

Analisis Pembuatan Media Pembelajaran dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram

Wiwien Kurniawati, Muhtar Ahmad

Program Studi Teknologi Pendidikan, FIP IKIP Mataram

Email: wiwienkurniawati@ikipmataram.ac.id

Abstract: The purpose of this study is to determine the extent to which the ability of higher students in making learning media that is feasible used in the learning process. This study used descriptive quantitative research methods. Data collection techniques used was observation, and questionnaires. The technique of analyzing the data was based on the feasibility criteria of the learning media, namely the aspects of coloring, aspects of the use of words and languages, aspects of the display on the screen, aspects of presentation, aspects of animation and sound. Based on the results of the feasibility test by media experts for the manufacture of learning media by students in multimedia education courses in the Education Technology study program, the percentage gain for each aspect was 57% Coloring, 55% Word and Language aspects, 58% Display aspects, Presentation aspects 57%, Animation and Sound aspects 56%, which meant the learning media made by higher students was in the Worthy category to be used in the learning process. Meanwhile, for the feasibility test of the material experts had 3 aspects, namely the aspect of Feasibility of Content, Feasibility aspect of Presentation, Contextual aspect. The results of the feasibility analysis by material experts showed that percentages for each aspect, namely the aspect of Feasibility of Content 99%, Feasibility aspect of Presentation 87%, and Contextual aspect 88%, where all aspects in the category were Very Worthy. This can be seen from the compatibility between the media made in accordance with the utilization and learning objectives. So, it can be concluded that higher students have the appropriate ability in making learning media to be used in the learning process.

Abstrak: Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan angket. Teknik analisis data berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran, yaitu aspek Pewarnaan, aspek Pemakaian Kata dan Bahasa, aspek Tampilan pada Layar, aspek Penyajian, aspek Animasi dan Suara. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli media untuk pembuatan media pembelajaran oleh Mahasiswa pada mata kuliah pendidikan multimedia di program studi Teknologi Pendidikan, perolehan persentase untuk setiap aspek yaitu aspek Pewarnaan 57 %, aspek Pemakaian Kata dan Bahasa 55 %, aspek Tampilan pada Layar 58 %, aspek Penyajian 57 %, aspek Animasi dan Suara 56 % yang artinya media pembelajaran yang dibuat oleh Mahasiswa dalam kategori Layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk uji kelayakan ahli materi memiliki 3 aspek, yaitu aspek Kelayakan Isi, aspek Kelayakan Penyajian, aspek Kontekstual. Hasil analisis kelayakan oleh ahli materi diperoleh persentase untuk masing-masing aspek yaitu, aspek Kelayakan Isi 99 %, aspek Kelayakan Penyajian 87 %, dan aspek Kontekstual 88 %, dimana semua aspek dalam kategori Sangat Layak. Hal ini dapat dilihat dari kesesuaian antara media yang dibuat sesuai dengan pemanfaatan dan tujuan pembelajaran. sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa memiliki kemampuan yang layak dalam pembuatan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia.

Pendahuluan

Dalam perkembangan dunia yang semakin kompleks belakangan ini, Indonesia sebagai salah satu negara bangsa (nation state) mengalami tantangan yang cukup berat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk kehidupan dalam bidang

pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan yang disebabkan oleh rendahnya kualitas pembelajaran yang terjadi di sekolah tidak pelak lagi telah berimplikasi terhadap kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan itu sendiri. Berbicara soal kualitas pendidikan,

tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa.

Guru mempunyai tugas mengajar dan siswa belajar. Mengajar adalah mengkomunikasikan sesuatu kepada seseorang atau sekelompok orang dengan maksud agar mereka mengetahui atau mengerti apa yang diajarkan oleh guru kepadanya (Depdikbud dalam Suka, (1982:18). Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya (Hamalik,1990:4).Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Dengan demikian saat belajar mereka masih memerlukan peragaan langsung. Selanjutnya, pada lapisan skematis anak sudah agak besar dan akan lebih mudah belajar bila anak diberikan/dibantu dengan gambar.

Dalam proses pembelajaran, setiap guru hendaknya memiliki media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di ruang kelas dengan harapan dapat lebih memahami keberadaan media dan perannya dalam sebuah proses pembelajaran. media pembelajaran memiliki peran penting dalam setiap proses

pembelajaran, salah satunya dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Dalam tataran praksis media dapat dirancang melalui lima langkah antara lain: (1) media harus dirancang sesederhana mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa; (2) media hendaknya dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan; (3) media hendaknya dirancang tidak terlalu menjelimet dan tidak membuat anak-anak menjadi bingung; (4) media hendaknya dirancang dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapat, tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi media itu sendiri; (5) media dapat dirancang dalam bentuk model, gambar, bagan berstruktur, dan lain-lain, tetapi dengan bahan yang murah dan mudah didapat sehingga tidak menyulitkan guru dalam merancang media dimaksud.

Yang dimaksud dengan Pembelajaran Multimedia adalah suatu kegiatan belajar mengajar di mana dalam penyampaian bahan pelajaran yang disajikan kepada peserta didik, pendidik menggunakan atau menerapkan berbagai perangkat media pembelajaran. Adapun media pembelajaran itu sangatlah beraneka macam, baik itu dalam bentuk media cetak, media / alat peraga ataupun media elektronik. Penggunaan media elektronik / komputer, berikut dengan pemanfaatan hardware, software dan alat - alat pendukung lainnya dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Komputer merupakan suatu alat yang canggih dan lengkap, karena dengan satu unit komputer yang baik dapat difungsikan untuk berbagai keperluan, dan seorang guru yang jeli tentunya dapat memanfaatkan

perangkat canggih tersebut untuk keperluan pembelajaran.

Bagi jurusan teknologi pendidikan yang sudah mengadakan ala-talat tersebut, sudah semestinya para pendidik dianjurkan supaya dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran. Karena disamping mahasiswa memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran. Dan yang tak kalah pentingnya adalah metode pembelajaran seperti ini sangat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan tepat sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Sumiati dan Asra, 2008:159). Sedangkan menurut Heinich (dalam Azhar Arsyad, 2013: 3) media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian penggambaran tujuan dari proses pembelajaran dan mengukurnya berdasarkan kriteria penilaian tertentu. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran yang efektif untuk diunakan dalam proses pembelajaran dikelas oleh guru. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2018 di

program studi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram, dengan Subjek Mahasiswa. Jenis data dari uji coba yang dilakukan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif sebagai penunjang. Data kuantitatif diperoleh dari instrumen validasi kepada ahli media untuk memvalidasi hasil pembuatan media yang di buat oleh Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia, hasil angket yang di isi oleh responden (Mahasiswa), dan hasil observasi selama proses pembelajaran di dalam kelas.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yang dilakukan untuk memperoleh data yang relevan dengan penelitian. Selain obeservasi, teknik pengumpulan data lain yang digunakan adalah angket yang digunakan untuk mendapatkan data tentang bagaimana tanggapan Mahasiswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga kita bisa mengetahui apakah proses pembelajaran sudah relevan dengan kurikulum atau tidak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian in adalah analisis deskriptif dengan menjelaskan, memaparkan, dan menggambarkan secara objektif data yang diperoleh. Langkah analisis deskriptif yaitu dengan mencari Skor dan Presentase dari data yang ada.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis penelitian ini didapat dari angket tertutup dengan *skala likert* sebagai instrumennya yang telah disusun terdiri dari 30 pertanyaan tentang kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Angket tersebut kemudian dibagikan kepada Mahasiswa. Data yang diperoleh kemudian akan melalui perhitungan skor

berdasarkan angket yang telah diisi oleh Mahasiswa.

Uji Validitas Ahli Media dan Ahli Materi

Uji validitas ahli media dilihat dari 5 aspek, yaitu pewarnaan, pemakaian kata dan bahasa, tampilan pada layar, penyajian, dan animasi dan suara.

Tabel 1. Penilaian Ahli Media

Aspek	Persentase
Pewarnaan	57 %
Pemakaian Kata dan Bahasa	55 %
Tampilan pada Layar	58 %
Penyajian	57 %
Animasi dan Suara	56 %

Uji Validitas Ahli Materi

Untuk Uji validitas ahli materi dilihat dari 3 aspek, yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kontekstual.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

Aspek	Persentase
Kelayakan Isi	99 %
Kelayakan Penyajian	87 %
Kontekstual	88 %

Pada tabel uji validasi ahli media terdapat 5 aspek yang harus diuji kelayakannya, yaitu aspek Pewarnaan, aspek Pemakaian Kata dan Bahasa, aspek Tampilan pada Layar, aspek Penyajian, aspek Animasi dan Suara. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli media untuk pembuatan media pembelajaran oleh Mahasiswa pada mata kuliah pendidikan multimedia di program studi Teknologi Pendidikan, perolehan persentase untuk setiap aspek yaitu aspek Pewarnaan 57%, aspek, Pemakaian Kata dan Bahasa

55%, aspek Tampilan pada Layar 58 %, aspek Penyajian 57%, aspek Animasi dan Suara 56% yang artinya media pembelajaran yang dibuat oleh Mahasiswa dalam kategori **Layak** untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk uji kelayakan ahli materi memiliki 3 aspek, yaitu aspek Kelayakan Isi, aspek Kelayakan Penyajian, aspek Kontekstual. Hasil analisis kelayakan oleh ahli materi diperoleh persentase untuk masing-masing aspek yaitu, aspek Kelayakan Isi 99 %, aspek Kelayakan Penyajian 87%, dan aspek Kontekstual 88 %, dimana semua aspek dalam kategori **Sangat Layak**.

Simpulan

Simpulan dari hasil penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas oleh guru. Kelayakan media yang dibuat oleh mahasiswa juga sudah layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan uji analisis dari ahli media dan ahli materi dan kesesuaian antara media yang dibuat sesuai dengan pemanfaatan dan tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari perolehan persentase untuk uji kelayakan ahli media pada setiap aspek yaitu aspek Pewarnaan 57%, aspek Pemakaian Kata dan Bahasa 55%, aspek Tampilan pada Layar 58%, aspek Penyajian 57%, aspek Animasi dan Suara 56% yang artinya media pembelajaran yang dibuat oleh Mahasiswa dalam kategori **Layak** untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk uji kelayakan ahli materi memiliki 3 aspek, yaitu aspek Kelayakan Isi, aspek Kelayakan

Penyajian, aspek Kontekstual. Hasil analisis kelayakan oleh ahli materi diperoleh persentase untuk masing-masing aspek yaitu, aspek Kelayakan Isi 99%, aspek Kelayakan Penyajian 87%, dan aspek Kontekstual 88%, dimana semua aspek dalam kategori **Sangat Layak**.

Daftar Pustaka

- Abidin, Z. (2003). *Media dan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hasan, H. S. (2008). *Evaluasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2010). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, A & Jabar. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bhineka Aksara
- Sumiati & Asra. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Usman. (2007). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksras.