



Pemanfaatan Multimedia Sebagai Sarana Belajar Mengajar

Charmiyanti Nurkentjana Aju¹, Mochamad Sanwasih², Anita Fajrianti³

^{1,2,3} Politeknik Digital Boash Indonesia

charmiyanti@pdbi.ac.id¹,

mochamad.sanwasih11@pdbi.ac.id²,anitafajrianti@gmail.com³

ABSTRAK

Belajar mengajar adalah suatu proses interaksi antara pengajar (Dosen, instruktur) dan peserta didik (mahasiswa, atau pelajar) yang bertujuan untuk mencapai pemahaman atau penguasaan terhadap materi tertentu. Dalam konteks ini, "belajar" merujuk pada kegiatan penerimaan, pemahaman, dan pengolahan informasi oleh peserta didik, sedangkan "mengajar" merujuk pada kegiatan yang dilakukan oleh pengajar untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi, dan mengarahkan proses belajar tersebut. Karena pentingnya proses kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi dimana dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tersebut kemungkinan adanya kendala yang terjadi, Salah satu yang menjadi kendala dan menjadi tantangan utama adalah kecenderungan proses pembelajaran yang kaku. Tujuan penelitian ini dibuat, untuk mengukur seberapa efektifnya pemanfaatan multimedia sebagai sarana kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik. Karena melalui multimedia, proses belajar tidak lagi terbatas pada kata-kata di buku atau gambar-gambar di papan tulis. Multimedia dapat memperkaya pemahaman konsep pelajaran. Hal ini juga membantu peserta didik dengan cara belajar yang bervariasi serta menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menarik.

Keywords: Kegiatan Belajar Mengajar, Multimedia

ABSTRACT

Teaching and learning is a process of interaction between teachers (lecturers, instructors) and students (students or pupils) which aims to achieve understanding or mastery of certain material. In this context, "learning" refers to the activities of receiving, understanding, and processing information by students, while "teaching" refers to activities carried out by teachers to convey information, facilitate, and direct the learning process. Because of the importance of the process of teaching and learning activities in higher education where in the implementation of teaching and learning activities there may be obstacles that occur. One of the main obstacles and challenges is the tendency for a rigid learning process. The aim of this research was to measure how effective the use of multimedia is as a means of teaching and learning activities for students. Because through multimedia, the learning process is no longer limited to words in books or pictures on the blackboard. Multimedia can enrich understanding of lesson concepts. This also helps students with different learning styles and creates an innovative and interesting learning environment.

Keywords: Teaching and Learning Activities, Multimedia



PENDAHULUAN

Arti belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini berarti bahwa belajar adalah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Belajar adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang dan menyebabkan perubahan dalam dirinya berupa peningkatan pengetahuan atau keterampilan berdasarkan alat indra dan pengalamannya. Belajar adalah proses yang sulit yang berlangsung pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu berlangsung karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungan di sekitarnya. Oleh karena itu, belajar bisa terjadi kapan saja dan di mana saja.

Aunurrahman (2016: 35) menyatakan bahwa belajar adalah cara yang dilalui individu untuk mendapatkan perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Sedangkan pembelajaran menurut Jamil Suprihatiningrum (2014: 75) berpendapat bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk membantu siswa dalam memahami. Lingkungan yang dimaksud bukan hanya lokasi saat belajar, tetapi juga cara, media, dan alat yang diperlukan untuk menyampaikan informasi.

Namun, meskipun diakui pentingnya, praktik dalam pemberian materi pembelajaran sering kali menghadapi sejumlah kendala yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama adalah kecenderungan proses pembelajaran yang kaku. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik hanya menghafal konsep- konsep materi pembelajaran khususnya untuk pembelajaran yang sifatnya teori tanpa benar-benar memahami maknanya secara mendalam. Selain itu, kurangnya variasi dalam metode pengajaran juga menjadi masalah. Pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik bisa membuat minat siswa terhadap materi yang disampaikan berkurang. Ini menjadi lebih sulit dengan kurangnya interaksi aktif antara pengajar dan siswa dalam diskusi dari materi yang dipaparkan oleh pengajar.

Dalam hal ini, pengajar memiliki peran yang sangat penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah karena mereka bertanggung jawab atas perencanaan

dan pelaksanaan setiap KBM. Para pendidik bukan hanya sebatas mengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang memfasilitasi proses belajar para peserta didik dengan efektif. Mereka harus memahami kebutuhan individu setiap peserta didik, mengidentifikasi metode pengajaran yang sesuai, dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (IPTEK) telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Teknologi multimedia, seperti komputer, internet, dan perangkat mobile, sudah menjadi bagian penting dari proses belajar. Dengan memanfaatkan teknologi tersebut, pengajar dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai bagi peserta didik. Dengan demikian, pengajar perlu memanfaatkan teknologi untuk mendukung pendekatan ini, misalnya dengan menggunakan video pembelajaran, simulasi interaktif, dan platform e-learning yang memungkinkan partisipasi aktif peserta didik. (Suryandaru. A. N, 2020: 88).

Oleh karena itu Multimedia memungkinkan penggabungan berbagai tipe media, seperti tulisan, foto, animasi, klip, dan audio untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses belajar. Melalui multimedia, proses belajar tidak lagi terbatas pada kata-kata di buku atau gambar-gambar di papan tulis. Multimedia dapat memperkaya pemahaman konsep-konsep pelajaran. Hal ini juga membantu peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda-beda dan menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, interaktif dan menarik. Pemanfaatan multimedia tidak hanya meningkatkan efektivitas belajar, tetapi juga membuat proses belajar lebih menyenangkan bagi peserta didik. (Shoumi. A. Z , 2019: 2.23.1-2.23.2)

Multimedia dapat dimanfaatkan menjadi sarana yang sangat efektif dalam menyajikan materi dari Kegiatan belajar mengajar. Multimedia menawarkan keunggulan dalam menawarkan pengalaman visual yang menarik dan interaktif untuk siswa menurut (Istiqomah & Sulistiani, 2018). (Widiasanti. I., dkk., 2023:1366). Maka pemanfaatan multimedia teks, audio, video, grafik, dan animasi sebagai sarana belajar Mengajar diperlukan dalam proses belajar mengajar seperti memanfaatkan buku elektronik, presentasi, video tutorial, video pembelajaran, dan permainan untuk menyampaikan konsep-konsep Pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam belajar dengan multimedia, setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk mengerti materi. Ini karena multimedia mendukung semua siswa tanpa terkecuali, untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, multimedia tidak hanya membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk mengerti dengan baik.

METODE

Penelitian ini mengadopsi metode studi literatur, di mana penulis mencari dan mempelajari buku, artikel, dan sumber lain yang berkaitan dengan isu penelitian. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi pemahaman mengenai topik tersebut tanpa harus melakukan penelitian lapangan langsung. Penelitian ini mengikuti panduan yang dijelaskan oleh Putrihapsari & Fauziah (2020) dan Nazir (2014). Dalam penelitian ini, sumber data yang menjadi acuan adalah sumber referensi yang sesuai sebagai sumber data utama (hasil studi, laporan penelitian, jurnal ilmiah, dll.) dan tambahan (undang-undang dasar hukum pemerintah, buku, dll.). (Nurjanah. N. E & Mukarromah. T. T, 2021: 68)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil studi literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia sebagai sarana belajar mengajar sangat diperlukan, Karena dengan memanfaatkan multimedia sebagai sarana belajar dapat menjadikan proses belajar lebih efektif dan menarik. Multimedia membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan beragam materi yang menarik dan gampang dimengerti. Dengan multimedia, siswa dapat belajar dengan lebih interaktif dan cepat memahami dari materi yang disampaikan secara mendalam melalui berbagai konten visual dan audio yang disajikan. Berikut adalah beberapa temuan penelitian mengenai seberapa efektif multimedia yang signifikan dalam meningkatkan kualitas belajar:

1. Pemanfaatan media buku elektronik sebagai sarana belajar

Buku elektronik membantu peserta didik belajar dengan cara yang

interaktif. Penggunaan media internet, seperti buku, sebagai media pembelajaran dapat memperbaiki kreativitas siswa (Hasanah & Prabono, 2017). Selain itu, ditemukan bahwa penggunaan buku elektronik dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dan pemahaman mereka (Kurniawan & Kristianingsih, 2019). Tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk mengakses dan mempelajari materi pelajaran, tetapi juga menyediakan fitur interaktif seperti gambar, video, dan tautan yang dapat meningkatkan pembelajaran mereka (Ratnasari & Setiawan, 2018). Pemanfaatan buku elektronik sebagai media telah meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam belajar. Buku elektronik dapat memberi akses yang simpel dan fleksibel ke berbagai materi pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar sendiri dan memiliki akses ke materi kapan saja dan di mana saja (Yusriadi, 2018). (Widiasanti. I., dkk., 2023:1368). Memanfaatkan buku elektronik sebagai sarana belajar memiliki banyak keuntungan, buku elektronik dapat memudahkan peserta didik untuk mengakses materi, mendukung upaya belajar mandiri, serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Pemanfaatan media presentasi sebagai sarana belajar

PowerPoint adalah salah satu program presentasi yang sangat umum digunakan dalam dunia pendidikan. Pengajar dan peserta didik dapat memanfaatkannya untuk membuat presentasi yang kaya akan teks, gambar, tabel, diagram, grafik, audio, dan animasi. Dengan fitur-fitur yang dimilikinya, presentasi PowerPoint tidak cuma berfungsi untuk memberi informasi, tetapi juga untuk menarik perhatian memikat perhatian peserta didik. Selain itu, presentasi ini bisa dijadikan sarana interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu mereka lebih memahami materi yang disampaikan. (Aka. K. A., 2017: 34). Pemanfaatan Presentasi sebagai media belajar diharapkan dapat memberikan kemudahan peserta didik dalam pembelajaran.

3. Pemanfaatan media video sebagai sarana belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video sebagai alat belajar memiliki efek baik pada hasil belajar siswa. (Sarkono, dkk., 2016), (Dewi, N. P., dkk., 2013), (Irfan, dkk., 2016). Penelitian Supryadi (2013) menunjukkan bahwa. (1) pengajaran dengan media video dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa sehingga perhatian siswa terfokus pada video yang berisi informasi tentang materi. pembelajaran, (2) media video bisat memberi peserta didik kesempatan untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pembelajaran, dan (3) media video dapat memenuhi kebutuhan seluruh peserta didik, mulai dari peserta didik yang belajar secara audio, visual, atau audio-visual. Hasil penelitian saudara Supryadi menunjukkan bahwa ketiga poinnya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa pemakaian video sebagai alat belajar efisien dalam proses belajar-mengajar. (Parlindungan. D. P., dkk., 2020: 6)

4. Pemanfaatan media animasi sebagai sarana belajar

Animasi juga dapat dijadikan sebagai sarana belajar peserta didik. Animasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi yang rumit dengan cara yang visual dan interaktif, berdasarkan penelitian sebelumnya (Ega Safitri & Titin, 2021). Animasi sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi dalam dunia pendidikan telah menarik minat pendidik dan peneliti, yang ingin memanfaatkannya (Hasmirati et al., 2023). Animasi memiliki daya tarik visual yang besar karena dapat menyajikan konten yang abstrak atau rumit dengan cara yang lebih mudah dimengerti oleh siswa (Afrilia et al., 2022). Animasi dapat memvisualisasikan ide-ide yang sulit dijelaskan secara verbal atau statis dengan menggunakan gambar bergerak. Selain itu, interaktivitas animasi memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi pembelajaran dengan cara seperti mengklik, menyorot, atau memilih pilihan yang memungkinkan mereka untuk melakukan eksplorasi mandiri sendiri (Yuliansah, 2018). (Melati. E., dkk., :733-734).

5. Pemanfaatan media permainan sebagai sarana belajar

Pemanfaatan permainan sebagai sarana belajar seperti kuis dan permainan interaktif. Permainan memiliki banyak manfaat bagi pendidikan, menurut Alessi & Trollip (2001). Permainan dapat menstimulasi siswa/mahasiswa agar belajar dan terkadang sampai mendorong mereka untuk belajar, dan membuat proses belajar menjadilebih menarik. Dalam pendidikan formal maupun non-formal, permainan pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan dengan komputer. Hasil penelitian Malsani menunjukkan bahwa menggunakan permainan dalam kelas meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Hidayatulloh. S., dkk., 2020: 200-201).

Dalam dalam proses belajar mengajar, pemanfaatan multimedia begitu penting karena membantu siswa untuk mengerti apa yang akan mereka pelajari. Ini karena multimedia dapat menarik perhatian siswa, memudahkan pengajar dalam memberikan materi, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. Pemilihan media yang tepat terhadap peserta didik adalah sesuatu yang harus diperhatikan oleh para pendidik. Namun semua itu juga harus dibarengi dengan kemauan sungguh-sungguh dari peserta didik dalam mempelajari ataupun memahami setiap materi, karena peran aktif peserta didik dan para pendidik sangat penting untuk keberlangsungan belajar mengajar dengan memanfaatkan multimedia sebagai sarana belajar di sekolah maupun perguruan tinggi.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan multimedia, peserta didik dapat belajar lebih baik. Multimedia bisa menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan gampang dimengerti dengan menggabungkan berbagai jenis media, seperti tulisan, gambar, audio, video, animasi, dan permainan interaktif.

Multimedia memungkinkan penyajian informasi dalam berbagai jenis, seperti tulisan, gambar, suara, dan video, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti materi yang diberikan. Dengan fitur interaktif dan kreatifnya, pemanfaatan multimedia sebagai sarana belajar mengajar dapat membantu



menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan menarik yang akan menarik minat dan kreativitas peserta didik.

Dengan begitu, siswa bisa mendapatkan pengertian yang lebih baik tentang konsep- konsep pembelajaran karena media interaktif mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas interaktif, seperti kuis, simulasi, atau diskusi. Berikut ini terdapat beberapa manfaat dari penggunaan multimedia sebagai sarana pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia dapat membantu siswa dalam memahami dengan baik materi yang dipelajari dan diharapkan dapat mengaplikasikan peserta didik pelajari melalui pemanfaatan multimedia. Multimedia dapat memperbesar ketertarikan dan keikutsertaan peserta didik dalam belajar.

Multimedia dapat berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan jelas, dan juga dapat memikat perhatian peserta didik. Selain itu, multimedia ini bisa dijadikan sarana interaktif, yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membantu mereka dalam belajar. Pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak monoton karena daya tarik visual yang mampu memenuhi kebutuhan belajar semua peserta didik. Melalui pemanfaatan multimedia peserta didik dapat belajar dengan menggunakan berbagai macam elemen multimedia, seperti tulisan, foto, suara, video, animasi, dan permainan interaktif.

Banyak sekali manfaat dari penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran. Namun tidak dapat dipungkiri masih terdapat beberapa permasalahan ataupun tantangan dari pemanfaatan multimedia sebagai sarana pembelajaran, seperti kesulitan dalam perangkat elektronik, koneksi internet yang tidak stabil untuk mengakses materi belajar, yang bisa mempersulit atau menghambat peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga harus dilatih dalam memanfaatkan multimedia agar dapat memaksimalkan penggunaan multimedia di dunia pendidikan serta pemilihan kualitas konten multimedia yang disajikan, konten multimedia harus dipilih secara cermat agar



materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan belajar. Kembali lagi peran aktif peserta didik dan peran para pendidik dalam memanfaatkan multimedia ini sangat penting .

SIMPULAN

Pemanfaatan multimedia sebagai sarana belajar mengajar, memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Pemanfaatan multimedia sebagai sarana belajar akan sangat efektif untuk proses pembelajaran, karena multimedia dapat membuat proses belajar menjadi lebih mudah untuk dipahami, menyenangkan, memiliki daya tarik serta tidak membosankan karena terdapat macam-macam elemen multimedia yakni teks, gambar, audio, video, animasi dan permainan.

Penggunaan multimedia seperti buku elektronik, presentasi, video, animasi, dan permainan interaktif juga dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan mengajar. Penggunaan multimedia dapat mendukung siswa dalam memahami dengan lebih baik materi yang dipelajari melalui pemanfaatan multimedia. Namun dalam segala keungguaannya masih ada beberapa tantangan seperti terkendala dengan perangkat elektronik atau koneksi internet yang tidak stabil, yang dapat mempersulit atau menghambat proses belajar mengajar. Selain itu peran aktif peserta didik dan pendidik dalam memanfaatkan dan mengoptimalkan multimedia dalam proses belajar mengajar sangat penting agar dapat maksimal dalam memahami materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA REFERENCES

- Alessi, S.M., & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development* (3rd Edition). Boston: Allyn and Bacon
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh game pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar pemahaman ilmu pengetahuan alam. *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik*, 3(2), 199-206.
<https://www.neliti.com/id/publications/334693/pengaruh-game-pembelajaran-terhadap-peningkatan-hasil-belajar-pemahaman-ilmu-pen>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2988>



- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66-77. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/download/14448/8133>
- Shoumi, A. Z. (2019, October). Peran multimedia dalam pendidikan pada aplikasi ruang guru. In *Prosiding seminar nasional cendekiawan* (pp. 2-23). <https://ejournal.trisakti.ac.id/index.php/semnas/article/view/5809>
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 88-91. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/2543>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 (3) Tentang Pendidikan Tinggi, (2012). <https://diktis.kemenag.go.id/prodi/dokumen/UU-Nomor-12-Tahun-2012-ttg-Pendidikan-Tinggi.pdf>
- Widiasanti, I., Ramadhan, NA, Alfarizi, M., Fairus, AN, Oktafiani, AW, & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan fasilitas multimedia dan media internet sebagai sarana pembelajaran yang efektif. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9 (6), 148-153. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=widiasanti+i&oq=widia#d=gs_qabs&t=1716776637539&u=%23p%3DMLa9Oxg0_z8J