

Peran Multimedia dalam Pembelajaran

Hayatul Ridho Putri Audline¹, Nurhayati Hasibuan², Burhanuddin Rafbani³,
Muhammad Faqih Syahputra⁴, Nanda Rahayu Agustin⁵, Aidil Fikri⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

e-mail: putriaudline@gmail.com¹, hsbnurhayati08@gmail.com²,
nuddinburhan806@gmail.com³, massfaqihSyahputra@gamil.com⁴,
nandarahayu@dosen.pancabudi.ac.id⁵, aidilfikri2@gmail.com⁶

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang peran multimedia dalam pembelajaran. Dalam hal ini, Multimedia dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran selain dengan metode ceramah. Dengan adanya multimedia para siswa merasa lebih tertarik untuk melihat dan juga mengamati materi ajar yang disajikan, karena materi yang dipaparkan bukan hanya berupa tulisan tetapi juga dengan video dan gambar yang membuat materi menjadi lebih menarik. Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (library research) yang menjadikan bahan pustaka sebagai sumber data yang utama. Pengumpulan data dengan mengkaji sumber jurnal, artikel, dan buku. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran multimedia dalam pembelajaran berguna untuk membantu interaksi siswa agar lebih meningkat, meningkatkan minat siswa dalam belajar, dan mempermudah dalam penyampaian materi di mana lebih efisien dan efektif.

Kata Kunci: *Peran, Multimedia, Multimedia dalam Pembelajaran*

Abstract

This research discusses the role of multimedia in learning. In this case, multimedia can be an alternative in learning other than the lecture method. With multimedia, students feel more interested in seeing and observing the teaching material presented, because the material presented is not only in the form of writing but also with videos and images which make the material more interesting. This type of research is library research which uses library materials as the main data source. Data collection by reviewing journal, article and book sources. The results of this research show that the role of multimedia in learning is useful in helping student interaction increase, increasing student interest in learning, and making it easier to deliver material more efficiently and effectively.

Keywords: *Role, Multimedia, Multimedia in Learning*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik dan menjadi penentu sukses tidaknya proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran menurut Ely Sukamansa bahwa peranan media pembelajaran sangat penting dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman ilmu pengetahuan dan keterampilan peserta didik. (Ely Sukamansa, 2017: 171-185)

Namun saat ini masih kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh seorang pendidik, seperti hanya menggunakan metode ceramah atau membahas teori saja dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga peserta didik mudah hilang perhatian tidak fokus sehingga menyebabkan pembelajaran berjalan dengan kurang optimal. Pemilihan media

pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan seiring dengan berkembangnya teknologi modern khususnya dengan kemajuan teknologi informasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembaharuan dalam dunia pendidikan.

Pengertian Peran

Peran berarti sesuatu yang dimainkan atau dijalankan. (Departemen Pendidikan Nasional, 2014) Peran menurut terminology adalah seperangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh yang berkedudukan di masyarakat. Dalam bahasa Inggris peran disebut "*role*" yang didefinisikan adalah "*person's task or duty in undertaking*". Artinya "tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan". Peran diartikan sebagai perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. (Syamsir, 2014: 86)

Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang berarti sesuatu yang menjadi perantara, penghantar, penyalur. Maka multimedia dapat diartikan sebagai sesuatu yang bermakna luas, bermacam-macam bentuk media yang beraneka ragam seperti teks, audio, video, gambar, grafis yang dapat dijadikan penghantar dalam penyampaian suatu hal antara pemberi dan penerima.

Menurut Gayeski sebagai yang dikutip oleh Munir mendefinisikan bahwa, "Multimedia adalah kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantar, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan sebagainya." (Munir, 2013: 2)

Menurut Gerlach dan Ely dalam bukunya Azhar Arsyad mengatakan media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Azhar Arsyad, 2003: 3)

Multimedia dalam Pembelajaran

Pembelajaran berbasis multimedia tergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Heinik dalam bukunya Munir mengatakan bahwa, "Model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berupa model *drill and practice*, tutorial, game, simulasi, penemuan, dan pemecahan masalah." (Munir, 2013:60)

Adapun model pembelajaran dalam multimedia ialah:

- a) Model Praktik dan Latihan: Model ini melatih peserta didik agar trampil dalam menerangkan konsep, pengetahuan, aturan atau prosedur yang dipelajari. (Niken dan Danny, 2010: 29)
- b) Model Tutorial: Model ini berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan di layar komputer dengan teks, bagan atau grafik.
- c) Model Permainan: Model ini berguna untuk membangkitkan kegembiraan pada siswa sehingga dapat meningkatkan kemungkinan tersimpannya lebih lama konsep, pengetahuan ataupun keterampilan yang diharapkan dapat siswa peroleh dari permainan tersebut.
- d) Model Simulasi: Model ini berguna untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Model simulasi terbagi menjadi empat kategori: fisik, situasi, prosedur, dan proses.
- e) Model Penemuan *Discovery*: Model ini menggunakan pendekatan induktif dalam pengajaran misalnya penyajian masalah yang dipecahkan oleh peserta didik dengan cara mencoba-coba.
- f) Model Pemecahan Masalah: Model ini berguna untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat melatih kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah jenis penelitian perpustakaan (library research), yang berpusat pada kajian telaah teks. Ini dilakukan peneliti karena sumber-sumber data yang diambil merupakan suatu data literatur. Penelitian pustaka (library research) yang menjadikan bahan-bahan pustaka sebagai sumber data yang utama. Data-data yang digunakan pada peneliti akan dikumpulkan melalui studi pustaka atau telaah yang berkaitan dengan peran pendidikan agama Islam. Pengumpulan data dengan menggunakan cara mengkaji beberapa sumber jurnal, artikel, buku dan skripsi sebagai library research pada penelitian ini.

Berdasarkan penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa penelitian kepustakaan (library research) merupakan suatu kegiatan yang mengenai suatu cara pengumpulan data pustaka dengan membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian yang telah didapatkan. Penelitian ini adalah penelitian yang memanfaatkan sumber kepustakaan agar memperoleh suatu data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik karena multimedia dapat menyatu berbagai panca indra yaitu penglihatan, pendengaran, dan sentuhan. Multimedia mampu merangkum berbagai media seperti teks, suara, gambar, grafik, dan animasi dalam satu sajian digital. Multimedia pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.

Daryanto dalam bukunya Niken Ariyani dan Dani Hariyanto mengatakan manfaat yang diperoleh dari sebuah multimedia pembelajaran yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah
3. Menyajikan benda yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya
6. Meningkatkan daya Tarik dan perhatian siswa (Niken dan Dani, 2010: 26-27)

Cara Memanfaatkan Multimedia dalam Pembelajaran

Menurut Fajar Adinugroho, pembelajaran multimedia adalah suatu kegiatan mengajar dimana dalam penyampaian bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa, pengajar menggunakan berbagai perangkat media pembelajaran. (Fajar, 2008:4)

Berikut beberapa perangkat atau aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran:

- a) Aplikasi Presentasi: Contohnya seperti Microsoft Power Point, berguna untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan gambaran yang ada di layar presentasi.
- b) CBT (Computer Based Training): Berguna untuk mempermudah pembelajaran tentang pengetahuan yang menuntut penyajian visual.
- c) Aplikasi Hiburan: Berguna untuk membentuk suasana yang lebih menarik dan interaktif.
- d) Aplikasi Penyajian Informasi: Berguna untuk membentuk ensiklopedia atau kamus yang melibatkan teks, gambar dan suara.
- e) Aplikasi Telekonferensi: Berguna untuk mendukung pembelajaran jarak jauh sehingga dapat bertatap muka dan berbicara melalui kamera kecil.

SIMPULAN

Sistem pembelajaran tidak harus selalu dilakukan secara konvensional (metode ceramah). Saat ini, kita dapat mengadopsi pendekatan yang lebih modern, efisien, dan efektif. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi memberikan dampak positif yang signifikan pada dunia pendidikan. Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan, penggunaan

multimedia telah terbukti memberikan banyak manfaat dalam konteks pendidikan. Memahami peran penting multimedia dalam proses pembelajaran adalah krusial; ini membantu pendidik memilih media yang tepat tanpa kesulitan.

Pendidik harus terus meningkatkan kualitas mereka untuk memastikan kemampuan peserta didik mencapai potensi maksimal. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak seharusnya menjadi hambatan dalam menyampaikan pembelajaran. Multimedia harus dimanfaatkan secara optimal agar tujuan pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003
Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014
Ely Sukamansa, Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar Bogor Ely Sukamansa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan A, no. 2 2017
Fajar Adinugroho, Modul Praktikum Multimedia Teknik Elektro, Semarang: Universitas Diponegoro, 2008
Munir, Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran, Bandung: Alfabeta, 2013
Munir, Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2013
Niken Ariani dan Dany Haryanto, Pembelajaran Multimedia Di Sekolah, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010
Syamsyir, Torang, Organisasi dan Manajemen (Perilaku, Struktur, Budaya, dan Perubahan Organisasi), Bandung: Alfabeta, 2014