

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SEKOLAH DASAR

Dea Nuril Khasanah¹⁾, Ariska Endah Pratiwi²⁾

^{1,2)}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang
deanuril@gmail.com

Abstrak

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengedepankan keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuan dan pengemasan pembelajaran dalam bentuk tema-tema. Kurikulum 2013 ini tentunya menuntut guru untuk kreatif dalam menyusun media pembelajaran agar dapat memudahkan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan, memberikan efek menyenangkan, sesuai dengan tema yang diajarkan dan sesuai dengan perkembangan jaman. Melihat kenyataan yang terjadi di masyarakat, dimana siswa sudah mengenal *gadget* di usia dini, maka diusulkanlah sebuah media pembelajaran tematik berbasis multimedia untuk siswa sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis multimedia untuk siswa sekolah dasar ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan dan meningkatkan hasil belajarnya.

Kata Kunci: media pembelajaran, multimedia, sekolah dasar, tahapan pembuatan media pembelajaran

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menerapkan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik mengedepankan keaktifan belajar siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan. Hal ini tentunya menuntut kreatifitas guru dalam mengemas pembelajaran agar keaktifan siswa dapat berjalan secara optimal. Guru harus memacu kreatifitas dalam mengembangkan strategi, model, dan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran pada kurikulum 2013 yang disajikan dalam bentuk tema-tema.

Pada tahun 2016 selain penerapan kurikulum 2013 juga terdapat perkembangan globalisasi yang pesat. Globalisasi menyebabkan tidak ada pembatas bagi seseorang untuk menemukan dan mendapatkan informasi, tidak terkecuali untuk siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar umumnya sering menggunakan *gadget* untuk mengakses sosial media ataupun game online.

Kenyataan ini tentunya dapat menjadi inspirasi untuk menyediakan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar secara aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran tersebut dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan perkembangan teknologi yang ada di masyarakat. Media yang dirancang tersebut berisi materi yang ada pada tema yang akan dipelajari dan disajikan dalam bentuk teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Media tersebut dapat disajikan dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia.

PEMBAHASAN

Pengetahuan akan mudah dikonstruksikan oleh siswa apabila siswa mendapatkan pengalaman nyata ketika proses mendapatkan pengetahuan tersebut. Pengalaman nyata tersebut dapat berupa interaksi langsung siswa dengan objek yang akan dijadikan pengetahuannya. Misalnya untuk mengenal berbagai jenis hewan maka siswa harus pergi ke kebun binatang agar pengetahuan tentang hewan tersebut dapat bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat Edgar Dale dalam Rakim (2008) yang menyatakan 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. Pengalaman belajar tersebut dapat disajikan dalam bentuk media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu penyalur pesan antara guru dan siswa. Menurut Oemar Hamalik (1989) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran dihadirkan dengan harapan agar pembelajaran dapat terarah dan dapat mencapai tujuan pembelajarannya.

Media pembelajaran dilihat dari sudut cakupannya dikelompokkan menjadi dua, yakni media pembelajaran dalam arti sempit dan media pembelajaran dalam arti luas. Media pembelajaran dalam arti sempit, dalam konteks ini media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana. Media pembelajaran dalam arti luas dapat diartikan bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga sederhana, seperti slide, foto, diagram buatan guru, objek nyata, dan kunjungan keluar kelas.

Sebagai komponen pembelajaran, media merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yang ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Penyampaian pesan kepada sasaran atau penerima dapat dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Di era globalisasi saat ini teknologi banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan saat ini salah satunya berbentuk multimedia, yaitu suatu media yang telah mencakup semua jenis media. Media pembelajaran multimedia menggabungkan beberapa komponen seperti warna, teks, animasi, gambar/grafik, suara dan video yang menunjang dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa yang memiliki kemampuan kognitif yang berbeda. Ada tiga level konsep multimedia menurut Mayer (2001), 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).

Media pembelajaran multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinier, dan multidimensional secara interaktif. Visualisasi tersebut akan mempermudah dalam memilih, mensintesa dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahami. Multimedia merupakan salah satu bentuk sarana yang menyajikan semua pokok bahasan dalam proses belajar mengajar agar mempermudah proses belajar mengajar. Selain itu perbedaan kecepatan dan kemampuan belajar individual siswa dapat dibantu dengan layanan program komputer yang disesuaikan dengan bahan ajar yang diperlukan dan komunikasi yang berlangsung antara siswa dan komputer dengan arahan fasilitator guru yang diwujudkan dalam bentuk stimulus dan respon.

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

- a. *Active*, yaitu memungkinkan siswa terlibat aktif dikarenakan proses belajar yang menarik dan bermakna;
- b. *Constructive*, yaitu memungkinkan siswa menggabungkan konsep/ide baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna yang selama ini ada dalam pikirannya;
- c. *Collaborative*, yaitu memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau masyarakat untuk saling bekerja sama, berbagi ide, saran dan pengalaman;
- d. *Intentional*, yaitu memungkinkan siswa untuk aktif dan antusias berusaha mencapai tujuan yang diinginkannya;
- e. *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;
- f. *Contextualized*, yaitu memungkinkan siswa untuk melakukan proses belajar pada situasi yang bermakna (real-world); dan
- g. *Reflective*, memungkinkan siswa untuk dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merengkannya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.

Uraian tersebut memungkinkan media pembelajaran multimedia dapat melatih kemauan siswa berpikir tingkat tinggi, seperti memecahkan masalah dan pengambilan keputusan, serta secara tidak langsung media pembelajaran multimedia telah meningkatkan keterampilan penggunaan TIK pada peserta didik.

Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia

Prinsip utama pemilihan media pembelajaran adalah media harus disesuaikan dengan tujuan belajar yang ditentukan dengan mengingat karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajar. Sebelum membuat media pembelajaran multimedia, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mencari, menemukan, dan memilah media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalaman dan dengan sendirinya yang sesuai dengan subjek yang dipelajari.

Sebagai gambaran tahapan pembuatan media pembelajaran multimedia, berikut ini dijelaskan tahapan-tahapannya.

1. Penyusunan Rancangan

Dalam membuat program media pembelajaran multimedia harus terlebih dahulu melakukan persiapan dan perencanaan dengan teliti. Perencanaan itu dapat disesuaikan dengan tujuan pembuatan media pembelajaran multimedia, kaitan media pembelajaran multimedia dengan proses belajar mengajar tertentu dan tujuan tertentu, sasaran atau penerima penggunaan media pembelajaran multimedia, karakteristik sasaran atau penerima media pembelajaran multimedia, perubahan tingkah laku apa yang diperlukan terjadi apabila media pembelajaran multimedia diterapkan, materi yang akan disajikan melalui media pembelajaran multimedia, urutan materi yang akan disampaikan, ukuran yang digunakan untuk mengetahui perubahan pada sasaran atau penerima media pembelajaran multimedia.

2. Penulisan Naskah

Maksud dari penulisan naskah ini adalah sebagai penuntun dalam memproduksi program media pembelajaran multimedia. Naskah berisi teks, urutan gambar dan grafis yang perlu diambil dengan alat perekam audio-visual. Pada tahap ini, pokok-pokok materi yang disiapkan perlu dijabarkan lebih lanjut untuk kemudian disampaikan pada siswa. Supaya materi pelajaran yang diterima siswa melalui media pembelajaran multimedia dapat

disampaikan, materi tersebut perlu dituangkan dalam bentuk tulisan/gambar. Penulisan naskah pada umumnya, lembar naskah dibagi menjadi dua kolom. Kolom sebelah kiri dituliskan nama pelaku, dan jenis suara atau gambar yang harus direkam. Sedangkan kolom sebelah kanan berisi narasus yang harus dibaca para pelaku, nama lagu, dan suara-suara yang harus direkam.

3. Produksi Media

Setelah menulis naskah, naskah digunakan sebagai penuntun dalam produksi media pembelajaran. Menurut Sutopo (2003), bila kita ingin menerapkan pembelajaran berbasis multimedia ada beberapa tahapan pengembangan yang perlu dilakukan :

- a. *Concept*, yaitu tahapan untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Selain itu, menentukan macam aplikasi dan tujuan aplikasi.
- b. *Design*, yaitu tahapan membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.
- c. *Material Collecting*, yaitu tahapan dimana pembuatan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly* atau tahap linier.
- d. *Assembly*, yaitu tahapan dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Proses pembuatan/produksi melibatkan tenaga spesialis yang terampil atau mampu memanfaatkan berbagai jenis software. Pembuatan aplikasi multimedia ini berdasarkan story board dan struktur navigasi yang berasal dari tahap desain.
- e. *Testing*, yaitu tahapan yang dilakukan setelah tahap *assembly* (pembuatan) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.
- f. *Distribution*, yaitu tahapan di mana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

4. Evaluasi program Media

Adapun tujuan dari evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran multimedia yang dibuat dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan atau tidak dan apakah tujuan yang dicapai dengan efektif dan efisien atau tidak.

PENUTUP

Media pembelajaran multimedia adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menggabungkan berbagai macam media dalam satu jenis. Media yang digabungkan tersebut terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang digabungkan secara terintegrasi.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia ini dirasa tepat diterapkan di era globalisasi saat ini. Perkembangan teknologi berkembang pesat, penggunaannya tidak hanya orang dewasa tetapi hingga anak-anak pun menikmati perkembangan teknologi. Penerapan media pembelajaran multimedia di sekolah dasar diharapkan dapat membuat pembelajaran efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembuatan media pembelajaran multimedia melalui tahap yaitu, penyusunan rancangan, penulisan naskah, produksi media, dan evaluasi program media. Penyusunan dan pembuatan media pembelajaran multimedia ini tidak lepas dari tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar.2011.*Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*.Jakarta: Prenadamedia Group
- Chaeruman, AU.2004.*Integrasi Teknologi Telekomunikasi dan Informasi (TTI) ke dalam Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, “Menghadapi Tantangan Daya Saing SDM Nasional dan Internasional”, UT. PUSTEKKOM. IPTPI : Tidak diterbitkan.
- Hamalik, Oemar.1989.*Media Pendidikan*.Bandung : Citra Aditya
- Mayer, RE.2001.Aplikasi Teknologi Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar, Mimbar Pendidikan
- Natasya, Eka.2015.*Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, (Online)*, (http://ekanastasya999.blogspot.co.id/2015/06/media-pembelajaran-berbasis-multimedia_7.html), diakses 06 Desember 2016
- Rakim.2008.Multimedia dalam Pembelajaran, (Online), (<http://rakim-ypk.blogspot.com/2008/04/multimedia-dalam-pembelajaran.html>), diakses pada 07 Desember 2016
- Sutopo, Ariesto Hadi.2003.Multimedia Interaktif dengan Flash.Yogyakarta : Graha Ilmu

