

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Syamsul Ma'arif Al Fatah, Jupriyanto, Andarini Permata Cahyaningtyas

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unissula

samsul.alfatah@std.unissula.ac.id

ABSTRACT

This research is focused on the analysis media of interactive multimedia learning which is used in the learning process in elementary schools towards the learning motivation of students. Education becomes an important thing in everyday life. In education a lot of potential exists in a person to be developed optimally. In the education process, not only prioritizing the improvement of academic abilities, because education also requires cultural transformation, education can also be made as a long-term investment. Furthermore, at this time, it is still minimum, the reading interest index in Indonesia, based on the study of "The Most Scattered Nation in the World" conducted by Central Connecticut State University in March 2016, Indonesia used the 60th rank out of 61 countries in the world regarding reading interest . Indonesia is under Thailand (59) and right above Bostwana (61). Current technological advances require the use of interactive multimedia learning media that need to be improved. Interactive multimedia media has a unique design, so that the motivation of students can be intrigued, interactive multimedia with an attractive design can lead to great motivation towards students, able to make the learning process more focused.

Keywords: *Interactive multimedia learning media, students' learning motivation.*

Pendahuluan

Guna menciptakan pendidikan yang bermutu diperlukan sebuah sistem pengelolaan yang baik. Untuk menambah semangat belajar bagi peserta didik diperlukan motivasi belajar di dalam pendidikan. Upaya menumbuhkan motivasi merupakan teknik yang dapat mengembangkan kemauan peserta didik untuk belajar. Dari 61 Negara di dunia mengenai minat baca, peringkat ke - 60 ditempati Indonesia. Indonesia berada persis di bawah Thailand yang menempati peringkat ke (59) dan berada tepat diatas Bostwana (61). Dari sinilah kita harus menciptakan suatu inovasi yang baru agar bisa menambah minat baca di Indonesia yang dampaknya akan terlihat pada kondisi peserta didik, cara yang tepat untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan multimedia interaktif sebagai sarana dan prasarannya guna menghasilkan buku elektronik. Mengapa demikian,karena dengan adanya buku

elektronik bisa memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan minat baca di Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, terutama pada jenjang pendidikan di sekolah dasar yang cara berfikir dari peserta didik masih dalam tahapan konkret akan berdampak pula pada pemahaman yang didapat dari materi-materi yang disampaikan oleh guru. Didalam penelitian ini penulis akan mencoba menganalisis media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah dasar guna mengetahui sejauh mana dampak dari penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif yang sudah sering dipakai oleh guru. Media pembelajaran multimedia interaktif itu bisa digunakan untuk memecahkan masalah mengenai hambatan yang muncul pada ruang, waktu, dan juga daya indra, baik itu pada peserta didik dan guru.

Munir (2015: 2) berpendapat bahwa multimedia itu sendiri bermula dari kata multi serta kata media, multi merupakan bahasa Latin yaitu *nouns* yang memiliki arti banyak. Namun juga perlu diingat bahwa penggunaan media multimedia interaktif harus kita sesuaikan dengan kebutuhan, keefektifan, mencakup materi-materi yang akan disampaikan dan mengarah pada pemahaman yang lebih mudah dipahami peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran akan membangkitkan keinginan, serta memotivasi minat belajar, bahkan membawa pengaruh pada psikologi peserta didik pada saat kegiatan proses belajar mengajar.

Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2017:20) mengemukakan pendapatnya mengenai fungsi dari media pembelajaran, khusus pada media visual, yang memiliki fungsi atensi, kognitif, afektif, serta fungsi kompensatoris. *Fungsi atensi* dari media visual ialah guna menarik serta mengarahkan perhatian dari peserta didik untuk selalu berkonsentrasi terhadap isi dari materi yang ditampilkan secara visual, bisa juga disertai dengan teks yang berhubungan dengan materi pelajaran. *Fungsi afektif* media visual bisa dilihat dari tingkat konsentrasi peserta didik ketika sedang belajar, bisa melalui teks bergambar. *Fungsi kognitif* dari media visual ialah bisa dilihat dari temuan-temuan penelitian yang dapat mengungkapkan bahwasanya gambar atau lambang dari media visual itu dapat mempermudah dan mempercepat pencapaian sebuah tujuan dalam memahami serta mengingat pesan dan informasi yang ada pada gambar tersebut. *Fungsi dari kompensatoris* media multimedia pembelajaran ini memberikan konteks dalam memahami sebuah teks guna membantu meningkatkan kemampuan peserta didik yang membacanya masih lemah.

Huitt (2001) mengungkapkan bahwa motivasi merupakan dimana kondisi seseorang (terkadang diartikan sebagai keinginan, kebutuhan, ataupun hasrat) yang mengarah pada

perilaku seseorang untuk terus bertindak aktif dalam rangka tercapainya suatu tujuan. Motivasi merupakan serangkaian kegiatan atau usaha yang bertujuan untuk menciptakan suasana tertentu, sehingga seseorang akan mempunyai kemauan dan keinginan yang kuat dalam melakukan suatu usaha dalam mencapai tujuannya. Materi yang diajarkan oleh guru akan diperhatikan dengan senang hati oleh peserta didik yang termotivasi, sehingga materi yang tersampaikan menjadikan materi tersebut mudah untuk dipelajari.

Proses pembelajaran bisa berhasil ketika peserta didik sudah mempunyai motivasi belajar yang besar. Karena dengan termotivasinya peserta didik untuk belajar akan menumbuhkan kembangkan kemampuan peserta didik. Untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik diperlukan dukungan dari guru, motivasi bertujuan menumbuhkan gairah semangat belajar pada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran menjadi salah satu hal yang bisa dilakukan, dalam memanfaatkan media pembelajaran multimedia interaktif guru harus kreatif dalam pemanfaatannya. Pemanfaatan media pembelajaran itu sebenarnya juga bertujuan untuk menjadikan proses belajar yang dapat menarik perhatian dari peserta didik, sehingga dengan adanya media tersebut dapat menambah motivasi peserta didik dalam belajar. Media itu sendiri berfungsi sebagai penghubung pesan yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima yang berfungsi untuk merangsang perasaan, pikiran, dan perhatian dari peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang bermakna menjadi satu faktor yang mempunyai pengaruh besar dalam upaya tercapainya tujuan pendidikan.

Pada era digital saat ini, teknologi ilmu pengetahuan terus berkembang dengan pesat. Pada era sekarang ini seharusnya pendidikan sudah bisa menjangkau seluruh lapisan dalam masyarakat dalam hal pendidikan. Karena saat ini sudah ada yang namanya pembelajaran digital (*digital learning*). Multimedia pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini ialah multimedia interaktif, yaitu sebuah program yang bisa digunakan untuk menyampaikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, gambar dua dimensi (2D), teks, dan gambar tiga dimensi (3D) video dan animasi secara keseluruhan yang terpadu. Multimedia interaktif sangat efektif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, karena multimedia bisa digunakan untuk menyajikan sebuah informasi nyata, bisa dilihat, didengar serta bisa dilakukan. Dalam hal inilah peran guru harus memiliki kemampuan memahami teknologi karena akan berperan pada kehidupan masa kini sampai pada masa yang akan datang. Permasalahan yang diangkat dari latar belakang dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana efektifitas pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif dalam memotivasi belajar peserta didik di SD IT Az-Zahro dan di SDN Genuksari 01?
2. Bagaimana penggunaan desain grafis yang tepat pada media pembelajaran multimedia interaktif yang digunakan di SD IT Az-Zahro dan di SDN Genuksari 01?

Manfaat yang diharapkan dari analisis media pembelajaran multimedia interaktif terhadap peserta didik di sekolah dasar dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan masukan dalam pemilihan media pembelajaran multimedia interaktif di sekolah dasar.
2. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini dapat memperkaya wawasan kita dan sebagai kajian dalam penelitian pada dunia pendidikan di sekolah dasar serta dapat meningkatkan mutu pendidikan yang ada.
3. Memudahkan sekolah untuk memilih media pembelajaran multimedia interaktif yang sesuai dengan kebutuhan serta kaidah-kaidah yang berlaku.
4. Memberi masukan pada sekolah guna menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan memakai pendekatan deskriptif. Sugiyono (2015:15) menyatakan yang dimaksud metode penelitian kualitatif merupakan sebuah “metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi”.

Penelitian ini dilakukan di SD IT Az-Zahro dan SDN Genuksari 01. Sumber data dari penelitian kualitatif ini merupakan data yang diperoleh melalui observasi berupa kata-kata, dokumen, dan wawancara. Lebih ringkasnya sumber data dalam penelitian ini ialah pendidik, tenaga pendidik, dan peserta didik di SD IT Az-Zahro Batusari dan SDN Genuksari 01. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi partisipasi aktif dalam pengumpulan data, dokumen yang berisi mengenai catatan-catatan selama kegiatan penelitian berlangsung, dan wawancara semi terstruktur yaitu melakukan wawancara dengan cara menyiapkan instrument pertanyaan

tertulis yang nantinya ditujukan pada responden. Untuk penjabaran lebih rincinya, berikut teknik pengumpulan data yang dipakai dalam pelaksanaan penelitian ini:

1. Observasi

Penulis menggunakan teknik observasi partisipasi aktif dalam pengumpulan data. Peneliti terlibat secara langsung dengan orang atau sumber data yang diamatinya. Penelitian ini dilakukan dengan kegiatan yang dilakukan oleh narasumber namun tidak sepenuhnya. Pada observasi ini fokus terhadap kegiatan sehari-hari orang yang diamati sebagai narasumber.

2. Dokumen

Dokumen pada penelitian ini berisi mengenai catatan-catatan selama kegiatan penelitian berlangsung mengenai daftar guru, peserta didik, peran guru dalam penggunaan multimedia interaktif. Dokumen yang telah dikumpulkan didalam penelitian ini berfungsi sebagai penguat data-data pada penelitian ini.

3. Wawancara

Pada pelaksanaan penelitian ini penulis memakai jenis wawancara semi terstruktur. Penulis melaksanakan wawancara dengan menyiapkan instrument pertanyaan-pertanyaan tertulis yang nantinya ditujukan pada responden, peneliti juga meminta saran-saran pada responden guna menemukan titik permasalahan yang terjadi secara lebih terbuka. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara kepada kepala sekolah SD IT Az-Zahro dan SDN Genuksari 01 berkaitan dengan peran sekolah dalam memfasilitasi penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran, serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada guru kelas mengenai kaitannya penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif.

Instrument yang digunakan selama penelitian ini adalah Instrumen observasi, observasi berfungsi untuk melihat objek penelitian secara langsung, sehingga mampu mencatat dan menghimpun data-data yang diperlukan dalam penelitian guna mengungkap penelitian yang sedang dilakukan, observasi pada penelitian ini difokuskan kepada kepala sekolah, guru, peserta didik di SD IT Az-Zahro dan SDN Genuksari 01. Instrumen dokumen, instrument ini digunakan sebagai penyempurna data yang diperoleh melalui instrument wawancara, observasi, dan instrument dokumen dalam penelitian ini berupa tulisan, gambar atau foto-foto, dan dokumen pendukung lain dari objek yang diteliti. Instrument wawancara, wawancara yang dalam penelitian ini dilakukukan tidak hanya bertujuan untuk mengajukan pertanyaan semata, melainkan juga bertujuan untuk mendapatkan pengalaman secara

langsung dari narasumber, yaitu dari kepala sekolah, dan guru SD IT Az-Zahro dan SDN Genuksari 01.

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini ialah dengan cara mereduksi data-data yang telah diperoleh dari lapangan dan mengambil data-data pokok yang diperlukan. Dalam mereduksi data yang perlu dilakukan ialah merangkum dan mengambil data-data pokok yang dianggap lebih penting dari data-data lain yang telah di dapatkan dalam penelitian. Jadi semua data yang telah didapat nantinya akan di analisis guna mendapatkan data yang lebih spesifik. Setelah data yang diperoleh oleh peneliti direduksi, langkah selanjutnya ialah mendisplaykan data. Data yang telah diperoleh dari penelitian akan ditampilkan secara deskriptif melalui penyajian data. Langkah selanjutnya adalah Verifikasi atau Penyimpulan Data, data yang telah di dapat dalam penelitian harus di verifikasi terlebih dahulu, guna mengetahui kebenaran dan keabsahan data tersebut. Diharapkan dalam penelitian ini simpulan yang dihasilkan berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu, yang sudah dilaksanakan oleh penulis lain sebelumnya.

Hasil dan Pembahasan

Pada waktu efektif saat proses kegiatan pembelajaran penelitian ini dilakukan, observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan hasil yang baik, ketika proses pembelajaran peserta didik begitu semangat, dan antusias ketika mengikuti pembelajaran karena adanya dukungan penggunaan media multimedia interaktif yang bertujuan menciptakan satu kondisi pembelajaran yang lebih terarah serta media yang digunakan relevan dengan materi yang sedang di pelajari. Yang membuat media ini menjadi lebih menarik ialah dengan adanya contoh-contoh soal pada media, warna yang digunakan tidak tidak membuat peserta didik kesulitan dalam melihat media dari berbagai sisi dan penggunaan media yang mudah untuk dioperasikan.

Pada hasil dokumentasi tercatat bahwa media yang digunakan di SDIT Az-Zahro dan SDN Genuksari 01 sudah memanfaatkan teknologi untuk kegiatan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah melalui media pembelajaran multimedia interaktif.

Wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas 4 s/d 5 SDIT Az-Zahro dan SDN Genuksari 01 dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif terhadap motivasi belajar pada peserta didik, beliau berpendapat bahwa dengan adanya penggunaan media multimedia interaktif bisa mempermudah dan bisa meningkatkan potensi belajar peserta didik, penggunaannya perlu dikembangkan mengingat semakin

pesatnya kemajuan teknologi saat ini. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif ini juga berfungsi dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik, dalam hal ini peserta didik lebih fokus dan ini bisa menambah motivasi belajar. Pemilihan media yang tepat serta tampilan media yang baik akan membuat peserta didik aktif dan fokus mengikuti kegiatan pembelajaran, media pembelajaran multimedia interaktif bisa menarik motivasi belajar peserta didik hal ini terlihat dari timbulnya rasa ingin tahu dari peserta didik yang tinggi.

Media yang digunakan di SDN Genuksari 01 dan di SD IT Az-Zahro sudah memakai media pembelajaran multimedia interaktif. Penggunaannya sangat mudah dan membuat peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar karena tampilan dari media yang digunakan terdapat animasi-animasi yang membuat media tersebut menjadi lebih hidup dibandingkan dengan media-media lain yang belum memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya. Media pembelajaran multimedia interaktif sebagai salah satu media yang relevan dengan kemajuan teknologi saat ini sangat cocok untuk digunakan di sekolah dasar. Hasil penelitian yang didapatkan melalui kegiatan observasi, dokumentasi, dan wawancara merupakan hasil yang digunakan acuan dalam melihat munculnya motivasi belajar pada peserta didik dengan mengacu pada desain multimedia interaktif yang digunakan. Media multimedia yang digunakan sudah sesuai dengan karakter peserta didik dan mampu membuat peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran serta mampu untuk mewujudkan terciptanya mutu pendidikan yang baik dan unggul.

Simpulan

Berdasarkan penelitian kualitatif analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi dari hasil yang relevan. Faktor utama penghambat kegiatan proses penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan guru ketika pembelajaran bisa terpecahkan dengan adanya penggunaan media multimedia interaktif sebagai sarana belajar peserta didik di sekolah dasar. Media multimedia interaktif yang digunakan di SDN Genuksari 01 dan SD IT Az-Zahro Batusari sudah sesuai dan tepat dengan karakter peserta didik, media ini didukung dengan animasi serta tampilan media yang membuat media ini menjadi lebih mudah dipahami peserta didik. Saat kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif peserta didik menjadi aktif dan semangat belajarnya terlihat tinggi, dari kegiatan pembelajaran hal ini terlihat yang bisa menjadikan peserta didik

lebih antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam mengekspresikan keinginannya dalam belajar peserta didik diberi ruang lebih.

Refrensi

- Arsyad, A. (2017). *“Media Pembelajaran Edisi Revisi”*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Huitt, W. (2001). *“Motivation to Learn. An Overview”*. Educational Psychology Interactive. Valdosta: Valdosta State University.
<http://www.aui.ma/personal/~A.Cads/1201/Mod2/M2-links/L1-%20Educational%20Psychology%20Interactive%20Motivation.htm>. Diakses pada 2 februari 2018.
- Munir, (2015). *“Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan”*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *“Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*. Bandung: Alfabeta.