiatan pembelajaran (Sudjana. 2000).

Adapun langkah-langkah pembelajaran partisipatif dikemukakan oleh Sudjana (2005) sebagai berikut:

1. Tahap pembinaan keakraban yang bertujuan untuk mengkondisikan peserta didik agar mampu melakukan kegiatan belajar partisipatif.
2. Tahap identifikasi kebutuhan sumber dan kemungkinan hambatan dimana peserta didik didorong untuk menyatakan kebutuhan belajar yang mereka rasakan berupa pengetahuan, sikap, nilai,

atau keterampilan tertentu yang ingin mereka peroleh melalui kegiatan belajar.

3. Tahap perumusan tujuan belajar, dalam tahap ini mengikutsertakan peserta didik dalam menentukan arah dan merumuskan tujuan belajar yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar.
4. Tahap penyusunan program kegiatan belajar yang mencakup komponen program kegiatan belajar dan proses pelaksanaan program. Komponen program antara lain materi belajar, metode dan teknik, fasilitas dan sarana belajar, waktu belajar.
5. Tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini, para peserta didik yang dibantu oleh pendidik, melibatkan diri dalam proses pembelajaran.
6. Tahap penilaian proses, hasil, dan pengaruh kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran partisipatif merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan strategis pembelajaran partisipatif.

5. Pendekatan strategis dalam pembelajaran partisipatif

Pendekatan partisipatif adalah sesuatu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang tekanannya melibatkan pula metode belajar dan media belajar yang bervariasi.

Adapun prinsip-prinsip pendekatan strategis dalam pembelajaran partisipatif dikemukakan oleh (Sudjana, 2005), sebagai berikut:

1. Berdasarkan kebutuhan belajar (*learning needs based*); peserta didik akan belajar secara efektif dalam proses pembelajaran apabila semua komponen program

belajar dapat membantu untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam hal ini adalah kebutuhan sebagai guru sesuai dengan tugas dan fungsinya yang sekaligus sebagai fasilitator.

2. Berorientasi pada tujuan kegiatan pembelajaran (*learning goals and objectives oriented*); dalam kegiatan belajar partisipatif direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan belajar yang telah diprogramkan. Jadi dalam setiap proses kegiatan belajar diarahakan untuk mencapai tujuan belajar yang telah disusun oleh sumber belajar adalah guru dan peserta didik.
3. Berpusat pada peserta didik (*participant centered*); dalam kegiatan belajar partisipatif itu dilakukan atas dasar kesesuaian dengan latar belakang kehidupan peserta didik. Latar belakang kehidupan meliputi pendidikan, pergaulan, agama dan sebagainya. Dalam penyusunan proses kegiatan belajar peserta didik memegang peranan utama sehingga peserta didik dapat merasakan bahwa kegiatan belajar itu menjadi milik peserta didik sendiri, berkewajiban dan bertanggung jawab untuk melakukan proses yang telah ditetapkan oleh mereka. Peserta didik diikutkan pula dalam kegiatan identifikasi kebutuhan belajar, sumber-sumber, dan kemungkinan hambatan serta dalam kegiatan menentukan tujuan belajar. Dalam kegiatan identifikasi tersebut peserta didik tidak hanya bertindak sebagai responden, tetapi berperan dalam merumuskan alat-alat yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar.
4. Berangkat dari pengalaman belajar (*experienital learning*); Prinsip belajar memberi arah bahwa

kegiatan belajar partisipatif disusun dan dilaksanakan berawal dari pengalaman yang telah dimiliki oleh peserta didik. Proses kegiatan belajar merupakan kegiatan peserta didik yang dilakukan secara bersama di dalam situasi pengalaman nyata, baik pengalaman dalam tugas yang dilakukan sehari-hari maupun pengalaman sebagai pelajar, maka pendekatan yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengutamakan pendekatan pemecahan masalah. Pemecahan masalah ini merupakan pembelajaran yang lebih banyak menumbuhkan partisipasi peserta didik, nilai dan keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta didik dan lebih menitikberatkan pada pendekatan pemecahan masalah.

B. Indikator Pembelajaran Partisipatif

Menurut Mulyasa dalam Knowles, menyebutkan bahwa indikator pembelajaran partsipatif di bagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Adanya keterlibatan emosional dan mental peserta didik
2. Adanya kesediaan peserta didik untuk memberikan kontribusi dalam pencapaian tujuan
3. Kegiatan belajar terdapat hal yang menguntungkan peserta didik.

Selain indikator, juga terdapat ciri-ciri khusus dari model pembelajaran partisipatif yang dapat dilihat dari kegiatan pembelajarannya yang meliputi:

1. Sumber belajar menempatkan diri pada posisi yang tidak serba mengetahui terhadap semua bahan belajar. Memandang warga belajar sebagai sumber

yang mempunyai nilai dan manfaat dalam kegiatan belajar.

2. Sumber belajar memainkan peranan membantu warga belajar dalam melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar ini didasarkan atas kebutuhan belajar warga belajar.
3. Sumber belajar memotivasi warga belajar agar berpartisipasi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan dalam mengevaluasi program pembelajaran yang dijalaninya.
4. Sumber belajar bersama warga belajar melakukan kegiatan saling membelajarkan dalam bentuk bertukar pikiran mengenai isi, proses, dan hasil belajar serta pengembangannya.
5. Sumber belajar berperan membantu warga belajar dalam menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, sehingga warga belajar dapat melibatkan diri secara aktif dan bertanggungjawab dalam proses kegiatan pembelajaran.
6. Sumber belajar mengembangkan kegiatan belajar kelompok.
7. Sumber belajar mendorong warga belajar untuk meningkatkan semangat berprestasi, semangat berkompetisi menghadapi tantangan yang berorientasi pada perbaikan kehidupan yang lebih baik.
8. Sumber belajar mendorong dan membantu warga belajar untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah di dalam dan terhadap kehidupan yang dihadapinya sehari-hari.

9. Sumber belajar dan warga belajar secara bersama-sama mengembangkan kemampuan antisipasi dan partisipasi.
10. Pembelajaran mencapai otonomi dan integrasi dalam kegiatan individual dan kehidupan sosialnya.

Untuk lebih memperjelas pengertian model pembelajaran partisipatif perlu juga diketahui prinsip-prinsip landasan pelaksanaanya, seperti dikemukakan oleh Sudjana, bahwa pembelajaran partisipatif biasanya dilandaskan pada prinsip-prinsip, yaitu:

1. Berdasarkan kebutuhan belajar (*Learning Needs Based*). Kebutuhan belajar adalah setiap keinginan atau kehendak yang dirasakan dan dinyatakan oleh seseorang, masyarakat, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai dan/atau sikap tertentu melalui kegiatan pembelajaran. Kebutuhan ini bersumber dari peserta didik atau calon peserta didik.
2. Berorientasi pada tujuan kegiatan pembelajaran (*learning goals and objectives oriented*). Tujuan pembelajaran disusun dan dirumuskan berdasarkan kebutuhan belajar peserta didik dengan mempertimbangkan latar belakang pengalaman peserta didik, potensi yang dimiliki, sumber-sumber yang tersedia di lingkungan, serta hambatan yang mungkin ada.
3. Berpusat pada peserta didik (*participant centered*). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan didasarkan atas dan disesuaikan dengan latar belakang kehidupan peserta didik. Selain itu, peserta didik dilibatkan dalam merumuskan tujuan,

mengoperasionalkan program, dan mengevaluasi hasil kegiatan.

4. Berangkat dari pengalaman belajar (*Experiential Learning*). Prinsip ini memberi arah bahwa kegiatan pembelajaran partisipatif disusun dan dilaksanakan dengan berangkat dari hal-hal yang telah dikuasai oleh peserta didik atau dari pengalaman yang telah dimiliki peserta didik.

C. Prinsip Pembelajaran Partisipatif

Prosedur pembelajaran dalam proses kegiatan belajar agar peserta didik dapat berinteraksi dan berpartisipasi secara aktif sehingga terjadi perubahan pada dirinya sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam prinsip partisipatif terdapat beberapa poin penting yaitu:

1. Konteks lokal; kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan minat kebutuhan, pengalaman dan budaya lokal serta potensi yang dimiliki atau yang ada disekitar warga belajar.
2. Desain lokal; tutor bersama warga belajar perlu merencanakan atas kebutuhan-kebutuhan belajar warga belajar.
3. Parsipatif; tutor melibatkan warga belajar berpartisipasi secra aktif dari mulai tahap perencanaan, pemilihan, media, metode, sistem penelitian, penilaiaan hasil belajarsapai dengan tindak lanjut pembelajar.
4. Pemenfaatan hasil belajar; hasil pembelajaran merupakan kecakapan yang dapat memecahkan masalahkeaksaraannya dan meningkatkan mutunya.

D. Kesimpulan

1. Strategi pembelajaran partisipatif *(participative teaching and learning)* merupakan model pembelajaran yang efektif mengikutsertakan peserta didik dalam menyusun, melaksanakan dan menilai pada proses belajar mengajar.
2. Fungsi strategi pembelajaran partisipatif yaitu; a) untuk membantu peserta didik dalam menciptakan iklim belajar; b) membantu peserta didik untuk menyusun kelompok belajar; c) membantu peserta didik dalam mendiagnosis atau mengindentifikasi kebutuhan belajar dimiliki oleh peserta didik; d) membantu peserta didik dalam menyusun tujuan belajar; e) membantu peserta didik dalam merancang pengalaman belajar, merancang model pengalaman; f) membantu peserta didik dalam menilai proses dan hasil kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar; dan f) membantu peserta didik mengevaluasi hasil proses dan pengaruh kegiatan pembelajaran.
3. Aspek-aspek acuan model pertisipatif yaitu: a) partisipasi bertanya; b) partisipasi menjawab; c) partisipasi dalam konsep: d) partisipasi dalam menyelesaikan tugas rumah secara tuntas; f) patisipasi diskusi; g) partisipasi melatih siswa berkonsentrasi.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hak, Muhammad Syukur. 2019. *Program Pengalaman Lapangan PPL (microteching).* Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Hayati, Sri. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Mangelang: Graha Cendekia.

Iman, Muis Sad. 2004. *Pendidikan Partisipatif.* Yogyakarta: Safiria Insania Press

Echols, Jhon M. & Hassan Shadily. 1982. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.

Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta.

Learning, Teaching Scotland. 2007. *Participative ang Learning*. Scotland: Save the Children.

Majid, Abdul dan Zainal Abidin Arief. 2015. *Hubungan Antara Motivasa Belajar dan Partisipasi Siswa dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika* (Survey pada Siswa Kelas VIII di MTs Attaqwa Cicurug Sukabumi). Vol. 4 No. 2. 2015.

Munirah. 2015. *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: Deepublish Mahmud. 2008. Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik. Bandung: Tsabita.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2000. *Pengembangan Model pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya untuk Meningkatkan*

Apresiasi Siswa terhadap Budaya Lokal, Universitas Bengkulu dan Pasca Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudjana S. 2000. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah*. Bandung: Falah Production.

Sudjana S. 2005. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif Pendidikan non Formal*. Bandung: Falah Production.

Suriamiharja, Agus dkk. 1996. *Petunjuk Praktik Menulis*. Jakarta: Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Tim Dikmas. 2018. *Teks Narasi dan Literasi Buku Fiksi-Nonfiksi*. Kalimantan Selatan: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Konsep*, Landasa, dan Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana.

Yunus Muhammad, dkk. 2007. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka. Zainurrahman. 2011. Menulis dari Teori Hingga Praktik. Bandung: Alfabeta

PROFIL PENULIS

Abdul Walid lahir di Pinrang pada tanggal 07 Desember 1984. Alamat tinggal jalan Anoa No. 30 Pinrang. Menempuh pendidikan formal pertama pada Sekolah Dasar (SD) Negeri 120 Pinrang, dan melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsannawiyah DDI Kaballangan Kabupaten Pinrang dan selesai pada tahun 2001. Tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Parepare dan selesai tahun 2003. Dengan tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2003 di Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar. Melanjutkan jenjang pendidikan (S2) di Universitas Muslim Indonesia (UMI) Makassar. Tahun 2014 melanjutkan pendidikan ke jenjang Program Doktor S3 mengambil Konsentrasi Ilmu Pendidikan dan Keguruan di Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar. Profesi sebagai dosen tetap Yayasan Perguruan Tinggi DDI Pinrang, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Darud'Wah wal Irsyad (STKIP-DDI) Pinrang pada Tahun 2013. Aktif dalam melaksanakan tridarma perguruan tinggi, salah satunya aktif menulis yang di terbitkan pada jurnal Nasional secara online. Selain aktif menulis juga pernah diberikan amanah untuk menjabat sebagai Sekretaris Jurusan MIPA, pernah menjabat sebagai Wakil Ketua I Bidang Akademik dan sekarang diberikan tanggung jawab menjabat sebagai Ketua STKIP Darud Da'wah wal Irsyad Pinrang Periode 2022-2024

BAB 18

STRATEGI PEMILIAHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Muh Husyain Rifai M.Pd

BAB 18
STRATEGI PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian

Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar (Hamalik, Oemar 2015). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo,P dan Sasonohardjo, 2016).

Ikatan Geografi Indonesia mendefiniskan geografi sebagai ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan gejala geografi dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan (Mukminan, 2015). Menilik kepada definisi tersebut sangat jelas bahwa obyek

utama dari ilmu geografi adalah konteks keruangan sehingga penggunaan media pembelajaran geografi sangat diperlukan di tingkat satuan pendidikan. Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataanya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dll.

Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pembelajar telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Sesungguhnya betapa banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan (Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2016). Peranan pembelajar di dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari tupoksi yang dimiliki pembelajar, sehingga diperlukan pengetahuan yang sangat mendalam agar setiap pembelajar memahami apa saja yang harus dilakukan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka identifikasi masalahnya antara lain, bahwa dalam proses pembelajaran, masih banyak pembelajar yang kurang kreatif bahkan kurang memahami dalam pemilihan model pembelajaran maupun pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan umum dan tujuan khusus pembelajaran.

B. Kajian Media

Istilah belajar sudah terlalu akrab dengan kehidupan kita sehari-hari. Di masyarakat, kita sering menjumpai penggunaan istilah belajar seperti: belajar membaca, belajar bernyanyi, belajar berbicara, belajar matematika. Masih banyak lagi penggunaan istilah, bahkan termasuk kegiatan belajar yang sifatnya lebih umum dan tak mudah diamati, seperti: belajar hidup mandiri, belajar menghargai waktu, belajar berumah tangga, belajar bermasyarakat, belajar mengendalikan diri, dan sejenisnya dan umumnya kalangan awam pun sudah mengetahui makna berbagai istilah belajar tersebut. Namun sebagai seorang pembelajar, kita tidak cukup hanya memahami makna belajar sebagaimana masyarakat awam, Mengapa ? Karena memang tugas utama kita sebagai pembelajar adalah membuat orang melakukan belajar. Jadi, apa sebenarnya belajar itu ?

Belajar, merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian, hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Tentu saja, perubahan yang diharapkan adalah perubahan ke arah yang positif. Jadi, sebagai pertanda bahwa seseorang telah melakukan proses belajar adalah terjadinya perubahan perilaku pada diri orang tersebut. Perubahan perilaku tersebut, misalnya, dapat berupa: dari anak pembangkang menjadi penurut, dari pembohong menjadi jujur, dari kurang taqwa menjadi lebih taqwa, dari tidak tahu sama sekali menjadi samar samar, dari kurang mengerti menjadi mengerti, dari tidak bisa menjadi bisa, dll. Jadi, perubahan hasil kegiatan belajar dapat berupa

aspek afektif, kognitif, maupun psikomotor (Hamalik, Oemar. 2015).

Kegiatan belajar, sering dikaitkan dengan kegiatan mengajar. Begitu eratnya kaitan itu, sehingga keduanya sulit dipisahkan. Dalam percapakan sehari hari kita secara spontan sering mengucapkan istilah kegiatan "belajar mengajar menjadi satu kesatuan bahwa kedua kegiatan tersebut berkaitan erat adalah benar. Namun, benarkah bahwa agar terjadi kegiatan belajar harus selalu ada orang yang mengajar? Benar pulakah bahwa setiap kegiatan mengajar pasti selalu menghasilkan kegiatan belajar ? Jawabannya : belum tentu. Artinya apa, bahwa setiap kegiatan belajar tidak harus selalu ada orang yang mengajar. Kegiatan belajar bisa saja terjadi walaupun tidak ada kegiatan mengajar. Begitu pula sebaliknya, kegiatan mengajar tidak selalu dapat menghasilkan kegiatan belajar.

Ketika pembelajar menjelaskan pelajaran di depan kelas misalnya, memang terjadi kegiatan mengajar. Tetapi, dalam kegiatan itu tak ada jaminan telah terjadi kegiatan belajar pada setiap pebelajar yang di ajar. Kegiatan mengajar dikatakan berhasil hanya apabila dapat mengakibatkan/menghasilkan kegiatan belajar pada diri pebelajar. Jadi, sebenarnya hakekat pembelajar mengajar adalah usaha pembelajar untuk membuat pebelajar belajar. Dengan kata lain, mengajar merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha pembelajar untuk membuat belajar para pebelajarnya. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para pebelajarnya. Kegiatan belajar hanya bisa berhasil jika si pebelajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Seorang pembelajar tidak dapat "mewakili" belajar untuk

pebelajarnya. Seorang pebelajar belum dapat dikatakan telah belajar hanya karena ia sedang berada dalam satu ruangan dengan pembelajar yang sedang mengajar.

Pekerjaan mengajar tidak selalu harus diartikan sebagai kegiatan menyajikan materi pelajaran. Meskipun menyajikan materi pelajaran memang merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran, tetapi bukanlah satu satunya. Masih banyak cara lain yang dapat dilakukan pembelajar untuk membuat pebelajar belajar. Peran yang seharusnya dilakukan pembelajar adalah mengusahakan agar setiap pebelajar dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada. Pembelajar hanya merupakan salah satu (bukan satu satunya) sumber belajar bagi pebelajar. Selain pembelajar, masih banyak lagi sumber sumber belajar yang lain. Lalu, apa sebenamya sumber belajar itu?

Pada hakekatnya, alam semesta ini merupakan sumber belajar bagi manusia sepanjang massa. Jika Kita sependapat dengan asumsi ini, maka pengertian sumber belajar merupakan konsep yang sangat luas meliputi segala yang ada di jagad raya ini. Geografi merupakan salah satu bidang ilmu yang mempelajari alam semesta atau jagat raya ini berusaha memberikan kajian mengenai fenomena-fenomena terjadinya bentuk muka bumi beserta gejala yang muncul diatasnya melalui berbagai pendekatan; (1) Pendekatan Ekologi (Lingkungan) merupakan pendekatan dalam mengkaji fenomena geosfer yang terkhusus kepada interaksi antara organisme hidup dan lingkungannya, termasuk pada organisme hidup yang lain. Dalam organisme hidup, manusia menjadi satu komponen penting dalam proses interaksi. Oleh karena itu, muncul istilah ekologi manusia (*human ecologi*) yang mempelajari interaksi antar manusia serta antara manusia dengan lingkungannya. (2) Pendekatan

Kompleks Wilayah (Regional) adalah pendekatan yang mengkaji fenomena geografi yang terdi di setiap wilayah yang berbeda-beda, sehingga perbedaan membentuk karateristik wilayah.

Perbedaan tersebut mengakibatkan adanya interaksi wilayah dengan wilayah lain yang saling memenuhi kebutuhannya yang semakin tinggi perbedaannya maka interaksi dengan wilayah lainnya semakin tinggi. Sedangkan cakupan objek geografi meliputi; (1) Objek material, objek ini mengkaji segala fenomena geosfer baik fisik maupun sosial. Objek material fisik meliputi iklim, tanah, dan air, sedangkan objek studi material sosial adalah persebaran penduduk, mobilitas penduduk, dan pola pemukiman. Objek studi geografi pada objek material terdiri dari lapisan-lapisan bumi atau tepatnya fenomena geosfer yang cakupannya cukup banyak dan luas meliputi ; (a) *Atmosfer* merupakan lapisan udara; cuaca dan iklim dalam klimatologi dan meteorologi, dll; (b) *Lithosfer* atau lapisan batu-batuan yang dikaji dalam Geologi, Geomorfologi, Petrografi, dll; (c) *Hydrosfer* atau lapisan air yang meliputi perairan di darat maupun di laut yang dikaji dalam hidrologi dan Oceanografi, dll; (d) *Biosfer*, atau lapisan kehidupan; flora dan fauna yang dikaji dalam biogeografi, biologi dll; (e) *Antroposfer* adalah lapisan manusia yang merupakan tema sentral diantara lapisan-lapisan lainya.

Jadi dalam mengkaji objek studi geografi membutuhkan disiplin ilmu dari *klimatologi, geologi, hydrologi* dan sebagainya atau geografi berkaitan dengan ilmu-ilmu lain. (2) Objek Formal, adalah sudut pandang atau cara berfikir mengenai gejala geosfer sebagai objek material geografi. baik fisik maupun sosial. Objek formal merupakan metode atau pendekatan objek formal geografi yang meliputi

beberapa macam aspek; (a) Aspek Keruangan merupakan geografi yang mempelajari suatu wilayah antara lain dari segi nilai suatu tempat dari berbagai kepentingan. Dari hal ini kita dapat mempelajari mengenai letak, jarak, keterjangkauan dll; (b) Aspek Kelingkungan, merupakan geografi yang mempelajari suatu tempat dalam kaitan dengan keadaan suatu tempat dan komponen-komponen di dalamnya dalam suatu kesatuan wilayah. Komponen-komponen yang terdiri dari komponen tak hidup misalnya tanah, air, iklim, dsb, dan komponen hidup misalnya hewan, tumbuhan dan manusia; (3) Aspek Kewilayahan, merupakan geografi yang mempelajari kesamaan dan perbedaan wilayah serta wilayah dengan ciri khas. Mengenai hal tersebut muncul pewilayahan atau regionalisasi seperti kawasan gurun, yakni daerah-daerah yang memiliki ciri-ciri serupa sebagai gurun.; (4) Aspek Waktu, merupakan geografi yang mempelajari perkembangan wilayah berdasarkan periode-periode waktu atau perkembangan dan perubahan dari waktu ke waktu. Misalnya perkembangan kota dari tahun ke tahun, kemunduran garis pantai dari waktu ke waktu dsb.

C. Media Pembelajaran

Peran pembelajar adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi pembelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita manfaatkan sebagai sumber belajar bagi pembelajar kita. Wujud interaksi antara pembelajar dengan sumber belajar

dapat bermacam-macam. Cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari pembelajar memang merupakan salah satu wujud interaksi tersebut. Namun belajar hanya dengan mendengarkan saja, patut diragukan efektifitasnya. Belajar hanya akan efektif jika si pebelajar diberikan banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu, melalui multi-metode dan multi-media. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, pebelajar akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki pebelajar. Barang kali perlu direnungkan kembali ungkapan populer yang mengatakan "Saya mendengar saya lupa, Saya melihat saya ingat, Saya berbuat maka saya bisa" (Sukma, 2015).

Kalau kita amati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu pembelajar dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar berikutnya yang digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat pembelajar dalam belajar (David,Bern, 2012). Menilik penjelasan dimuka bahwa cakupan materi pembelajaran geografi yang tak terbatas, rasa rasanya hanya bidang ilmu geografi saja yang memiliki media yang tak terbatas dan luas. Alam dan apa yang berada didalam atau diatasnya merupakan objek kajian geografi yang bisa kita hadirkan ke dalam kelas melalui media yang bermacam-macam atau kita hadirkan siswa ke alam semesta.

Bentuk media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran geografi meliputi; (1) Animasi Flash; merupakan media presentasi berbasis audiovisual memiliki kegunaan untuk menjelaskan tentang proses yang terjadi

dalam fenomena permukaan bumi yang terjadi dalam kurun waktu yang lama dan dalam skala yang luas. Contoh: animasi terbentuknya pegunungan Himalaya (Dapat digunakan untuk pengajaran mata pelajaran geologi). Cara menggunakan Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat, sedangkan media audio adalah media yang hanya dapat didengar. Untuk itu, media animasi flash ini adalah berupa media yang dapat dilihat maupun didengar (media audiovisual). Melalui media ini siswa tidak hanya dapat melihat atau mengamati sesuatu (materi), melainkan sekaligus dapat mendengar sesuatu yang divisualisasikan. Cara memperagakan media ini adalah dengan menggunakan perangkat lunak berupa Software dan Hardware dilengkapi dengan LCD.

Dengan menggunakan alat inilah materi dapat diberikan ke siswa dengan mudah dan lebih menarik sehingga dapat menambah semangat belajar siswa di kelas, ini dikarenakan materi yang ditampilkan berupa gambar bergerak dan dilengkapi dengan warna sesungguhnya. Guru hanya tinggal mengoperasikan lewat Laptop/ komputer; (2) Video atau Film Dokumenter; Merupakan media presentasi berbasis audiovisual dengan kegunaan menambah wawasan siswa dalam memahami contoh nyata dari fenomena permukaan bumi, sehingga materi yang diterima siswa bukan hanya sekedar teori tetapi pemahaman dan pengalaman audio visual.Contoh: Pemutaran Film dokumenter tentang erupsi eksplosif gunung St. Helen di Amerika Tenggara. Cara Menggunakan Video/Film dapat diputar di VCD atau DVD dan dapat pula diproyeksikan melalui LCD monitor yang terhubung pada perangkat komputer seperti PC atau Laptop; (3) Presentasi melalui software Microsoft Powerpoint; Merupakan media presentasi

berbasis visual / audio-visual dengan fasilitas yang penting dari program aplikasi ini adalah fasilitas untuk menampilkan teks, gambar maupun video *(hyperlink*) contoh; presentasi tentang teori pergeseran benua (sejarah perkembangan bumi) menggunakan microsoft powerpoint.

Cara menggaplikasikan dengan komputer yang telah dilengkapi software Microsoft Office dapat membuat slide presentasi dengan mengisi slide Microsoft Powerpoint dengan teks, gambar yang terkait dengan materi yang akan disampaikan disertai video, dimana teks yang disampaikan harus singkat dan padat disertai tambahan animasi transisi slide agar tidak membosankan. Kemudian komputer dihubungkan ke LCD Monitor untuk diproyeksikan; (4) Transparansi OHP; Merupakan media presentasi visual dengan kegunaan untuk memproyeksikan (memantulkan) objek yang tembus cahaya (transparan) ke permukaan layar. Contoh Tranparansi OHP untuk penyampaian konsep dasar geografi dalam pelajaran pengantar geografi dilengkapi dengan gambar sederhana dan bagan/skema.

Alat ini dipakai oleh guru sebagai pengganti papan tulis, yaitu dengan menuliskan materi pada kertas transparan diatas alat OHP *(Over Head Proyektor)*, kemudian diproyeksikan pada layar di dinding di muka kelas. Tinggi layar tidak kurang dari satu meter dari lantai dengan posisi agak condong ke depan sekitar 200; (5) Software *google earth* Merupakan media presentasi visual yang memiliki fungsi menampilkan citra satelit diberbagai wilayah permukaan bumi. Contoh : Menampilkan pola keruangan desa-kota di suatu wilayah. Cara penggunaan yaitu komputer yang dilengkapi dengan software *google earth* harus terkoneksi dengan internet untuk memperoleh data citra terkini. Kemudian komputer dihubungkan dengan LCD Monitor

untuk diproyeksikan di depan kelas; (6) *website/ web blog* merupakan media e-learning melalui layanan internet fungsi media *website/ web blog* adalah untuk menyampaikan informasi atau materi dalam bentuk soft copy dalam waktu singkat dengan biaya yang murah. Contoh : memperoleh informasi tentang materi yang berhubungan dengan Geografi dengan mengakses situs www.geografionline.com dsb. Cara penggunaan melalui cara seperangkat komputer yang terhubung dengan internet, kemudian Informasi mengenai materi yang diinginkan dapat diakses pada situs yang terkait;

(7) Peta/Globe; Jenis: Merupakan media presentasi visual dengan kegunaan untuk menampilkan gambar permukaan bumi dalam skala kecil dan dengan proyeksi tertentu. Contoh Peta Administrasi Jawa Timur digunakan untuk menampilkan pembagian wilayah administrasi di Jawa Timur. Cara penggunaan peta dalam ukuran besar dipajang di dinding kelas untuk ditampilkan dan menyampaikan informasi visual mengenai suatu lokasi yang dipetakan; (8) Foto Udara; merupakan media prensentasi visual dengan kegunaan untuk menampilkan gambar untuk penyampaian suatu materi pelajaran. Contoh gambar foto udara kecamatan wonokromo, Cara menggunakan citra hasil pemotretan udara dicetak pada kertas foto, kemudian foto tersebut diperagakan di depan kelas oleh guru, apa saja yang harus diinterpretasi dan bagaimana caranya, agar foto tersebut dapat memberikan informasi keruangan; (9) Maket 3D merupakan media presentasi visual dengan kegunaan untuk menampilkan replika/miniatur dari suatu objek mengenai suatu fenomena permukaan bumi, sehingga diperoleh gambaran objek dalam 3 dimensi.

Contoh maket 3D dari bentang lahan *karst* disertai gua *karst* dan sungai bawah tanah dapat digunakan untuk

menjelaskan proses-proses serta bentukan-bentukan yang terjadi di daerah *karst.* Maket 3D dari batuan jamur yang terdapat di daerah gurun dapat digunakan untuk menjelaskan proses terbentuknya batuan jamur akibat erosi angin. Cara menggunakan maket 3D tersebut diperagakan di depan kelas, dan dijelaskan bagian-bagiannya; (10) Kompas Merupakan media peraga berupa alat penunjuk arah dengan kegunaan menentukan arah atau posisi suatu objek di permukaan bumi terhadap arah UTSB (Utara Timur Selatan Barat).
contoh membuat denah sekolah yang disertai posisi *azimut* tiap sudut sekolah terhadap arah utara dengan menggunakan kompas. Cara menggunakan dengan mengukur besar *azimut* titik pertama dari pojok sekolah terhadap arah utara, kemudian besar azimut titik yang lain. Kemudian titik-titik tersebut dihubungkan.

D. Pemilihan Media Pembelajaran

Bagaimana cara pemilihan media pembelajaran, kriteria media, dan prinsip pemanfaatan media ? Cara Pemilihan Media Pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran kita harus menentukan media yang akan digunakan, memilih media yang terbaik untuk tujuan pembelajaran bukanlah pekerjaan yang mudah. Pemilihan itu rumit dan sulit, karena harus mempertimbangkan berbagai faktor; (a) Model pemilihan media, terdapat dua pendekatan/model dalam proses pemilihan media pembelajaran, yaitu: model pemilihan tertutup dan model pemilihan terbuka. Pemilihan tertutup terjadi apabila alternatif media telah ditentukan "dari atas" (misalnya oleh Dinas Pendidikan), sehingga mau tidak mau jenis media itulah yang harus dipakai. Kalau meski kita memilih, maka yang kita lakukan lebih banyak ke arah

pemilihan topik/pokok bahasan mana yang cocok untuk dipakaikan pada jenis media tertentu. Misalnya saja, telah ditetapkan bahwa media yang digunakan adalah media audio. Dalam situasi demikian, bukanlah mempertanyakan mengapa media audio yang digunakan.

Model pemilihan terbuka merupakan kebalikan dari pemilihan tertutup. Artinya, kita masih bebas memilih jenis media apa saja yang sesuai dengan kebutuhan kita. Alternatif media masih terbuka luas. Proses pemilihan terbuka lebih luwes sifatnya karena benar-benar kita sesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Namun proses pemilihan terbuka ini menuntut kemampuan dan keterampilan pembelajar untuk melakukan proses pemilihan. Seorang pembelajar kadang bisa melakukan pemilihan media dengan mengkombinasikan antara pemilihan terbuka dengan pemilihan tertutup.

(b) Alasan pemilihan media, media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Akhir dari pemilihan media adalah penggunaaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan pembelajar dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih. Jika kita telah menentukan alternatif media yang akan kita gunakan dalam pembelajaran, selanjutnya sudah tersediakah media tersebut di sekolah atau di pasaran? Jika sudah tersedia, maka kita tinggal meminjam atau membelinya saja. Itupun jika media yang ada memang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah kita rencanakan, dan terjangkau harganya. Jika media yang kita butuhkan temyata belum tersedia, mau tak mau kita harus membuat sendiri program media sesuai keperluan tersebut.

Pemilihan media perlu kita lakukan agar dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran didik. Untuk itu, pemilihan jenis media harus dilakukan dengan prosedur yang benar, karena begitu banyak jenis media dengan berbagai kelebihan dan kelemahan masing-masing.

(2) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran, memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang dimediakan, akan membawa akibat panjang yang tidak kita inginkan di kemudian hari. Banyak pertanyaan yang harus kita jawab sebelum kita menentukan pilihan media tertentu. Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran mencakup; (a) Tujuan Penggunaan Media; (b) Sasaran penggunaan media; (c) Karakteristik Media; (d) Waktu; (e) biaya; dan (f) Ketersedian media.

(3) Prinsip pemanfaatan media. setelah kita menentukan pilihan media yang akan kita gunakan, maka pada akhimya kita dituntut untuk dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Media yang baik, belum tentu menjamin keberhasilan belajar pembelajar jika kita tidak dapat menggunakannya dengan baik. Untuk itu, media yang telah kita pilih dengan tepat harus dapat kita manfaatkan dengan sebaik mungkin sesuai prinsip-prinsip pemanfaatan media. Terdapat beberapa prinsip umum yang perlu kita perhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran meliputi; (a) Setiap jenis media, memiliki kelebihan dan kelemahan dimana tidak ada satu jenis media yang cocok untuk semua proses pembelajaran dan dapat mencapai semua tujuan belajar. lbaratnya, tak ada satu jenis obat yang

manjur untuk semua jenis penyakit; (b) Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang diperlukan.

Namun harap diingat, bahwa penggunaan media yang terlalu banyak sekaligus dalam suatu kegiatan pembelajaran, justru akan membingungkan pembelajar dan tidak akan memperjelas pelajaran. Oleh karena itu gunakanlah media seperlunya jangan berlebihan; (c) Penggunaan media harus dapat memperlakukan pembelajar secara aktif. lebih baik menggunakan media yang sederhana yang dapat mengaktifkan seluruh pembelajar daripada media canggih namun justru membuat pebelajar kita terheran-heran pasif.

Sebelum media digunakan harus direncanakan secara matang dalam penyusunan rencana pembelajaran. Tentukan bagian materi mana saja yang akan kita sajikan dengan bantuan media. Rencanakan bagaimana strategi dan teknik penggunaannya. Hindari penggunaan media yang hanya dimaksudkan sebagai selingan atau sekedar pengisi waktu kosong saja. Jika pembelajar sadar bahwa media yang digunakan hanya untuk mengisi waktu kosong, maka kesan ini akan selalu muncul setiap kali pembelajar menggunakan media (Sukma, 2015)

Penggunaaan media yang sembarangan, asal-asalan, atau "daripada tidak dipakai", akan membawa akibat negatif yang lebih buruk. Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup sebelum penggunaaan media. Kurangnya persiapan bukan saja membuat proses pembelajaran tidak efektif dan efisien, tetapi justru mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Hal ini terutama perlu diperhatikan ketika kita akan menggunakan media elektronik.

E. Kesimpulan dan Rekomendasi

Media harus dapat kita manfaatkan secara maksimal untuk membantu pembelajar mencapai tujuan belajarnya. Alangkah minimnya pengalaman belajar peserta didik kita, jika mereka hanya memperoleh informasi dari sumber-sumber yang terbatas. Masih banyak sumber belajar lain yang dapat kita manfaatkan untuk membuat pebelajar kita belajar. Peran penting pembelajar adalah mengupayakan agar setiap pebelajarnya dapat berinteraksi dengan sebanyak mungkin sumber belajar. Pemanfaatan media pada dasamya dimaksudkan untuk membantu agar kegiatan pembelajaran lebih efektif mencapai tujuan dan efisien dalam hal tenaga, waktu dan biaya. Media merupakan salah satu komponen pembelajaran, Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.

Sebagai seorang pembelajar, memang tidak cukup hanya mengetahui media pembelajaran. Lebih penting dari itu, kita dituntut untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan itu dalam kegiatan pembelajaran demi keberhasilan belajar peserta didik kita.

Peran pembelajar hendaknya menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi pembelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang , melainkan juga sumber sumber belajar yang lain. Bukan

hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita manfaatkan sebagai sumber belajar bagi pebelajar kita agar tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan ketentuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

David, Bern. 2012. Teaching with Media, a paper presented at Technology and Education Conference in Athens, Greece.

Hamalik, Oemar. 2015. Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar. Bandung: Tarsito

Mukminan, 2005, Metode Pembelajaran Geografi, Workshop Menuju Pembelajaran Geografi di Era Global, Dalam Rangka Dies Natalis ke-42 Fakultas Geografi UGM Yogyakarta. 2 September 2005

Sukma P. 2015. Media Pembelajaran Geografi. Yogyakarta: Penerbit Ombak

Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2016. Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama, Lembaga Administrasi Negara

PROFIL PENULIS

Muh Husyain Rifai, S.Pd., M.Pd , lahir pada 04 September 1984 di Kota Surakarta, Jawa Tengah, dari pasangan suami - istri, Bapak Drs. Asih Manto dan Ibu (alm) Harianna Merupakan anak pertama dari 4 bersaudara. Istri Anita Veronika dan dikaruniai 2 orang anak. Penulis berasal dari keluarga pendidik dan memiliki kultur budaya Jawa. Penulis telah aktif mengajar pada Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo sejak tahun 2009 dan meraih gelar Sarjana (Strata 1) Pendidikan Geografi di Univeristas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2007. Lalu melanjutkan studi Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2007 dan meraih Magister (Strata2) Pendidikan Geografi pada tahun 2008. Sejak tahun 2010, penulis mulai aktif melakukan penelitian dan menulis jurnal penelitian tentang metode dan media pembelajaran hingga sekarang. Penulis saat ini menjadi editor Jurnal Pendidikan (JP) & *Journal of Geography Science and Education (JGSE).* Saat ini, aktivitas penulis lebih banyak dihabiskan untuk melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi dan menjadi Ka Biro Administrasi Akademik Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

PROFIL
EDITOR

Enzo Wiranta Battra Siahaan, ST, MT
Marrieta Moddies Swara, S. Pd., M. Pd
Dr. Dahlia Fisher, ST., S.Pd., M.Pd
Devi Rahmiati, S.Pd., M.Pd
Sri Supiah Cahyati, M.Pd

PROFIL EDITOR

Saya adalah seorang laki-laki kelahiran kota Medan dan dilahirkan tepat pada tanggal 24 Agustus 1984. Ayah dan ibu saya memberikan saya nama **Enzo Wiranta Battra Siahaan**. Ayah saya bernama Drs. Jusmin Siahaan, M.Si dan ibu saya bernama Rosmia Manuulang. Di keluarga, saya adalah anak kedua dari 4 bersaudara. Abang saya yang bernama dr.Zico A.W. Siahaan,Sp.An, dan adik saya yang ketiga bernama dr. Sulyaprilawati Battri Siahaan dan yang terakhir bernama Abelto Bruadiwibowo, S.H. Saya menempuh pendidikan di kota Tanjung Morawa sejak SD, SMP dan SMA. SD Methodist Tanjung Morawa adalah tempat dimana saya menyelesaikan Pendidikan Dasar Tahun 1996. Setelah lulus, saya melanjutkan ke jenjang SMP di, SMP Methodist Tanjung Morawa. Selepas SMP Tahun 1999 saya menempuh pendidikan di SMA Methodist Tanjung Morawa. Selepas SMA Tahun 2002, saya melanjutkan kuliah Diploma III di Politeknik Negeri Medan Jurusan Teknik Mesin. Setelah lulus Diploma III Tahun 2005, saya melanjutkan ke jenjang Sarjana di Universitas Medan jurusan Teknik Mesin. Setelah lulus Sarjana Teknik Tahun 2008, saya melanjutkan ke jenjang Magister di Universitas Sumatera Utara Jurusan Teknik Mesin dan menyelesaikan pada Tahun 2012 hingga mendapatkan gelar Magister Teknik. Saya menempuh pendidikan dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan prestasi yang selalu saya raih. Bahkan saya berhasil menjadi lulusan terbaik di tempat saya kuliah.

Tentu saja ini saya lakukan untuk bisa membuat orangtua saya merasa bangga. Bagi saya belajar keras dan bekerja keras adalah sesuatu yang harus dilakukan. Tidak ada kesuksesan yang dapat diraih tanpa adanya kerja keras. Saat ini saya bekerja sebagai tenaga pendidik (dosen) di Fakultas Teknik tepatnya di Jurusan Teknik Mesin Universitas Darma Agung. Jabatan terakhir yang diemban sebagai Wakil Dekan 1 Fakultas Teknik Universitas Darma Agung mulai tahun 2013 hingga 2015. Hal ini adalah impian saya sejak kecil. Bagi saya pendidikan memang sangat penting dan mewujudkan cita-cita adalah sebuah kewajiban yang harus dilakukan. Itulah perjalanan singkat kehidupan saya, semoga hal ini dapat menginspirasi banyak orang.

PROFIL EDITOR

Marrieta Moddies Swara, M. Pd. , lahir pada tanggal 22 Maret 1983 di Tangerang, Banten. Berasal dari keluarga yang berkultur Minang-Sunda dan guru. Selepas menjadi sarjana Pendidikan Bahasa Inggris melanjutkan bekerja di In-House Training Jakarta kemudian melanjutkan mengajar Bahasa Inggris di SMAN 10 Kota Tangerang, SMKN 6 Kota Tangerang, dan UNIS Tangerang sambil menyelesaikan studi S2 Pendidikan Bahasa Inggris di UHAMKA Jakarta. Marrieta Moddies Swara pun merupakan salah satu alumni Magang Dosen DIKTI tahun 2017 yang ditempatkan di salah satu universitas negeri di Surabaya, UNESA. Hingga saat ini Marrieta Moddies Swara masih menjadi pengajar tetap di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang.

PROFIL EDITOR

Dahlia Fisher lahir di Bandung pada tanggal 10 Desember 1981, merupakan anak pertama dari pasangan Ibu Tini Rahayu dan Alm. Bapak Wilson Fisher. Menikah pada tanggal 18 Januari 2007 dengan Firman Desa, ST., MT dan dikaruniai Empat Anak, tiga anak laki-laki dan 1 anak perempuan. Anak pertama lahir pada tahun 2010 yang diberi nama Muhammad Jeromy Desa, anak kedua lahir pada tahun 2012 diberi nama Muhammad Jericho Desa dan anak ketiga lahir tahun 2014 diberi nama Muhammad Thariq Jarvis Desa, serta anak perempuan lahir pada tahun 2017 diberi nama Zakira Amara Desa. Riwayat Pendidikan Sekolah Dasar: SDN Juntihilir 1 Kab. Bandung Lulus Tahun 1993. SMP : SMP Angkasa Lanud Sulaiman Lulus Tahun 1996. SMA : SMAN 1 Margahayu Lulus Tahun 1999. S1 (Sarjana) : Teknik Industri Unpas Lulus Tahun 2004. S1 (sarjana) : Pendidikan Matematika FKIP UNPAS Lulus Tahun 2011 S2 (Magister) : Pendidikan Matematika Unpas Lulus Tahun 2013 S3 (Doktor) : Pendidikan Matematika UPI Lulus Tahun 2021 Staff Ahli *Product Development* PT. ASI *Glove* 2004-2007 Guru SD Muhammadiyah 7 Bandung 2010-2012 Guru SMK Bina Sarana Cendekia Bandung 2012-2013 Dosen FKIP UNPAS 2013-sekarang Sekretaris Prodi Pendidikan Matematika 2020-sekarang

PROFIL EDITOR

Perkenalkan nama saya **DEVI RAHMIATI, S.Pd., M.Pd.,** lahir di **Jakarta** pada tanggal **3 Mei 1987**, berjenis kelamin **perempuan**, anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Djumadi Haris dan Ibu Henda Kusmiati. Beralamat di Komplek Nata Endah Cihanjuang Blok N no 84 RT/RW: 006/002 Kelurahan Cibabat Kecamatan Cimahi Utara Kota Cimahi 40513. Riwayat formal pendidikan penulis dimulai dari masuk TK Aisyah Kota Cimahi pada tahun 1992 dan lulus pada tahun 1993. Dilanjutkan ke SD Negeri Cibabat III Kota Cimahi dan menyelesaikannya pada tahun 1999, kemudian masuk SLTP Negeri 2 Cimahi pada tahun 1999 dan lulus pada tahun 2002. Masuk ke jenjang SMA di SMA Negeri 1 Cimahi pada tahun 2002 dan menyelesaikan SMA pada tahun 2005. Gelar sarjana diperoleh di S1 Pendidikan Biologi FKIP Universitas Pasundan Bandung pada tahun 2005 - 2009. Pada tahun 2012 - 2015, penulis menyelesaikan kuliah S2 di Universitas Pendidikan Indonesia dengan mengambil program studi Pendidikan Dasar dengan Konsentrasi IPA. Pengalaman bekerja setelah menyelesaikan pendidikan S-1, yaitu menjadi Guru IPA di SD Nurul Aulia Cimahi pada Tahun 2009, Guru IPA di MTs Asih Putera Kota Cimahi Tahun 2010, Panitia Penyelenggara Sertifikasi Guru dalam Jabatan di Rayon 134 Universitas Pasundan Bandung dari tahun 2010 – 2015, dan menjadi Dosen Tetap di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Pasundan Bandung dari tahun 2015 - sekarang.

PROFIL EDITOR

Sri Supiah Cahyati, SH., M.Pd. adalah dosen Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Siliwangi Bandung yang aktif dalam berbagai kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Beberapa buku ditulis dalam format multimodal digital interactive book, antara lain:

1. "Children Language Teaching and Practice" https://read.bookcreator.com/GnY1Dq0Xw3cAD6WmloS67EZ8F9A3/er3P4r24R6GvdxCf1VM0xQ
2. "Bahasa Inggris untuk Generasi Alfa" https://read.bookcreator.com/11JdozOlTnR605xPZlcZo2rZ9Hg1/E6XDPBsaTcmAct5D4GsKGA
3. "Bahasa Inggris untuk Karya Ilmiah" https://read.bookcreator.com/MDdyhT51x3T1vi5CuJ2krXqZaw33/Ddzx0aEHSsCcPNsOvfPzQA
4. "English Terms of Law" https://read.bookcreator.com/ka27oH8s7RXIXdGEDS3OhKk6t6S2/zOYBEJ4IQ6CpLhTDp0bvmw

Ia dapat dihubungi di: srisupiahcahyati03@gmail.com

MEDIA PEMBELAJARAN

DALAM PROSES PENGEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL

Buku ini merupakan simbol semangat intelektual dalam mengakaji ilmu tentang Media Pembelajaran Dalam Proses Pengembangan Teknologi Digital yang terbit pada tahun 2022. Kontributor dari buku ini adalah para peneliti dan dosen dari berbagai kampus di Indonesia. Mereka memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda. Penulisan buku ini dilandasi atas pentingnya update penelitian terbaru tentang kajian ilmu pendidikan dengan tema tentang Media Pembelajaran Dalam Proses Pengembangan Teknologi Digital yang menjadi isu dan problematika saat ini. Buku ini terdiri dari 18 artikel yang dimasukan ke dalam 18 bab di dalam buku ini. Upaya penyusunan buku ini dilakukan untuk mendokumentasikan karya-karya yang dihasilkan para penulis sehingga dapat bermanfaat bagi pembaca secara lebih luas. Penulisan buku juga mengandung konsekuensi untuk membangun pendidikan Indonesia yang lebih bermartabat dan berintegritas

Penerbit
Yayasan Wiyata Bestari Samasta
Jl Sumadinata 22 Cirebon
Jawa Barat Indonesia 45151
email : wbsamasta@gmail.com

ISBN 978-623-8083-12-1