

Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Geografi Bagi Peserta Didik Fase E SMA

Rahmi¹, Syafril², Abna Hidayati³, Elsa Rahmayanti⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

e-mail: rahmihusada@gmail.com¹, syafril@fip.unp.ac.id²

Abstrak

Dengan menggunakan multimedia pembelajaran dapat menunjang pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pelajaran Geografi. Multimedia pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Powerpoint* dan *I Spring Suite* akan membuat pembelajaran berlangsung lebih fleksibel karena peserta didik dapat menyesuaikan dengan tempat dan waktu untuk belajar. Multimedia juga dapat menyajikan materi secara lebih lengkap dan mendetail. Model pengembangan penelitian ini adalah model pengembangan yang dikenal dengan istilah (*Research & Development*). Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model 4D, yang terdiri dari tahap *Define, Design, Develop, Disseminate*. Uji validasi produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada peserta didik SMA Negeri 1 Banuhampu tahun ajaran 2023/2024 pada semester II. Uji praktikalitas dilakukan kepada 30 orang peserta didik untuk menguji kepraktisan produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi media oleh dua orang ahli media diperoleh skor rata-rata 4,82 dengan kategori sangat valid. Demikian juga hasil validasi materi oleh guru diperoleh skor rata-rata 4,81 dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas kepada peserta didik diperoleh skor rata-rata 4,77 dengan kategori sangat valid. Jadi berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini telah Valid dan Praktis sehingga dapat digunakan pada pembelajaran Geografi bagi peserta didik Fase E SMA.

Kata kunci: *Multimedia, Pembelajaran, Pengembangan, Powerpoint, I Spring Suite*

Abstract

Using multimedia learning can support students' understanding in mastering Geography subject matter. Learning multimedia created using Powerpoint and I Spring Suite applications will make learning more flexible because students can adjust to the place and time for learning. Multimedia can also present material in a more complete and detailed manner. This research development model is a development model known as (*Research & Development*). The development procedure used in this research is a 4D model, which consists of the *Define, Design, Develop, Disseminate* stages. The product validation test was carried out by

three validators consisting of two media experts and one material expert. The practicality test was carried out on students at SMA Negeri 1 Banuhampu for the 2023/2024 academic year in semester II. The practicality test was carried out on 30 students to test the practicality of the multimedia learning product being developed. Based on the results of media validation by two media experts, an average score of 4.82 was obtained in the very valid category. Likewise, the results of material validation by the teacher obtained an average score of 4.81 in the very valid category. The results of the practicality test on students obtained an average score of 4.77 with a very valid category. So, based on the results of the validity test and practicality test, it can be concluded that the multimedia learning product developed is valid and practical so that it can be used in Geography learning for Phase E high school students.

Keywords : *Multimedia, Learning, Development, Powerpoint, I Spring Suite*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan dalam rangka pengembangan potensi dan keterampilan secara optimal, sekaligus merupakan salah satu modal untuk mencapai kemajuan bangsa dan meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan telah menjadi suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan yang berkualitas tentunya akan menghasilkan bibit-bibit yang nantinya menjadi harapan dan landasan bangsa untuk maju dalam berbagai aspek.

Tujuan pendidikan ada yang sifatnya ideal dan ada pula yang sifatnya nyata. Tujuan yang sifatnya ideal biasanya dirumuskan dalam bentuk tujuan pendidikan yang sifatnya umum, sedangkan tujuan yang sifatnya nyata dirumuskan dalam bentuk tujuan khusus (Syafri, 2019)

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, dirancang kurikulum sebagai pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Peraturan Keppmendikbudristek No.56 Tahun 2022 Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) mengubah kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka Belajar (Zuriatin, 2022).

Pada kurikulum merdeka guru diberi kebebasan dalam berinovasi. Inovasi menjadi sebuah keharusan dalam pendidikan untuk membawa perubahan bagi peserta didik. Inovasi mengarah pada efisiensi dan hasil yang lebih baik dalam kualitas proses dan hasil belajar siswa. Untuk mengembangkan kemampuan inovasi peserta didik, maka guru harus mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran inovatif berarti peran guru dalam meningkatkan kreativitas dan kebaruan dalam mengubah gaya dan metode pembelajaran. Guru dapat menerapkan ide-ide baru, metode kreatif, dan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan peserta didiknya. Untuk itu kompetensi guru dalam pembelajaran inovatif merupakan faktor kunci yang mempengaruhi kemampuan melaksanakan pembelajaran inovatif (Daga, 2021).

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik. Kemandirian dalam artian bahwa setiap peserta didik diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal. Dalam kurikulum ini tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung di

sekolah maupun di luar sekolah dan juga menuntut kekreatifan terhadap guru maupun peserta didik (Juliati, 2022).

Tujuan merdeka belajar yaitu guru, peserta didik dan orang tua agar dapat merasakan suasana belajar yang menyenangkan. Merdeka belajar dapat dipahami sebagai merdeka berpikir, merdeka berkarya, dan menghormati atau merespon perubahan yang terjadi dalam pembelajaran. Pada tahun mendatang, sistem pengajaran juga akan berubah dari yang awalnya bernuansa di dalam kelas menjadi di luar kelas. Nuansa pembelajaran akan lebih nyaman, karena murid dapat berdiskusi lebih dengan guru, belajar dengan *outing class*, dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi lebih membentuk karakter peserta didik yang berani, mandiri, cerdas dalam bergaul (Nasution, 2022).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar sedemikian rupa sehingga makna pesan yang ingin disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2021).

Adanya media pembelajaran akan dapat mengatasi rasa jenuh peserta didik selama belajar di kelas. Dengan demikian seorang guru diharapkan mampu memberikan motivasi terhadap peserta didik dengan cara pemanfaatan media pembelajaran dimana pun, bukan hanya di dalam kelas saja. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran geografi Fase E 7, permasalahan yang ditemui di lapangan saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik sulit fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru, dan kurang tertarik dengan pembelajaran geografi karena guru masih melaksanakan pembelajaran secara konvensional, dimana pembelajaran berlangsung terpusat pada guru sebagai informasi dan peserta didik hanya menerima materi secara pasif. Sekolah memiliki beberapa proyektor dimana guru dapat meminjam proyektor secara bergantian dari tata usaha untuk digunakan di kelas. Namun dengan jumlah guru dan kelas yang banyak tidak memungkinkan semua guru dapat menggunakan proyektor di setiap kelas dalam pembelajaran. Akan tetapi, hampir seluruh peserta didik memiliki perangkat teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi seperti android dan IOS.

Selanjutnya diketahui bahwa guru telah menggunakan media dalam pembelajaran, namun belum maksimal dalam pemanfaatan teknologi dan informasi. Seperti materi Fenomena Geosfer yang meliputi Dinamika Hidrosfer guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan di sekolah. Sedangkan dalam materi Fenomena Geosfer yang meliputi Dinamika Hidrosfer berisikan penjelasan terjadi suatu proses seperti siklus air atau ilustrasi air yang tentunya tidak dapat dijelaskan tanpa media berbasis teknologi. Kemudian dijelaskan bahwa guru sangat ingin dilakukan pengembangan multimedia bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, dapat diketahui bahwa peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan guru saat ini yaitu pembelajaran secara konvensional. Hal itu dapat dilihat dari kurangnya perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, peserta didik pun seringkali berbicara dengan teman untuk membahas hal yang tidak sesuai dengan proses pembelajaran. Tidak hanya itu, dapat dilihat juga selama proses pembelajaran sedang berlangsung, peserta didik secara bergantian sering izin keluar kelas. Hasil selanjutnya dapat diketahui bahwa peserta didik sangat ingin guru memberikan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. Hal tersebut disebabkan media pembelajaran yang digunakan saat ini yaitu buku paket yang dipinjamkan oleh perpustakaan masih belum mampu mendukung materi yang disajikan dengan kurangnya penggunaan multimedia dalam pembelajaran yang mana memuat gambar-gambar, video atau keterangan yang relevan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibutuhkan media pembelajaran yang membantu guru untuk penyampaian materi pelajaran Geografi. Multimedia merupakan solusi dari fenomena yang terjadi di atas karena telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Peserta didik membutuhkan multimedia pembelajaran yang dapat menunjang pemahamannya dalam memahami materi pelajaran Geografi. Multimedia ini dapat membuat pembelajaran berlangsung lebih fleksibel serta juga menjadi solusi alternatif yang membantu keterbatasan pendidik baik dari segi ruang maupun waktu untuk memberikan materi yang bersifat mendetail kepada peserta didik. Dengan kata lain, meskipun guru tidak cukup waktu untuk menjelaskan materi di kelas, peserta didik dapat melanjutkan pembelajaran di rumah dengan bantuan *smartphone* yang dimiliki peserta didik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Secara umum metode penelitian diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut (Sidik, 2019) metode Research and Development (R&D) ini sebagai metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Menurut (Sumantri, 2019) penelitian pengembangan adalah penelitian yang bersifat mengatasi keputusan, memecahkan masalah, bernalar dengan ketidakpastian, menelusuri, mencari dan merencanakan. Model pengembangan yang digunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu model 4D, dimana model ini memiliki empat tahapan dalam mengembangkan suatu produk. Tahapan yang dilakukan yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), serta penyebaran (*Disseminate*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk menentukan hasil penelitian adalah lembar validasi dan angket praktikalitas. Teknik analisis validitas dilakukan untuk melihat data hasil validasi multimedia pembelajaran oleh ahli. Analisis validitas menggunakan skala likert. Menurut (Riduwan, 2007) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan (Zainiyati, 2017). Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi dengan digital (Elvara, 2018). Manfaat multimedia dalam pembelajaran adalah menjadikan proses pembekajaran lebih menarik, lebih efektif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas pembelajaran bisa ditingkatkan dan proses pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja serta sikap belajar peserta didik mampu ditingkatkan.

Sebelum mengembangkan produk terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuh sesuai dengan tahapan dari model 4D, mulai dari tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), serta penyebaran (*Disseminate*). Setiap tahapan memiliki proses yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian. Dimana tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Geografi bagi peserta didik Fase E SMA.

Proses pengembangan multimedia pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi Powerpoint dan I Spring Suite. Sebelum membuat multimedia pembelajaran, terlebih dahulu dibuat rancangan awal dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. Selanjutnya dilakukan uji validitas produk yang dikembangkan kepada seorang ahli materi dan dua orang ahli media. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Validator	Rata-rata	Kategori
Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd	4,85	Sangat Valid
Winanda Amalia, M.Pd	4,78	Sangat Valid
Reza Putra, S.Pd	4,81	Sangat Valid

Skor rata-rata hasil validasi multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Geografi fase E oleh validator media I yaitu 4,85 dan validator media II yaitu 4,78. Dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan "**Sangat Valid**". Hal tersebut didasari kriteria oleh (Sriadhi, 2018) yang menyatakan bahwa kriteria interpretasi validasi yang berada pada rentang nilai rata-rata $>4,51$ dapat dikategorikan pada kategori sangat valid. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah uji validitas dilanjutkan dengan uji praktikalitas produk pada peserta didik fase E SMA N 1 Banuhampu. Tujuan dilakukan uji praktikalitas adalah untuk melihat apakah untuk melihat apakah terdapat kelayakan pada pengembangan media sesuai dengan instrumen kriteria kelayakan media. Hasil uji praktikalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas

Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Rata-Rata Nilai	Kategori
Kemudahan	567	600	4,73	Sangat Praktis
Desain Media	425	450	4,71	Sangat Praktis
Penyajian Materi	573	600	4,78	Sangat Praktis
Evaluasi	293	300	4,89	Sangat Praktis
total	1858	1950	4,77	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba dengan rata-rata secara keseluruhan 4,77. Dengan demikian praktikalitas dari media dikategorikan “Sangat Praktis”. Untuk masing-masing sub variabel mendapat perolehan 4,73 untuk kemudahan penggunaan, 4,71 untuk desain media, 4,77 untuk penyajian materi, dan 4,89 untuk evaluasi. Berdasarkan uji validitas dan uji praktikalitas yang dilakukan menunjukkan bahwa produk multimedia yang dikembangkan ini telah memenuhi persepsi validitas dan praktikalitas, sehingga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran Geografi di Fase E SMA.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Geografi bagi peserta didik fase E SMA telah selesai dilakukan dan produk multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh peserta didik sebagai salah satu bahan ajar alternatif yang menarik dan mudah dipahami. Hasil uji validitas dan uji praktikalitas pada produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sehingga produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Geografi bagi peserta didik fase E SMA dinyatakan layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar . *Jurnal Educatio Fkip Unma* , 7(3), 1075-1090.
- Elvara, R. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Indonesia journal Information System*, 393-400.
- Juliati, P. S. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86.
- Nasution, S. W. (2022). Asessment Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 135-142.
- Nurrita, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Riduwan. (2007). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 4(1): 99-107.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Unimed.

- Sumantri, B. A. (2019). Pengembangan Kurikulum di Indonesia Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *El-HIKMAH : Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 13(2) : 146-167.
- Syafril, Z. Z. (2019). Dasar-Dasar Ilm Pendidikan. *Prenada Media*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Zainiyati. (2017). *Pengembangan Medis Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. kencana.