



PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN DITINJAU DARI KETERSEDIAAN PERALATAN PENDUKUNG DAN APLIKASI YANG DIGUNAKAN

Darman¹⁾ *, Asrul¹⁾, Hendra Nelva Saputra¹⁾

¹⁾Universitas Muhammadiyah Kendari, Kendari, Indonesia

Email: darman@umkendari.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran sanggup membuat atmosfer pembelajaran lebih menarik atensi siswa serta interaksi belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengkaji penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru sekolah menengah atas di Kabupaten Buton. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini mempelajari secara intensif penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Buton. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jumlah sampel sebanyak 17 orang. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan presentase dan deskriptif analitik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) Se-Kabupaten Buton cukup baik. Hal ini didukung dengan ketersediaan peralatan pendukung, namun pada aspek multimedia interaktif yang digunakan masih sangat kurang. Hal ini disebabkan rendahnya pengetahuan dalam membuat multimedia interaktif, sehingga media yang digunakan didominasi media presentasi dengan slide power point dan media yang didownload dari internet.

Kata kunci: guru; multimedia interaktif; sekolah menengah atas.

UTILIZATION OF INTERACTIVE MULTIMEDIA IN THE LEARNING PROCESS IS REVIEWED FROM THE AVAILABILITY OF SUPPORTING EQUIPMENT AND APPLICATIONS USED

Abstract

The use of multimedia in learning can make the learning atmosphere more attractive to students' attention and student learning interaction. The purpose of this study is to examine the use of multimedia learning by high school teachers in Buton Regency. This type of research is descriptive research. This research intensively studied the use of multimedia learning by high school teachers in Buton County. This research approach uses a qualitative approach with a sample number of 17 people. The data analysis techniques in this study are with percentage and descriptive analytics. The results of this study show that in general the use of interactive multimedia in the learning process in State High School (SMAN) Se-Kabupaten Buton is quite good. This is supported by the availability of supporting equipment, but in the aspect of interactive multimedia used is still very lacking. This is due to the low knowledge in creating interactive multimedia, so that the media used is dominated by presentation media with slide power points and media downloaded from the internet.

Keywords: teacher; interactive multimedia; high school.

Submitted: 1 September 2021	Reviewed: 26 September 2021	Accepted: 28 September 2021	Published: 30 September 2021
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	---------------------------------

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi dan informasi tidak hanya sebatas bagaimana mengoperasikan komputer saja, namun bagaimana menggunakan teknologi untuk berkolaborasi, berkomunikasi, melakukan penelitian dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran yang semakin kompleks dan berkembang secara dinamis. Pembelajaran berbasis teknologi dan informasi memiliki keunggulan proses pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Pembelajaran yang menarik akan memberi motivasi siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan.

Dalam pembelajaran guru dituntut lebih kreatif dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk bersikap aktif dalam kelas. Tercapainya suatu keberhasilan dari tiap pembelajaran tidak lepas dari usaha guru dan ketertarikan dan motivasi siswa dalam belajar. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita (Hariyadi & Darmuki, 2019). Motivasi belajar siswa dapat dirangsang dari luar dengan salah satu cara yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran merupakan komponen yang fundamental dari bagian system pembelajaran (Salim, et. al., 2020). Media pembelajaran digunakan sebagai perangsang belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer (Kurniawati & Nita, 2018). Pengembangan multimedia dalam pembelajaran berbasis komputer dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar. Komputer dapat digunakan untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret melalui visualisasi dalam bentuk animasi yang didukung dengan unsur audio. Penggunaan multimedia pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan membantu siswa menguasai konsep yang ada (Wahyudiani, Rasyid, & Saputra, 2020). Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Kehadiran multimedia dalam pembelajaran akan menguatkan proses komunikasi antara guru dengan siswa. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran dengan optimal. Meskipun demikian, tidak semua guru telah mampu memanfaatkan multimedia dengan baik. Permasalahan ini terjadi pada guru SMA di Kabupaten Buton.

Observasi awal di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Buton menunjukkan masih banyak guru SMA belum sepenuhnya dapat memilih dan menggunakan multimedia yang tepat di kelas dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya terbatas pada penggunaan media berupa buku dan papan tulis. Hal ini disebabkan guru sudah merasa nyaman dengan media buku dan tidak ingin dibuat rumit dengan pembuatan multimedia pembelajaran. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi pengembangan multimedia pembelajaran dirasa perlu untuk memberikan pengalaman baru serta rasa tertarik siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam penggunaan multimedia interaktif tidak lepas dari daya dukung sarana yang ada, oleh karena itu dalam penelitian ini akan

menganalisis penggunaan multimedia interaktif dari aspek ketersediaan peralatan pendukung dan multimedia yang digunakan dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran oleh guru Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Buton dari aspek ketersediaan peralatan pendukung dan multimedia yang digunakan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini mempelajari secara intensif penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Buton. Penelitian ini telah dilaksanakan selama 1 bulan, yaitu dimulai pada 1 Maret sampai 1 april 2021. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah Sekolah Menengah Atas di wilayah Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara. Populasi dalam penelitian ini adalah 17 orang guru Sekolah Menengah Atas Sekabupaten Buton yang tersebar pada 3 sekolah yaitu SMA Negeri 2 Siotapina, SMA Negeri 3 Pasarwajo dan SMA Negeri 5 Pasarwajo. Pengumpulan data menggunakan metode Kuesioner dalam bentuk *Google form* dan dikirimkan pada guru-guru sekolah tersebut.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan presentase dan deskriptif analitik. Pengolahan data angket dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Penentuan bobot dilakukan dengan cara untuk pernyataan positif ialah 4 untuk baik, 3 untuk cukup baik, 2 untuk kurang baik dan 1 untuk tidak baik. Penentuan pernyataan negatif ialah 4 untuk tidak baik, 3 untuk kurang baik, 2 untuk cukup baik dan 1 untuk baik. Skor-skor tersebut dijumlahkan, dan kemudian dibagi dengan jumlah butir atau item pernyataan (Setyosari, 2016).

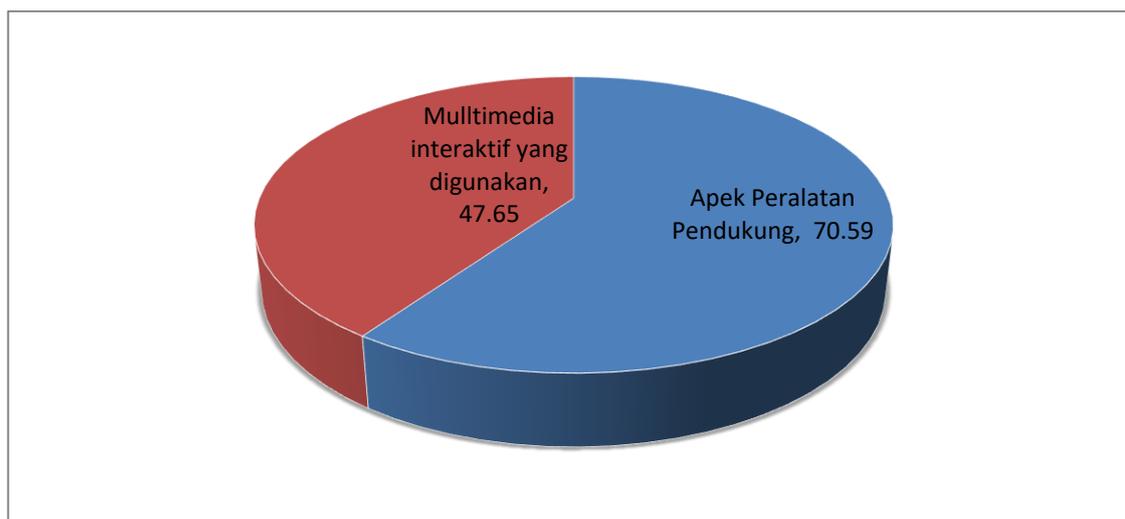
Kategorisasi Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Se-Kabupaten Buton tersaji pada Tabel 1. Interval dan kriteria kategorisasi diadopsi dari kategorisasi yang digunakan oleh (Salim, et. al., 2020).

Tabel 1. Kategorisasi Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Se-Kabupaten Buton

No.	Interval	Kriteria
1	76% - 100%	Baik
2	51% - 75%	Cukup Baik
3	26% - 50%	Kurang Baik
4	1% - 25%	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) Se-Kabupaten Buton ditinjau dari 2 aspek yaitu: (1) aspek ketersediaan peralatan pendukung, dan (2) aspek media pendukung yang digunakan. Jawaban responden terkait penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) Se-Kabupaten Buton dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Se-Kabupaten Buton

Berdasarkan gambar 1 di atas ditemukan informasi bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) Se-Kabupaten Buton cukup memiliki ketersediaan peralatan pendukung multimedia interaktif. Namun multimedia interaktif yang digunakan masih kurang, hanya sebatas menggunakan power point dan media yang didownload dari internet.

Temuan di atas sesuai dengan penjelasan (Hadijah, 2018) bahwa permasalahan di lapangan berkaitan dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah kesiapan sekolah baik sarana maupun prasarana yang mendukung penggunaan multimedia dan kesiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia. Penjelasan lain dikemukakan oleh (Setiawan, Asrowi, & Suryani, 2017) bahwa faktor yang mempengaruhi pemanfaatan multimedia meliputi kemampuan guru masih rendah berkaitan dengan penguasaan teknologi, regulasi ketersediaan sarana dan prasarana belum disusun secara baik, dan belum meratanya jaringan internet. Padahal jika guru memahami kelebihan multimedia interaktif, maka guru hanya perlu menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Belajar menggunakan multimedia interaktif akan membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, dan interaktif karena interaksi antara media dan siswa (Fajriani, Darman, Saputra, & Sinarti, 2020). Pendapat lain dijelaskan (Novitasari, 2016) bahwa Multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui beberapa hal terkait dengan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) Se-Kabupaten Buton yaitu: Secara umum penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) Se-Kabupaten Buton cukup baik. Hal ini didukung dengan ketersediaan peralatan pendukung, namun pada aspek multimedia interaktif yang digunakan masih sangat kurang. Hal ini disebabkan rendahnya pengetahuan guru dalam membuat multimedia interaktif, sehingga media yang digunakan didominasi media presentasi dengan slide power point dan media yang didownload dari internet. Saran yang dapat kami sampaikan adalah sebaiknya peneliti selanjutnya melanjutkan penelitian ini dengan aspek pemanfaatan multimedia interaktif yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajriani, A., Darman, D., Saputra, H. N., & Sinarti, A. (2020). Hypertext Based Interactive Multimedia Development. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 2(2), 10-16.
- Hadijah, S. (2018). Analisis Respon Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Numeracy*, 5(2), 176-183. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v5i2.391>
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). Prestasi dan Motivasi Belajar dengan Konsep Diri. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial*, 280-286.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75. <http://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Salim, S., Ikman, I., Suhar, S., Kodirun, K., Pabunga, D. B., & Saputra, H. N. (2020). Pelatihan Pembuatan Blog Sebagai Media Dalam Pembelajaran SMK. *Jurnal Berdaya Mandiri*, 2(2), 336-344. <https://doi.org/10.31316/jbm.v2i2.655>
- Salim, Basri, A. M., Husain, D. L., Hidayah, A. N., & Nurhayati. (2020). The Use Of Digital Literacy In Higher Education. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 52-66. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i1.197>
- Setiyawan, A., Asrowi., & Suryani, N. (2017). Urgensi Pemanfaatan Multimedia Pada Pendidikan Agama Islam Jenjang SMK. *Teknodika: Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 15(2), 1-11. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34742>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wahyudiani, E., Rasyid, H., & Saputra, H. N. (2020). Interactive Multimedia as Computer Assembly Visualization Media. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 2(1), 35-41. <http://dx.doi.org/10.23960/jpvti.v2.i1.202005>

How to cite:

- Darman, D., Asrul, A., & Saputra, H. N. (2021). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Ditinjau Dari Ketersediaan Peralatan Pendukung dan Aplikasi yang Digunakan. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 64-68. DOI: <http://dx.doi.org/10.51454/decode.v1i2.21>