

Peran Multimedia untuk Pembelajaran dan Berbagai Bidang di Sekolah Dasar

The Role of Multimedia for Learning and Various Fields in Elementary School

Syamsiani

STIT Misbahul Ulum Gumawang

Email: syamsiani902@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study was to determine the role of multimedia for learning and various fields in elementary schools. Based on the purpose of this study, qualitative research methods are considered to be the appropriate method to be used. Qualitative method is a method that emphasizes research to examine the complex details of a subject, examine the relationship between social events, cultural phenomena and society through life, experiences, behavior, perspectives, points of view, emotions and feelings. The benefits of educational media in the learning process include laying concrete foundations in thinking to reduce 'verbalism', increase student interest, make lessons more fun so that it has an impact on more satisfying learning outcomes. The advantage of multimedia in interactivity is that this media is inherently able to force users to interact with the material both physically and mentally.*

Keywords: *Multimedia, Learning, Elementary School.*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran multimedia untuk pembelajaran dan berbagai bidang di sekolah dasar. Berdasarkan tujuan penelitian ini, metode penelitian kualitatif dipertimbangkan menjadi metode yang tepat untuk digunakan. Metode kualitatif merupakan metode yang menekankan pada penelitian untuk menguji detail-detail kompleks sebuah subjek, menguji hubungan antar peristiwa sosial, fenomena budaya dan masyarakat melalui kehidupan, pengalaman, perilaku, perspektif, sudut pandang, emosi dan perasaan. Manfaat media pendidikan dalam proses belajar antara lain sebagai peletakkan dasar-dasar yang kongkrit dalam berfikir untuk mengurangi 'verbalisme', memperbesar minat siswa, membuat pelajaran lebih menyenangkan sehingga berdampak kepada hasil pembelajaran yang lebih memuaskan. Keunggulan multimedia di dalam interaktivitas adalah media ini secara inheren mampu memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi baik secara fisik dan mental. Tentu saja kemampuan memaksa ini tergantung pada seberapa efektif instruksi pembelajaran mampu menarik pengguna untuk mencoba secara aktif pembelajaran yang disajikan.

Kata kunci: Multimedia, Pembelajaran, Sekolah Dasar.

LATAR BELAKANG

Revolusi elektronik tidak dapat dipungkiri, menjadi salah satu penyebab berubahnya gaya dan pola hidup manusia dewasa ini. Komputerisasi, yang merupakan perwujudan visual dari operasional dunia digital mengalami perkembangan begitu pesat.

Hitungannya tidak lagi dalam bilangan tahun, bulan atau hari, melainkan 'detik'. Ditemukannya rahasia operasional bilangan binner sehingga dapat menciptakan mesin hitung (kalkulator) dianggap sebagai cikal berkembangnya komputerisasi hingga saat ini (Andinny & Lestari, 2016).

Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar, film, dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya (Kasman, 2020).

Multimedia banyak digunakan sebagai media penyampaian informasi yang efektif karena hal tersebut dilakukan dengan menggabungkan bermacam - macam elemen multimedia, di antaranya adalah teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas. Aplikasi multimedia telah diterapkan dalam berbagai bidang, misalnya bidang hiburan, kedokteran dan lainnya (Putra, 2021).

KAJIAN TEORITIS

Multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan teks, link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Sanjaya, 2012). Dalam perkembangannya multimedia dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun di dalamnya. Sifatnya sekuensial atau berurutan dan durasi tayangannya dapat diukur. Film dan televisi termasuk dalam kelompok ini (Hastuti & Rohana, 2022).

Sedangkan 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. Multimedia merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan memadukan berbagai ragam media untuk dipelajari siswa. Terdapat berbagai macam media yang dapat dipadukan diantaranya teks, suara gambar atau foto, film, animasi, simulasi dan grafik (Sanjaya, 2012).

Fungsi Multimedia Dalam Pembelajaran

Manfaat media pendidikan dalam proses belajar antara lain sebagai peletakkan dasar-dasar yang kongkrit dalam berfikir untuk mengurangi 'verbalisme', memperbesar minat siswa, membuat pelajaran lebih menyenangkan sehingga berdampak kepada hasil pembelajaran yang lebih memuaskan (Reza, 2021).

Multimedia dalam pembelajaran dapat digolongkan kedalam tiga karakteristik diantaranya (Kemdikbud, n.d.):

1. Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas.
2. Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, feedback dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket
3. Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini sering disebut *CBL (Computer Based Learning)*.

Keunggulan Multimedia dalam Pembelajaran

Keunggulan multimedia di dalam interaktivitas adalah media ini secara inheren mampu memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi baik secara fisik dan mental. Tentu saja kemampuan memaksa ini tergantung pada seberapa efektif instruksi pembelajaran mampu menarik pengguna untuk mencoba secara aktif pembelajaran yang disajikan (Hastuti & Rohana, 2022).

Sebagai contoh adalah program multimedia pembelajaran yang berisi materi mengenai *oscilloscope*. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran pengguna akan diajak secara langsung mencoba dan menggunakan simulasi *oscilloscope* yang tersedia. Berbeda halnya jika materi yang sama disajikan dengan buku atau video (Ariasdi, 2015).

Dalam hal ini pengguna hanya pasif (secara fisik) melihat bagaimana cara menggunakan *oscilloscope* ditampilkan. Aktivitas mental (pengguna menyerap cara menggunakan dan mengatur *oscilloscope*) mungkin terjadi akan tetapi aktivitas fisik (dalam hal ini mencoba sendiri cara mengatur *oscilloscope*) tidak terjadi (Sahaja, 2015).

Dengan kata hal lain – dalam hal suatu simulasi – dengan menggunakan multimedia pembelajaran pengguna akan mencoba secara langsung bagaimana sesuatu terjadi. Adapun beberapa keunggulan multimedia dalam pembelajaran (Surasmi, 2016):

- a. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan , kesiapan dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
- b. Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa.
- c. Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
- d. Siswa menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
- e. Siswa menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
- f. Belajar saat kebutuhan muncul (“*just-in-time*” learning).
- g. Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

Kekurangan dan Kelebihan Multimedia

Kelebihan media multimedia:

- a. Memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar secara individual maupun kelompok,
- b. Memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, media komputer juga memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa,
- c. Dapat digunakan secara individu sehingga siswa lebih leluasa dalam pengerjaannya,
- d. Tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mengerjakan media ini,
- e. Bersifat interaktif sehingga siswa langsung mendapatkan feedback (balikan) dari media,

- f. Dilengkapi fitur-fitur pendukung seperti background, volume yang dapat diatur besar kecilnya suara,
- g. Siswa bisa mengakses internet dari tombol link (Nurrita, 2018).

Kelemahan dari Media multimedia

Kelebihan dari media multimedia:

- a. Harganya yang relatif mahal, sehingga belum dapat dijangkau oleh seluruh sekolah untuk menyediakannya,
- b. Selain itu memberikan pengaruh positif dan memberikan dampak negatif terhadap siswa apabila guru kurang kontrolnya, sehingga memberikan kemungkinan – kemungkinan bagi siswa untuk membuka situs – situs yang tidak mendidik,
- c. Multimedia interaktif ini hanya terbatas pada pokok materi penggunaan perangkat lunak grafis (Wijoyo, 2018).

Tujuan Multimedia

Tujuan dari penggunaan multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.
- b. Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut (Munir, 2012).

Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indera, karena dengan penggunaannya multimedia akan merangsang beberapa indera penting manusia, seperti: penglihatan, pendengaran, aksi maupun suara. Dalam pengaplikasiannya multimedia akan sangat membantu penggunaannya, terutama bagi pengguna awam (Yanti, 2018).

METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian ini, metode penelitian kualitatif dipertimbangkan menjadi metode yang tepat untuk digunakan. Metode kualitatif merupakan metode yang menekankan pada penelitian untuk menguji detail-detail kompleks sebuah subjek, menguji hubungan antar peristiwa sosial, fenomena budaya dan masyarakat melalui kehidupan, pengalaman, perilaku, perspektif, sudut pandang, emosi dan perasaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun peranan multimedia diberbagai bidang adalah sebagai berikut:

1. Bidang Pendidikan

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Nurlaela et al., 2016).

2. Bidang Transportasi

Dengan komputer semua jadwal dan jalur penerbangan yang transit di bandara bisa di program dan dijadwalkan dengan komputer. Untuk menerbangkan sendiri pesawat dilengkapi dengan peralatan komputer. Bahkan setelah mencapai ketinggian tertentu pesawat bisa di terbangkan otomatis dengan pilot otomatis yang sudah diprogram di dalam komputer (Sasmono, 2012). Dengan komputer, narigasi kapal laut bisa ditentukan koordinat dan arah gerak kapal. Demikian juga penjualan tiket di Bandara , Stasiun , Dan Terminal Bus di layani dengan cepat menggunakan komputer.

3. Bidang Jasa Pengiriman Barang

Kantor Pos bisa mengirimkan dokumen pengiriman barang lebih cepat dan akurat. Dengan adanya komputer dan internet orang tidak lagi menunggu berhari-hari menerima surat, cukup lewat email saja lebih cepat dalam sekejap, jadi dunia menjadi semakin sempit dalam arti bisa diakses sedemikian cepatnya (Komputer, n.d.).

4. Bidang industri Otomotif

Mobil-mobil di buat dari kerangka body, mesin, peralatan elektronik di pabrik dengan bantuan robot yang dikendalikan oleh komputer dengan leih akurat. Dengan bantuan komputer pabrik-pabrik otomotif bisa memproduksi mobil dalam jumlah ratusan perbulan, yang tidak mungkin dikerjakan secara manual dengan tenaga manusia (Pradana, 2015).

5. Bidang Jasa Konstruksi

Dengan komputer para Insinyur dan Arsitek mendesain gambar konstruksi dengan pemodelan dan perhitungan yang akurat, cepat dan tepat. Gambar konstruksi didesain menggunakan program CAD, sedangkan untuk perhitungan analisis dan penganalisa kekuatan menggunakan program SAP2000 atau STAD III yang dioperasikan dengan bantuan komputer (Pradana, 2015).

6. Bidang Jasa Percetakan

Percetakan koran, majalah, buku-buku, semua dikerjakan dengan mesin yang dioperasikan oleh komputer sehingga dalam waktu singkat bisa mencetak buku atau majalah atau koran dalam jumlah ratusan bahkan jutaan exemplar, bisa menghemat waktu dan biaya, seandainya dikerjakan dengan manual oleh manusia, butuh berapa ribu orang untuk mengetik di kertas koran dan perlu berapa lama untuk menyelesaikan, keburu berita menjadi basi dan tidak up-to date lagi (Komputer, n.d.).

7. Bidang Industri Perfilman

Semua efek-efek di dunia akting, animasi, dan penyotingan adegan film semua di rekam dengan perangkat elektronik yang dihubungkan dengan komputer. Animasinya juga di kembangkan mempergunakan animasi yang dibuat dengan aplikasi komputer. Sebagai contoh film-film Hollywood berjudul TITANIC itu sebenarnya tambahan animasi untuk menggambarkan kapal raksasa yang pecah dan tenggelam, sehingga tampak menjadi seolah-olah mirip dengan kejadian nyata (Anom, n.d.).

KESIMPULAN

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan teks, link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Multimedia merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan memadukan berbagai ragam media untuk dipelajari siswa. Terdapat berbagai macam media yang dapat dipadukan diantaranya teks, suara, gambar atau foto, film, animasi, simulasi dan grafik.

Manfaat media pendidikan dalam proses belajar antara lain sebagai peletakkan dasar-dasar yang kongkrit dalam berfikir untuk mengurangi 'verbalisme', memperbesar minat siswa, membuat pelajaran lebih menyenangkan sehingga berdampak kepada hasil pembelajaran yang lebih memuaskan.

Keunggulan multimedia di dalam interaktivitas adalah media ini secara inheren mampu memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi baik secara fisik dan mental. Tentu saja kemampuan memaksa ini tergantung pada seberapa efektif instruksi pembelajaran mampu menarik pengguna untuk mencoba secara aktif pembelajaran yang disajikan. Tujuan dari penggunaan multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.
- b. Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut.
- c. Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indera.

Peranan bidang pendidikan secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah Pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar siswa dapat ditingkatkan.

DAFTAR REFERENSI

- Andinny, Y., & Lestari, I. (2016). Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 1(2), 169–179.
- Anom, K. (n.d.). *Penerapan Komputer di Masyarakat Secara Umum*. Gunadarma.Ac.Id.
- Ariasdi. (2015). *Multimedia Dalam Dunia Pendidikan*. Kompasiana.Com. https://www.kompasiana.com/ariasdi/55298722f17e61497fd623d5/multimediadalam-dunia-pendidikan?page=1&page_images=2
- Hastuti, & Rohana. (2022). PENGGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA. *Jurnal Lentera Pedagogi*, 6(1).
- Kasman. (2020). Pengembangan Teknologi Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Pendaia*, 2(2), 137–148.
- Kemdikbud. (n.d.). *KONSEP MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. Lmsspada.Kemdikbud.
- Komputer, T. D. I. (n.d.). *Modul Perkuliahan: Komputer Masyarakat*.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nurlaela, Wahyudin, & Hamdani, N. A. (2016). Efektivitas Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Melalui Pendekatan Ctl Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Pesawat Sederhana Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Hanjuang I. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 48–59.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pradana, Y. E. (2015). *Troubleshooting dan Repair Tablet Lenovo Ideatab di PT IBM-JTI Surabaya*.
- Putra. (2021). *Pengertian Multimedia: Sejarah, Manfaat, Komponen & Contohnya*. Salamadian.Com. <https://salamadian.com/pengertian-multimedia/>
- Reza, M. (2021). *Manfaat Madia Pembelajaran Menurut Para Ahli*. Mandandi.Com. <https://www.mandandi.com/2021/02/manfaat-madia-pembelajaran-menurut-para.html>
- Sahaja, I. (2015). *DEFINISI MULTIMEDIA*. <https://irwansahaja.blogspot.com/2015/09/definisi-multimedia.html>

- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.
- Sasmono, B. (2012). *MANFAAT APLIKOM BAGI KEHIDUPAN SEHARI – HARI*. Kompasiana.Com.
<https://www.kompasiana.com/bagus.sasmono/55188414a333118307b664fd/manfaat-aplikom-bagi-kehidupan-sehari-hari>
- Surasmi, W. A. (2016). PEMANFAATAN MULTIMEDIA UNTUK Mendukung KUALITAS PEMBELAJARAN. *PROSIDING TEMU ILMIAH NASIONAL GURU (TING) VII*.
- Wijoyo, A. (2018). Pengaruh Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Multi Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*.
<https://doi.org/10.32493/informatika.v3i1.1519>
- Yanti, R. F. (2018). *PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI GAME TEMBAK HURUF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DALAM PENGENALAN HURUF ABJAD PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK PERMATA BUNDA*. IAIN Batusangkar.