

Pengembangan Metode Belajar Multimedia Dalam Menyampaikan Materi Geografi di Kelas (Studi: Pelatihan Guru Geografi)

Umi Kurnia*, Herpratiwi, Sugeng Widodo, Muhammad Nurwahidin, Riswandi
Magister Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Lampung
Email Coresponding*: dini@stmikindonesia.ac.id

Abstract

Education as an open system is inseparable from problems, both micro and macro problems. The emergence of digital-based learning media should make it easy for teachers to design interesting, fun learning methods and improve students' abilities in the teaching and learning process at school. This study aims to design a learning multimedia training program for geography teachers especially in providing learning in the classroom. This study uses a quantitative method with the ADDIE approach, through 3 stages of implementation, namely stage I debriefing, stage II practice making multimedia, stage III evaluation by distributing questionnaires and interval analysis. research results Based on 5 presenters who carry various learning multimedia, it can be concluded that multimedia can be integrated in all fields of learning, including Geography subjects. which means that all participants strongly agree that learning multimedia training is to be carried out.

Abstrak

Pendidikan sebagai suatu sistem terbuka tidak lepas dari masalah, baik masalah mikro ataupun masalah makro. Munculnya media-media pembelajaran berbasis digital seyogyanya memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang metode pembelajaran menarik, menyenangkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses belajar mengajar di sekolah. Penelitian ini bertujuan merancang suatu program pelatihan multimedia pembelajaran kepada guru geografi khususnya dalam memberikan pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *ADDIE*, melalui 3 tahap pelaksanaan, yaitu tahap I pembekalan, tahap II praktek pembuatan multimedia, tahap ke III evaluasi dengan menyebarkan angket dan analisis interval. hasil penelitian Berdasarkan 5 pemateri yang mengusung berbagai multimedia pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa multimedia dapat di integrasikan dalam semua bidang pembelajaran, tak terkecuali mata pelajaran Geografi Hasil evaluasi berkaitan dengan simulasi pelaksanaan pelatihan multimedia pembelajaran dari 25 responden menyatakan bahwa membutuhkan pelatihan dengan skor 8,20% yang artinya keseluruhan peserta sangat setuju bahwa pelatihan multimedia pembelajaran untuk dilaksanakan.

How to Cite: Umikurnia, U., Herpratiwi, H., Widodo, S., Nurwahidin, M., & Riswandi, R. (2023). Pengembangan Metode Belajar Multimedia Dalam Menyampaikan Materi Geografi di Kelas (Studi: Pelatihan Guru Geografi). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 480-487. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6443>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6443>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Pendidikan sebagai suatu sistem terbuka tidak lepas dari masalah, baik masalah mikro ataupun masalah makro. Masalah mikro, yaitu masalah yang timbul dalam komponen komponen yang terdapat dalam pendidikan itu sendiri sebagai suatu sistem, antara lain masalah kurikulum, masalah pendidikan, administrasi pendidikan dan sebagainya. Masalah makro, yaitu masalah yang muncul dalam pendidikan itu sebagai suatu sistem dengan sistem sistem lainnya yang lebih luas didalam seluruh kehidupan manusia, antara lain masalah kurang meratanya pendidikan, rendahnya mutu pendidikan, masalah efisiensi, relevansi dan lain lain. Berkaitan dengan permasalahan yang sering terjadi di Indonesia, guru dianggap sebagai sumber dari permasalahan tersebut, sehingga dengan mengidentifikasi permasalahan pendidikan kita mengetahui letak permasalahan yang sebenarnya dan berusaha untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut. (Mutu & Profesionalisme, 2017)

Pembelajaran geografi masih berindikasi terhadap pola yang berfokus pada guru. Hal tersebut membuktikan kecenderungan yang mengakibatkan potensi pencapaian berpikir kritis kurang optimal pada diri siswa. Pembelajaran adalah sebuah proses interkasi yang melibatkan guru dan siswa sehingga terjadi komunikasi yang intens dan terarah guna mewujudkan proses belajar yang baik untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran adalah membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan sikapnya agar menjadi pribadi yang lebih baik, sehingga mampu menemukan solusi dan memecahkan masalah dengan kemampuannya sendiri. (Islami & Soekanto, 2022).

Guru merupakan tenaga profesional yang mempunyai tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini dan jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Bab 1 Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen, 2005). UU ini, menjadi salah satu dasar atas pengembangan profesional guru dalam kaitannya melaksanakan proses pembelajaran. Karena, merancang proses pembelajaran yang efektif dan efisien sudah menjadi suatu keniscayaan bagi seorang guru. (Mulia, 2020).

Teknologi yang bergerak cepat, memaksa setiap dimensi kehidupan untuk bergerak cepat pula, termasuk dalam bidang pendidikan. Kebutuhan bahan ajar sebagai bagian dari proses belajar-mengajar, yang selama ini masih mengandalkan pada buku teks (cetak) tidak lagi menarik perhatian. Keberadaan buku teks sebagai bahan ajar dianggap hanya mampu memberikan pemahaman teori, tanpa memberikan fasilitas praktek secara langsung, hal tersebut diperoleh dari hasil observasi awal, selain itu buku dinilai monoton, kurang praktis, dan kurang cocok untuk pembelajaran keterampilan (skill) yang membutuhkan praktek. Seiring dengan perkembangan zaman, buku telah dipadukan dengan piranti elektronik (Saputra, 2019).

Munculnya media-media pembelajaran berbasis digital seyogyanya memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang metode pembelajaran menarik, menyenangkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kehadiran multimedia tidak terlepas dari pengaruh revolusi industri 4.0 dengan kemajuan dibidang teknologi dan media canggih, menjadikan teknologi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dengan tampilan yang sangat menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik merasa terpuaskan dengan tampilan multimedia tersebut.

Pada kenyataannya, pada abad 21 saat ini guru sebagai tenaga pendidik terbatas ruang dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik merasa sangat jenuh dalam proses belajar mengajar, seperti pembelajaran geografi yang membahas tentang konsep bumi, alam dan sosial cenderung di berikan perlakuan atau pembelajaran dengan metode konvensional, seperti hanya guru yang menjelaskan materi, penggunaan sumber belajar hanya berupa buku cetak, LKS benda-benda mati seperti globe, peta, sehingga pembelajaran geografi menjadi sangat monoton. Observasi awal yang dilakukan di salah satu SMA di Bandar Jaya diketahui, penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat minim sekali dan tidak ada keterbaharuan dari media-media pembelajaran yang diberikan oleh guru geografi dalam pembelajaran, berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara kepada salah satu peserta didik, pembelajaran geografi sangat monoton, tanpa adanya keterbaharuan dari cara guru memberikan penyampaian materi pembelajaran, guru cenderung meminta peserta didik untuk mengerjakan soal-soal dan mendengarkan penjelasan materi oleh guru, penggunaan media berbasis multimedia sangat tidak pernah dilakukan untuk itu mata pelajaran geografi yang ada disekolah tersebut sangat tidak diminati oleh peserta didik yang menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun.

Perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsep penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Pembelajaran modern ini ditandai dengan penyampaian materi menggunakan media digital. Media digital menjadi salah satu komponen pembelajaran yang penting. Proses pendidikan saat ini memanfaatkan teknologi digital yang sudah banyak berkembang di dunia pendidikan, maka teknologi di manfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan khususnya (Mutmainnah, 2013). Pembelajaran dengan penggunaan multimedia pada hakekatnya adalah proses untuk dapat memecahkan masalah (problem solving). Untuk hidup, manusia memerlukan kemampuan untuk melihat dunia secara nyata yang penuh dengan masalah yang harus dipecahkan. Untuk hal tersebut diperlukan kemampuan menganalisis, mencari jalan mengatasinya, serta mencoba cara-cara pemecahan yang telah dirumuskan (trial and error) (Bukhori, 2007: 25). Pemecahan masalah ini dalam implementasinya, bukan kembali pada tatanan yang seperti semula, namun berupaya menciptakan sistem baru yang lebih baik. Sistem pembelajaran yang baik, sistem sosial masyarakat yang ideal sehingga dalam hal ini dibutuhkan kerja sama oleh seluruh komponen masyarakat. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik dalam menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Pendidikan dalam lingkungan sekolah lebih bersifat formal. (Marjuni & Harun, 2019)

Guru sebagai fasilitator pembelajaran hendaknya memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik, agar pembelajaran tidak menjadi kaku dan monoton. Untuk itu peneliti akan merancang suatu program pelatihan multimedia pembelajaran kepada guru geografi khususnya dalam memberikan pembelajaran di dalam kelas.

Metode Penelitian

Pada kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan pembuatan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran geografi dengan menggunakan metode Kuantitatif dengan pendekatan *ADDIE*, dengan 3 tahap pelaksanaan, yaitu tahap I pembekalan, tahap II praktik pembuatan multimedia, tahap ke III evaluasi dengan menyebarkan angket dan analisis

interval. Pelatihan ini dilaksanakan selama 1 hari di Aula SMA Negeri 1 Terbanggi Besar yang akan di ikuti oleh 20 orang guru Geografi terbesar di Kabupaten Lampung Tengah. Adapun stuktur jadwal pelaksanaan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Rangkaian Acara Pelatihan

No	Materi Pembekalan	Fasilitator
1.	Pembukaan	Tim Pelaksana
2.	Materi Multimedia	Tim Pelaksana
3.	Praktek pembuatan Multimedia	Tim Pelaksana
4.	Evaluasi	Tim Pelaksana
5.	Penutup	Tim Pelaksana

Pada pelaksanaan pelatihan ini tahap I pembekalan akan dilakukan suatu penjelasan berkaitan dengan analisis kebutuhan dengan menggunakan pendekatan *ADDIE* (*analisis, desain, development, implementasi, evaluasi*) adapun pemateri perancang pelatihan multimedia., yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 daftar ahli multimedia pembelajaran

No	Pemateri Multimedia	Spesifikasi Multimedia
1.	Ade Aransyah	Media <i>Qr-Code</i>
2.	Sri Sudaryanti	Media <i>Powerpoint</i>
3.	Beni Lidiawati	Media <i>Video Canva</i>
4.	Elishabet Reni Hapsari	Media <i>Monnopoly</i>
5.	Umihani	Media <i>Adobe Flas Player 10</i>

Selanjutnya untuk sesi evaluasi guru diberikan angket pertanyaan untuk melihat respon dari pelaksanaan pelatihan dnegan menggunakan aturan pemberian skala *likert* dengan 5 skala yaitu: 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (ragu-ragu), 2 (tidak setuju), 1 (sangat tidak setuju). Selanjutnya evaluasi pelatihan di ukur dengan menggunakan rumus interval *skala likert*

Tabel 3. Bentuk rumus interval skala likert

Penilaian	Keterangan
8,0%-10%	Sangat setuju
6,0%-7,9%	Setuju
4,0%-5,9%	Ragu-ragu
2,0%-3,9%	Tidak setuju
0%-1,9%	Sangat tidak setuju

Hasil dan Pembahasan

Simulasi Pelatihan diikuti oleh 25 orang dewan guru, simulasi ini juga merupakan analisis kebutuhan yang sangat diperlukan oleh guru dalam hal penggunaan media pembelajaran, berdasarkan analisis kebutuhan dewan guru sepenuhnya belum mengetahui dan belum pernah membuat multimedia pembelajaran. Sebelum pelaksanaan dimulai tim pelatihan telah melakukan simulasi sesuai kebutuhan, seperti merancang kegiatan pelaksanaan, mengembangkan solusi dari pemasalahan terkait, melakukan pelatihan dan evaluasi.

Adapun hasil dari simulasi yang telah dilakukan yaitu :

Tahap I

Pembekalan materi yang dilakukan dengan memberikan materi berkaitan dengan multimedia, selanjutnya, melakukan diskusi antara pemateri dan peserta pelatihan.

Gambar: 1 Simulasi Pelaksanaan Pelatihan



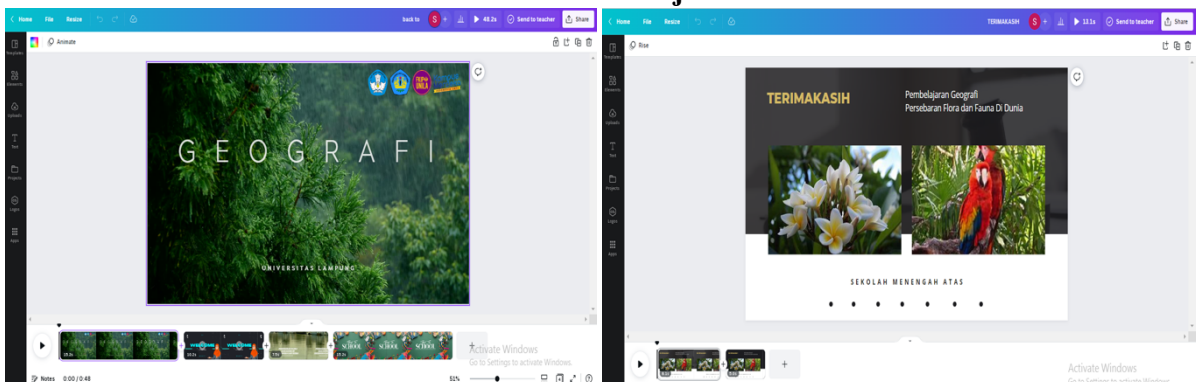
Documentasi: Ade Aransyah

Tahap II

Menentukan sub-sub permasalahan berkaitan dengan multimedia pembelajaran, dan langsung mempraktikkan pembuatan multimedia pembelajaran yang langsung di bimbing oleh perancang ahli multimedia. Adapun bentuk-bentuk multimedia yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

Pemateri Beni Lidiawati, mempraktekkan pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran Geografi

Gambar 2 Multimedia Pembelajaran Berbasis Canva



Document: Ade Aransyah

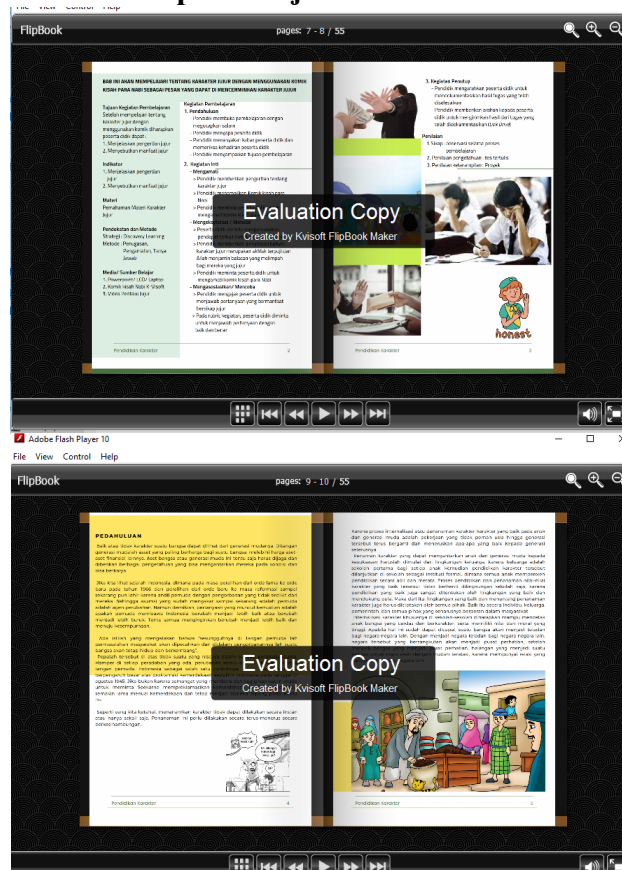
Pemateri Ade Aransyah, Mempraktekkan pembelajaran multimedia berbasis *Qr-Code* pada materi Perlindungan dan Penegakan Hukum di Indonesia.

Gambar 3. Multimedia pembelajaran berbasis Qr-Code



Pemateri 3 Umihani Mempraktekkan multimedia pembelajaran Adobe Flash Plyaer 10 pada karakter jujur.

Gambar 4 Multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flas Player 10



Pemateri 4 Elishabet Reni Hapsari menampilkan pembuatan multimedia pembelajaran berbasis game monopoli

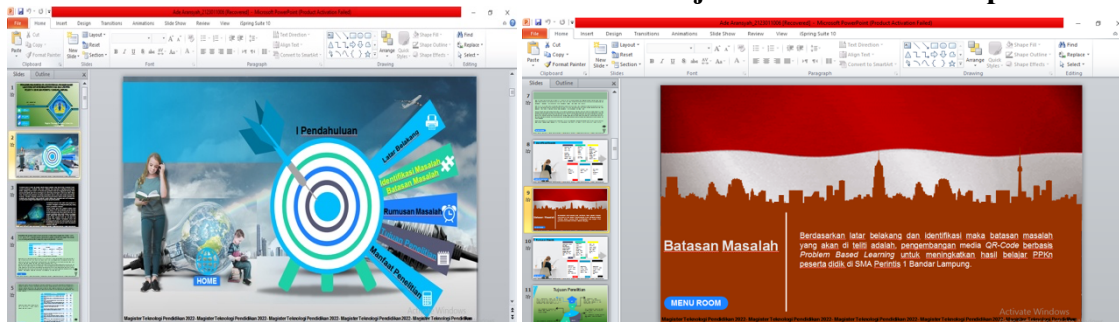
Gambar 5 Multimedia pembelajaran berbasis game monopoli



Document : Ade Aransyah

Pemateri 5 Sri Sudaryanti menampilkan pembuatan multimedia pembelajaran berbasis Powerpoint

Gambar 6. Multimedia Pembelajaran berbasis Powerpoint



Berdasarkan 5 pemateri yang mengungkap berbagai multimedia pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa multimedia dapat di integrasikan dalam semua bidang pembelajaran, tak terkecuali mata pelajaran Geografi.

Tahap III

Tahap III merupakan tahap akhir dari kegiatan simulasi pelatihan multimedia, tahap III merupakan rangkaian evaluasi simulasi pelatihan, pada tahap evaluasi peserta diberikan angetek pertanyaan dengan menjawab salah satu dari lima alternative jawaban yaitu: (*terlampir*)

Tabel 4. Hasil sebaran angetek evaluasi dengan teknik penilaian interval

No	Keterangan	Skor	Jumlah Responden	Responden x Skor	Hasil Jumlah Responden x 4
1	Sangat Setuju	5	113	565	2260
2	Setuju	4	70	280	1120
3	Ragu-Ragu	3	49	147	588
4	Tidak Setuju	2	15	30	120
5	Sangat tidak Setuju	1	3	3	12

Jumlah	1025	4100
Persentase	8,20	

Berdasarkan hasil table 4. Hasil evaluasi berkaitan dengan simulasi pelaksanaan pelatihan multimedia pembelajaran dari 25 responden menyatakan bahwa membutuhkan pelatihan dengan skor 8,20% yang artinya keseluruhan peserta sangat setuju bahwa pelatihan multimedia pembelajaran untuk dilaksanakan.

Pembahasan

Media pembelajaran sangat penting untuk diterapkan pada setiap penjelasan materi. Hal ini dapat memacu siswa untuk menghilangkan pemikiran yang abstrak. Media pembelajaran berbasis animasi dapat mengkonkretkan materi matematika yang sangat abstrak sehingga memudahkan siswa memahami materi. Dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis animasi sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pembelajaran matematika secara efektif. (Altiparmak, 2014). Untuk itu, penting sekali bahwa guru harus bisa membuat beragam multimedia dengan ketersediaan yang ada.

Media pembelajaran interaktif atau yang biasa dikenal dengan multimedia bekerja secara dua arah. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media sebagai sumber belajar. Siswa bebas untuk mengulang-ulang informasi yang disajikan apabila ada konsep yang belum dimengerti. Penggunaan media interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dan mendapatkan visualisasi berkaitan dengan konsep yang dipelajari. Penggunaan animasi dalam pembelajaran menjembatani siswa agar dapat mengasimilasikan pengetahuan yang dihadapi dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Ketika siswa mampu mengasimilasikan materi atau konsep yang diperoleh dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya menunjukkan pemahaman siswa terhadap masalah (Masfingatin, 2013). Menurut Manurung (2021) secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari menggunakan multimedia dalam pembelajaran di sekolah adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Oleh sebab itu, semakin guru sering mengembangkan media pembelajaran yang dapat memacu terjadinya proses belajar yang lebih baik sebelumnya dan siswa tidak akan kekurangan bahan dalam belajar karena telah disiapkan oleh gurunya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil simulasi yang dilakukan peranan multimedia dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam pendidikan, untuk itu terutama guru sebagai fasilitator perancang pembelajaran dapat memberikan inovasi dan kreativitas-kreativitas pembelajaran, skor hasil sebaran angket didapati bahwa keseluruhan peserta simulasi sangat setuju multimedia pembelajaran untuk dilaksanakan dengan skor 8,20%.

Daftar Pustaka

Altiparmak, K. (2014). Impact of Computer Animations in Cognitive Learning: Differentiation. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 45(8), 1146–1166.

- Islami, M., & Soekamto, H. (2022). *Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa | Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5, 383–392. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/48338>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. ., *14*(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). *P* □ *194*. *III*(2), 194–204.
- Masfingatin, T. (2013). Proses berpikir siswa sekolah menengah pertama dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari adversity quotient. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 2(1).
- Mulia, H. R. (2020). Pelatihan Mendesain Pembelajaran Berbasis Multimedia di Kalangan Guru MIN 11 Aceh Tenggara. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 6(2), 84–91. <https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v6i2.7602>
- Mutmainnah. (2013). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87–91.
- Mutu, M., & Profesionalisme, D. A. N. (2017). *IDENTIFIKASI PERMASALAHAN PENDIDIKAN DI INDONESIA UNTUK*. May.
- Saputra, H. (2019). Digital Dan Pengantar Sinematografi : Buku Ajar Yang Bercerita. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5, 232–246. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/483>