

# **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 4 TENGA MINAHASA SELATAN**

**Djanne Tando**

*STT Paulus Jakarta*

## **ABSTRAK**

*Ketika dua atau lebih elemen media digabungkan, itu dikenal sebagai multimedia, seperti teks dan gambar serta grafik dan foto serta musik dan animasi yang dilakukan dengan bantuan komputer. Efektivitas multimedia dalam meningkatkan pembelajaran siswa dapat dimanfaatkan dengan baik dalam kegiatan kelas. Materi pembelajaran berbasis multimedia memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas seluruh pengalaman belajar. Dengan melakukan penelitian kepustakaan yang diambil dari 3 sample yaitu efektivitas multimedia dalam pembelajaran matematika, IPA dan Geografi diperoleh hasil relevan ke dalam lingkungan belajar sangat penting untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan efektif. Alih-alih hanya mengandalkan instruksi berbasis teks, pembelajaran multimedia dapat digunakan untuk membantu perolehan hasil belajar dengan meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan multimedia akan memudahkan siswa untuk memvisualisasikan materi yang dianggap sulit, dan materi tersebut akan tampak sebagai animasi yang menghibur bagi mereka.*

**Kata Kunci:** *Multimedia, Siswa, Hasil Pembelajaran, Efektif*

## **ABSTRACT**

*The term "multimedia" refers to the use of a computer to combine several types of media, such as text and images, graphics and photos, music, and animation. The effectiveness of multimedia in enhancing student learning can be put to good use in classroom activities. Using multimedia-based learning media has a significant impact on the quality of learning, according to this statement. The results of library research based on three samples, namely the efficiency of multimedia in learning mathematics, science, and geography, are relevant to the learning environment, which is essential for making learning more interesting and effective. Students can be more engaged in their education by using multimedia learning rather than depending simply on text-based instruction. Students will be able to better understand difficult content if it is presented in the form of an engaging animation thanks to the use of multimedia.*

**Keywords:** *Multimedia, Students, Learning Outcomes, Effective*

## **PENDAHULUAN**

Ketika datang ke teknologi pendidikan, laju kemajuan telah terik cepat baru-baru ini. Perkembangan tersebut berdampak pada berbagai kegiatan pendidikan, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu, para pendidik yang dapat mengikuti kecepatan kemajuan teknologi di kelas merupakan komponen penting dari infrastruktur pendidikan sekolah mana pun. (Ramli & Dangnga, n.d.).

Tugas guru dalam pendidikan adalah sebagai pemandu yang membantu siswa mencapai potensi penuh mereka sebagai manusia yang dapat membuat perbedaan. Peran guru yang inovatif diperlukan dalam situasi ini agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru saat berpartisipasi ketika datang ke proses belajar dan mengajar. Jenis inovasi ini diperlukan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menarik. Metode pengajaran, bahan ajar, dan media semuanya berperan dalam inovasi pendidikan. (Ramli & Dangnga, n.d.).

Salah satu inovasi pembelajaran penting yang memiliki dampak signifikan dalam peningkatan kompetensi siswa adalah penggunaan media pembelajaran. Dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran merupakan bagian vital dari keseluruhan struktur. Dengan kata lain, media pembelajaran keduanya terkait erat, seperti proses belajar itu sendiri. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung. Ada banyak penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media belajar mengajar. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan ketika multimedia interaktif, seperti yang ditemukan oleh Munadi (2013), dimasukkan ke dalam kegiatan kelas. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan multimedia interaktif, menurut Munadi (2013). Menurut pernyataan ini, media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar secara keseluruhan. Calon guru dapat mengkonstruksi materi pelajaran mereka dengan cara yang menarik sehingga mereka dapat menghasilkan bahan pembelajaran yang lebih berkualitas dan jumlah siswa yang lebih banyak (Soenarto, n.d.).

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

#### **Pengertian Media Pembelajaran**

Bentuk tunggal media adalah media, yang dalam bahasa latin berarti perantara atau pengantar dan berasal dari bahasa latin media. Benda-benda fisik atau non-fisik yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi pertukaran informasi antara guru dan siswa, sebagaimana didefinisikan oleh Musfiqon (2012), disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Hamdani (2011), media pembelajaran adalah bahan, instrumen, dan metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan pendidikan dengan tujuan memfasilitasi hubungan komunikasi pendidikan antara guru dan siswa belajar secara efektif dan efisien. (Rohani, 2019).

Makna media yang luas dan sempit, menurut Gerlach dan Ely (Musfiqon, 2012), dibedakan satu sama lain melalui kekhususan dan kependekannya. Grafik, foto, perangkat mekanik dan elektronik, dan bentuk media lainnya digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengirimkan informasi dalam arti istilah yang sempit (Rohani, 2019).

Pengertian media dalam arti luas, yang mencakup kegiatan yang dapat menumbuhkan lingkungan belajar di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Ini didefinisikan sebagai "media" oleh AECT (Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan), sebuah organisasi yang didedikasikan untuk pertumbuhan teknologi pendidikan dan komunikatif (Ramli & Dangnga, n.d.).

Dengan demikian, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam hal mendistribusikan konten pelajaran. Media pembelajaran, menurut Hamalik, dapat menginspirasi dan memotivasi

siswa untuk terlibat dalam kegiatan kelas dengan membangkitkan keinginan dan minat baru. itu memiliki efek psikologis pada siswa, yang membantu mereka dalam meningkatkan kompetensi siswa mereka (Ramli & Dangnga, n.d.).

## **Multimedia Pembelajaran**

### **Pengertian Multimedia Pembelajaran**

Multimedia adalah alat yang dengan mudah menggabungkan dua atau lebih elemen media, seperti teks dan gambar, grafik dan fotografi, serta musik dan animasi. Dalam Rosch (1966), istilah "multimedia" mengacu pada integrasi teknologi komputer dan video. Perpaduan antara musik, gambar, dan teks, menurut McCormick (1966), inilah yang membuat multimedia, sebagaimana didefinisikan oleh McCormick (1966), berbeda dari presentasi media tunggal. (Oka, 2017).

Berbicara tentang multimedia, Daryanto (2013) menyatakan bahwa hal itu dapat dibagi menjadi dua kategori: linier dan interaktivitas. Multimedia yang tidak memiliki presentasi yang dapat dikontrol pengguna dikenal sebagai multimedia linier. Multimedia sekuensial mencakup hal-hal seperti televisi dan film. Istilah "multimedia interaktif" mengacu pada materi yang menggabungkan pengontrol yang dapat digunakan pengguna untuk memilih tahap berikutnya dalam proses. Multimedia interaktif, seperti aplikasi game dan pembelajaran interaktif, adalah contohnya. (Oka, 2017).

### **Manfaat Multimedia Pembelajaran**

Guru dan siswa dapat memperoleh manfaat yang besar dari penggunaan multimedia pembelajaran asalkan dipilih, dikembangkan, dan diterapkan dengan benar. Beberapa kelebihanannya antara lain sebagai berikut: (Oka, 2017):

- a. Proses pembelajaran lebih seru dari sebelumnya.
- b. interaktif.
- c. Hal ini dimungkinkan untuk memotong jumlah waktu yang dihabiskan untuk mengajar.
- d. Dimungkinkan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa secara keseluruhan.
- e. Belajar bisa dilakukan kapan saja dan dari mana saja..
- f. Hal ini dimungkinkan untuk meningkatkan sikap siswa terhadap pembelajaran.

Sementara mengenai program pembelajaran multimedia, Bates (1995) mengklaim bahwa, di antara banyak media, interaksi multimedia adalah yang paling asli (terbuka), yang berarti melibatkan interaktivitas kesehatan fisik dan mental pengguna saat menggunakan aplikasi multimedia pembelajaran. Buku teks dan televisi, di sisi lain, menawarkan sedikit (jika ada) kesempatan untuk terlibat. termasuk hanya pemikiran pengguna sebagai satu-satunya faktor. Pembelajaran multimedia menggunakan berbagai tingkat keterlibatan fisik, dari yang paling dasar hingga yang paling rumit. Interaksi sederhana adalah interaksi di mana Anda pergi dari halaman ke halaman atau memasukkan respons terhadap latihan dengan menekan tombol pada keyboard atau mengklik mouse. Sebuah simulasi sederhana di mana pengguna dapat mengubah satu variabel, misalnya, dengan menggerakkan joystick menyerupai mengendarai mobil, adalah contoh interaktivitas yang kompleks (Priyanto, 2009).

### **Keunggulan Multimedia Pembelajaran**

Ada beberapa keuntungan belajar melalui multimedia, antara lain (Ramli & Dangnga, n.d.):

- a. Misalnya, partikel mikroskopis seperti kuman, bakteri, elektron, dan sebagainya dapat diperjelas dan diperbesar.
- b. Saat memajang benda-benda besar di sekolah, seperti gajah, gedung, gunung, dan benda besar lainnya, perlu diperkecil ukurannya..
- c. Item atau kejadian yang kompleks dan menantang, seperti sistem tubuh manusia, fungsi mesin, sirkulasi Mars dan pembentukan bunga, dan objek atau peristiwa serupa lainnya; Dengan cara ini, hal-hal atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan sebagainya, dapat dilayani..
- d. Paparan terhadap hal atau kejadian yang berpotensi mematikan seperti letusan gunung berapi, serangan harimau, dan racun.
- e. Berbagai teknik dapat digunakan untuk menarik minat dan perhatian siswa.

### **Karakteristik Multimedia Pembelajaran**

Multimedia pembelajaran harus mempertimbangkan aspek lain dari sistem, seperti tujuan, materi, prosedur, dan evaluasi proses pembelajaran dalam hal pemilihan dan penggunaannya. Pertimbangkan ciri-ciri berikut yang terkait dengan pengajaran dan pembelajaran multimodal: (Oka, 2017):

- a. Satu atau lebih media konvergen digunakan dalam satu karya, seperti elemen baik terdengar maupun visual.
- b. Menjadi interaktif berarti mampu menanggapi dan menerima masukan dan umpan balik pengguna dalam berbagai cara..
- c. Dalam arti memberikan kemudahan dan kepenuhan konten kepada konsumen sedemikian rupa sehingga mereka dapat menggunakannya tanpa bantuan orang lain, sifat mandiri didefinisikan sebagai:

Multimedia yang berpusat pada peserta didik harus, selain mencapai tiga kualitas ini, juga melakukan fungsi-fungsi berikut (Oka, 2017):

- a. Memiliki kemampuan untuk meningkatkan reaksi pengguna secepat dan sesering mungkin, sesuai kebutuhan.
- b. Memiliki kemampuan untuk meningkatkan reaksi pengguna secepat dan sesering mungkin, sesuai kebutuhan.
- c. Perhatikan bagaimana siswa mematuhi urutan logis dan terkontrol.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah jurnal perpustakaan. Penelitian perpustakaan adalah serangkaian tindakan yang mencakup pengumpulan data perpustakaan, membaca dan mencatat, dan memproses sumber penelitian (atau hanya penelitian perpustakaan). Metode kepustakaan ini diambil dari publikasi tertulis lainnya, seperti jurnal, buku, atau literatur lainnya, sebagai sumber data yang tersedia. Dalam penulisan jurnal ini mengambil 3 sample

pembahasan keefektifitasan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar yaitu keefektifitasan dalam mata pelajaran Matematika, IPA, dan Geografi. Ketiga sample ini merepresentasikan semua untuk mengetahui kegunaan multimedia dalam pembelajaran sehingga dapat berdampak pada hasil belajar siswa..

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Efektivitas Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika**

Salah satu keunggulan pembelajaran interaktif dengan media komputer adalah dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa. Keuntungan lain adalah bahwa siswa memahami topik lebih cepat dan mengingatnya untuk waktu yang lebih lama sebagai akibat dari penggunaan teknologi. Akhirnya, sebagai hasil dari pembelajaran interaktif, sikap siswa terhadap matematika telah meningkat secara signifikan. Siswa dan komputer terlibat secara dinamis dalam pembelajaran matematika interaktif ketika bahan ajar dirancang dengan cara tertentu, sehingga interaksi antara siswa dan komputer mengambil bentuk pertukaran stimulus-respons antara siswa dan komputer. Siswa dapat menggunakan komputer untuk memberikan masukan yang bereaksi terhadap komputer, atau komputer dapat menanggapi masukan siswa. Reaksi tersebut dapat digunakan sebagai stimulus baru pada fase berikutnya, meningkatkan kemungkinan bahwa akan ada respon lanjutan yang akan meningkatkan konsepsi dan ingatan jangka panjang siswa (Hakim & Windayana, 2016).

Jika suatu gagasan melibatkan gerakan, perubahan, animasi, atau penjelasan berulang dengan fasilitas suara, komputer multimedia mungkin menjadi alat yang bermanfaat bagi guru. Media-media ini, yang mungkin berupa CD ROM, DVD ROM, atau floppy disk biasa, memungkinkan siswa untuk menerima pengetahuan. Guru hanya perlu menggunakan media ketika mereka memiliki kebutuhan khusus untuk itu (Hakim & Windayana, 2016).

Pengujian hipotesis telah mengkonfirmasi bahwa klaim penelitian ini benar. Lebih tepatnya: Telah ditunjukkan bahwa "aplikasi multimedia interaktif dalam pengajaran matematika" sangat meningkatkan hasil pendidikan siswa. Kemampuan siswa untuk bernalar dan berimajinasi dapat dikembangkan melalui penggunaan media pembelajaran, dan ini adalah sesuatu yang mereka akan berhasil. Sebaliknya, penggunaan media dalam pendidikan matematika terkadang dapat menghambat siswa untuk mengembangkan daya nalar (abstrak) dan kreativitasnya karena mereka sudah terbiasa menggunakan media yang menuntut mereka untuk berpikir secara konkrit daripada abstrak (Hakim & Windayana, 2016).

### **Efektivitas Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran IPA**

Penggunaan multimedia dalam pendidikan sains sangat menguntungkan karena memudahkan siswa untuk menangkap informasi yang paling penting. Replika peristiwa dan objek dapat diperlihatkan kepada siswa, memungkinkan mereka untuk melihat dan mengalami hal-hal yang tidak dapat mereka lakukan jika tidak. Selain itu, mereka juga mendengar efek suara yang dihasilkan, yang membantu mereka memahami materi yang disajikan. Selain itu, dengan memasukkan multimedia ke dalam proses pembelajaran, anak-anak akan menjadi lebih terlibat dan ingin tahu, yang akan menghasilkan suatu hasil pembelajaran siswa yang baik. Memiliki rasa ketertarikan dalam proses pembelajaran membantu siswa menghilangkan kebosanan dan meningkatkan tingkat antusiasme mereka

terhadap proses tersebut. Kehadiran multimedia akan membuat lingkungan kelas lebih hidup dan menarik. Siswa dapat melihat, mendengar, dan bahkan terlibat ketika multimedia digunakan, menghasilkan keterlibatan indera siswa yang lebih besar dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif daripada ketika hanya berdasarkan literatur dan ilustrasi. Siswa lebih terlibat dalam berpartisipasi dalam pembelajaran ketika multimedia digunakan; Dengan menggunakan tampilan interaktif yang menarik, siswa dapat melakukan prosesnya sendiri, menunjukkan bahwa mereka antusias dengan pengalaman tersebut, multimedia berdampak pada kompetensi pengetahuan IPA. Multimedia tidak hanya dapat meningkatkan minat siswa dalam studi mereka, tetapi juga dapat membantu mereka menjadi lebih termotivasi sendiri. Pembelajaran melalui multimedia interaktif lebih efektif daripada teknik tradisional bagi siswa. (Nur Jannah, 2020).

Siswa akan mendapat manfaat dari pembelajaran yang menggabungkan multimedia karena mereka akan dapat melihat dan mendengar teks, audio, gambar, animasi, dan video secara bersamaan. Begitu juga dalam sumber belajar multimedia yang memerlukan penjelasan panjang lebar, seperti yang berkaitan dengan proses transformasi. Dengan bantuan animasi dan film, kita dapat belajar tentang kalor, fungsinya, dan keuntungan menggunakan kalor dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam kelas, penggunaan media animasi akan memudahkan siswa untuk memvisualisasikan materi yang dianggap sulit, dan materi tersebut akan tampak sebagai animasi yang menghibur bagi mereka. Ketika siswa terlibat dalam proses pembelajaran dengan seluruh inderanya, mereka akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa, serta peningkatan pemahaman dan keinginan siswa untuk 'belajar di mana saja dan kapan saja', semuanya dimungkinkan dengan multimedia. Ketika teks atau narasi ditampilkan di samping gambar animasi, penggunaan multimedia sangat efektif karena pengaruh multimedia pada pembelajaran memudahkan siswa untuk mengingat lebih baik. Ketika teks atau narasi dan gambar animasi ditampilkan bersama-sama, penggunaan multimedia sangat efektif (Nur Jannah, 2020).

### **Efektivitas Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Geografi**

Media animasi di dalam kelas membantu siswa lebih memahami konten yang menantang. Mereka menemukan animasi komponen dalam sistem penginderaan jauh, misalnya, sangat menarik dan menarik. Dalam film tersebut, terdapat deskripsi lengkap tentang sifat inframerah termal benda vulkanik, yang pasti tidak ada di buku teks, lembar kerja, atau media lain yang ada di pasaran saat ini. Seperti yang dikatakan Sudjana dan Rivai (2001), multimedia meningkatkan motivasi dan retensi siswa dengan membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa. (Hanim & Amirudin, n.d.).

Multimedia dalam pengajaran geografi memiliki manfaat tambahan menggunakan terobosan teknis terbaru dalam penginderaan jauh untuk membuat konten yang menarik bagi siswa sambil tetap memberikan banyak kesempatan bagi mereka untuk belajar untuk menafsirkan foto pankromatik dengan bantuan mouse dan kursor berdasarkan elemen interpretasi gambar. Selain itu, terdapat beberapa foto udara dan foto satelit berdasarkan kendaraan yang digunakan, masing-masing dengan jumlah piksel yang berbeda dan gambar yang up to date dengan teknologi terkini. Penerapan multimedia dalam pembelajaran sebagai alat bantu siswa mempelajari kognisi. Pembelajaran interaktif harus digunakan dalam hubungannya dengan pembelajaran siswa, membantu siswa dengan kegiatan belajar

yang tidak tersedia dengan cara yang benar, dan mengembangkan apa yang sudah ideal menjadi apa yang bisa menjadi. Artinya, konten multimedia itu penting. Materi penginderaan jauh ini diselaraskan dengan kompetensi yang harus dimiliki siswa agar dapat memaksimalkan perolehan hasil belajar dalam konteks sains saat ini (Hanim & Amirudin, n.d.)

## **KESIMPULAN**

Dari ketiga sample pembelajaran diatas. Menggunakan teks yang relevan, grafik animasi, dan film dalam lingkungan belajar sangat penting untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan sukses. Alih-alih hanya mengandalkan instruksi berbasis teks, pembelajaran multimedia dapat digunakan untuk membantu perolehan hasil belajar dengan meningkatkan keterlibatan siswa.

Melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat melihat, mendengar, dan bahkan terlibat satu sama lain, menghasilkan keterlibatan indera siswa yang lebih besar daripada yang dimungkinkan dengan buku teks tradisional. dan hanya gambar yang diperbolehkan. Penggunaan multimedia meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan siswa tampak bersemangat dalam proses pembelajaran apabila dilakukan secara mandiri melalui penyajian interaktif yang menarik. Wahyuni (2009) percaya bahwa minat siswa pada multimedia didorong oleh fakta bahwa multimedia adalah bentuk pembelajaran yang lebih hidup dan menarik. Siswa dan guru sama-sama mendapat manfaat besar dari penggunaan multimedia dalam pendidikan. Karena efektivitas dan efisiensinya, multimedia dapat memiliki dampak yang signifikan pada hasil pendidikan bila digunakan secara efektif. Belajar dengan menggunakan multimedia sangat meningkatkan hasil belajar, memperluas akses ke pengetahuan dan informasi, dan meningkatkan aksesibilitas lingkungan belajar untuk kelompok siswa yang bervariasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Hanim, F., & Amirudin, A. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGINDERAAN JAUH TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI*. 6.
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Oka, G. P. A. (2017). *Media dan multimedia pembelajaran*. Arya Oka.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92–110.
- Ramli, A., & Dangnga, T. (n.d.). *Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar*. 3.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Soenarto, S. (n.d.). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN*. 11.

