

**PEMBELAJARAN MULTIMEDIA  
(STUDI KASUS : SMK INDONESIA GLOBAL)**

**Saprudin<sup>1</sup>, Indra Cahya firdaus<sup>2</sup>, Munaldi<sup>3</sup>, Agung Wijoyo<sup>4</sup>, Sofyan Mufti Prasetyo<sup>5</sup>.**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Jurusan Teknik Informatika, Universitas Pamulang

E-mail: dosen00845@unpam.ac.id

**ABSTRAK**

Multimedia Interaktif adalah suatu media yang terdiri dari banyak komponen atau media yang terhubung satu sama lain dan mampu berinteraksi. Pengajaran media dalam bentuk multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menyimpan audio visual data, membuat multimedia interaktif khususnya interaktif pembelajaran sebagai pendukung metode pembelajaran konvensional yang dulu disampaikan melalui buku dan penjelasan langsung tanpa contoh dianggap kurang mudah dicerna oleh anak-anak, sehingga diharapkan pemanfaatan media interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan informasi dengan lebih menarik dan menyenangkan dari pada harus mendengarkan materi yang diberikan oleh pendidik.

Sebagai wujud Tri Dharma perguruan tinggi melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang, perlu dilaksanakan kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan sumber daya tenaga pengajar. Pengabdian masyarakat dilakukan sebagai layanan terhadap masyarakat berupa penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga memberikan sumbangan dan kemajuan terhadap masyarakat. (Noris S, 2014). Pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh beberapa dosen untuk mengaplikasikan ilmunya berupa Pengenalan Internet, dampak positif dan negatif dari Internet, Penggunaan Software Pembelajaran, dan Penggunaan Digital pada dunia pendidikan studi kasus "SMK INDONESIA GLOBAL" Serua Depok.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Internet, Multimedia.

**ABSTRACT**

*Interactive Multimedia is a media that consists of many components or media that are connected to each other and are able to interact. Teaching media in the form of interactive multimedia has the ability to store audio-visual data, making interactive multimedia especially interactive learning as a supporter of conventional learning methods that were delivered through books and direct explanations without examples are considered less easily digested by children, so it is expected that the use of interactive media is aims to improve learning outcomes can explain that interactive learning media is able to provide information more interesting and enjoyable than having to listen to the material provided by educators.*

*As a form of the Tri Dharma of higher education through the Pamulang University Research and Community Service Institute (LPPM), it is necessary to carry out research activities that are tailored to the teaching staff resources. Community service is carried out as a service to the community in the form of the application of science and technology so as to contribute and progress towards the community. (Noris S, 2014). This community service was carried out by several lecturers to apply their knowledge in the form of Internet Introduction, positive and negative impacts of the Internet, Use of Learning Software, and Digital Usage in the education world of the "VOCATIONAL INDONESIA GLOBAL" case, Serua Depok.*

**Keywords:** Learning, Internet, Multimedia.

## **PENDAHULUAN**

Memasuki era yang serba digital seperti sekarang ini, dengan adanya media Internet yang semakin tidak dapat dipisahkan di kalangan masyarakat terutama siswa-siswa di lingkungan sekolah, tidak menutup kemungkinan akan bahaya-bahaya yang dapat terjadi melalui media Internet tersebut. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mempunyai pandangan bahwa, perlu adanya sosialisasi atau pengenalan terhadap kejahatan-kejahatan yang mungkin terjadi di dunia digital atau Internet. Mengingat anak-anak muda terutama siswa-siswa sekolah yang masih belum mempunyai pengetahuan ataupun kesadaran akan hal tersebut.

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).

*Computer Based Instruction (CBI)* dan *Computer Assisted Instruction (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:

1. **Model Drill:** Model drills dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
2. **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.
3. **Model Simulasi:** Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
4. **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).

SMK INDONESIA GLOBAL masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang dulu disampaikan melalui buku dan penjelasan langsung tanpa contoh dianggap kurang mudah dicerna oleh anak-anak, sehingga diharapkan pemanfaatan media interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan informasi dengan lebih menarik dan menyenangkan dari pada harus mendengarkan materi yang diberikan oleh pendidik.

## **METODE**

Metode kegiatan yang digunakan kepada peserta merupakan metode pendidikan edagogi karena peserta sebagian besar sudah mempunyai pengetahuan mengenai topik yang dibahas. Khalayak sasaran adalah siswa dan siswi serta jajarannya tenaga pengajar di SMK Indonesia Global. Tempat yang dipilih adalah laboratorium Komputer di sekolah SMK Indonesia Global. Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari 11 dan 13 November 2019 jam 09.00 WIB s.d selesai WIB, dengan dihadiri 150 orang peserta, yang terdiri dari siswa-siswi dan guru-guru SMK Indonesia Global .

### **a. Tahap Sebelum Kegiatan**

Tahapan-tahapan awal yang dilakukan dalam kegiatan ini meliputi:

- 1) Survei awal, pada tahapan ini dilakukan survei ke lokasi penyuluhan yang berlokasi di SMK Indonesia Global, Serua Depok .
- 2) Setelah survei, ditetapkan lokasi pelaksanaan dan sasaran peserta kegiatan.
- 3) Penyusunan bahan dan juga materi pelatihan yang meliputi *softcopy slide* dan *hard copy* untuk peserta kegiatan.

### **b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan**

Pada tahapan ini akan diberikan pemahaman terhadap peserta kegiatan tentang Pengenalan Internet, dampak positif dan negatif dari Internet, Penggunaan *Software* Pembelajaran, dan Penggunaan Digital pada dunia pendidikan, pada SMK Indonesia Global, Serua Depok. Penyuluhan dilaksanakan dengan metode sebagai berikut :

- 1) Ceramah

Metode ini dipilih guna memberikan penjelasan tentang Pengenalan Internet, dampak positif dan negatif dari Internet, Penggunaan Software Pembelajaran, dan Penggunaan Digital pada dunia pendidikan.

2) Diskusi dan Tanya Jawab

Metode ini digunakan agar merangsang daya pikir peserta untuk menceritakan pengalaman dan pengetahuannya. Metode ini memungkinkan para peserta menggali pengetahuan mengenai materi yang diberikan.

## **HASIL**

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa pembelajaran yang berbasis multimedia pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disajikan guru. 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.

Multimedia yang efektif dalam pembelajaran tidak hanya terdiri dari menggunakan beberapa media bersama-sama, tapi menggabungkan media yang penuh kesadaran dengan cara yang memanfaatkan karakteristik masing-masing individu, memperluas dan meningkatkan pengalaman belajar.

Dengan menggunakan multimedia pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar dan memiliki keuntungan dan kelebihan dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional.

Dokumentasinya adalah sebagai berikut.



**Gambar 1. Pembukaan dan sambutan dari Kepala Sekolah**



**Gambar 2. Pemaparan Materi**



**Gambar 3. Pemaparan Materi**



**Gambar 4. Tim PKM dan Peserta**

## **PEMBAHASAN**

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 pengguna. 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 *tools* 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*, dan lain-lain. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan.

Multimedia digunakan untuk mempermudah pembelajaran tentang pengetahuan yang menuntut penyajian visual. Contoh, Gambar sebuah PC digunakan untuk menunjukkan cara kerja PC beserta bagian-bagiannya dan melihat hasil dari visual tersebut. Dengan cara seperti ini, tidak hanya cara kerja PC saja yang dapat divisualisasikan, tetapi ada gambar yang diperlihatkan sehingga metode pembelajaran jadi lebih jelas dan interaktif.

## **SIMPULAN**

Dengan menggunakan multimedia pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar dan memiliki keuntungan dan kelebihan dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh Tim dosen PKM juga keluarga, Mahasiswa Universitas Pamulang Jurusan Teknik Informatika sebagai anggota yang turut membantu kegiatan PKM ini, LPPM Universitas Pamulang, Prodi dan jajarannya, dan yang utama adalah kepada Universitas Pamulang yang telah mendukung kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Vaughan, T, Multimedia: “Making It Work, Sixth Edition Appleton”: McGraw-Hill Companies, inc , 2004, ch. 1, pp. 5–15
- Marshall, D, “Introduction to Multimedia”, Retrieved 7 12, 2009, from [www.cs.cf.ac.uk:  
http://www.cs.cf.ac.uk/Dave/Multimedia/node1.html](http://www.cs.cf.ac.uk/Dave/Multimedia/node1.html) .2001, 7, 12
- Jenkinson, J, “Measuring the Effectiveness of Educational Technology”, Electronic Journal of e-Learning Volume 7 Issue 3 , 273. 2009.
- Binanto, I, “Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya”, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010, pp – 2 – 18.
- Eleanor L. Criswell (1989), *Design of Computer-Based Instruction*, Macmillan Pub Co, 1989