

## POTRET PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA GURU SMP KABUPATEN BUTON

*(Portrait Of The Use Of Multimedia Learning In Junior High School Teachers  
Buton District)*

**Salim<sup>1)</sup>, Rahmad Prajono<sup>2)</sup>, Nurhayati<sup>3)</sup>, Abdin<sup>4)</sup>**

<sup>1,2)</sup>Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Halu Oleo. Kota Kendari, Indonesia

<sup>3)</sup>Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Kota Kendari, Indonesia

<sup>4)</sup>Jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Halu Oleo. Kota Kendari, Indonesia

### ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini yaitu: (1) untuk mendeskripsikan penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton; (2) mengkaji perbedaan penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton ditinjau dari lintas mata pelajaran; (3) menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya penggunaan multimedia pembelajaran bagi guru SMP di Kabupaten Buton. Penelitian adalah penelitian lapangan. Pendekatan penelitian ini menggunakan metode mixed methods dengan strategi eksploratoris sekuensial. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, kuisioner dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) secara umum, penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton masih cukup baik dengan jenis multimedia berupa multimedia linear; (2) tidak terdapat perbedaan penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton ditinjau lintas mata pelajaran; (3) faktor-faktor yang berpengaruh rendahnya penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton diantaranya: (a) kompetensi guru dalam bidang IT masih sangat rendah, (b) kebanyakan guru memahami penggunaan proyektor/LCD, komputer/leptop, internet dapat dijadikan sebagai multimedia akan tetapi sebenarnya hanyalah sebagai alat/perangkat penunjang penggunaan multimedia pembelajaran, (c) ketersediaan sarana dan prasana pendukung yang kurang, (d) kurang adanya pelatihan-pelatihan tentang media-media pembelajaran berbasis IT terkhusus lagi pada multimedia pembelajaran, (e) kurangnya referensi dan pemahaman terkait konsep multimedia pembelajaran oleh guru, (f) penerapan pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional dan masih kurangnya penggunaan strategi pembelajaran yang memanfaatkan IT sebagai sumber belajar, (g) kurang implikatifnya software-software pembelajaran yang digunakan guru untuk pendukung kegiatan pembelajaran

**Kata Kunci:** multimedia, pembelajaran, TIK.

### ABSTRACT

*The objectives in this study are: (1) to describe the use of learning multimedia by junior high school teachers in Buton Regency; (2) to examine the differences in the use of learning multimedia by junior high school teachers in Buton Regency in terms of cross-subjects; (3) to*

*analyze the factors that cause the low use of learning multimedia for junior high school teachers in Buton Regency. The research is a field research. This research approach uses mixed methods with a sequential exploratory strategy. Data collection techniques through interviews, questionnaires and lift. The results of this study indicate that (1) in general, the use of learning multimedia by junior high school teachers in Buton Regency is still quite good with the type of multimedia in the form of linear multimedia; (2) there are no differences in the use of learning multimedia by junior high school teachers in Buton Regency in terms of cross-subjects; (3) factors that influence the low use of learning multimedia by junior high school teachers in Buton Regency include: (a) teacher competence in the IT field is still very low, (b) most teachers understand the use of projectors / LCDs, computers / tablets, the internet can be used as multimedia but actually only as a tool / device to support the use of learning multimedia, (c) lack of supporting facilities and infrastructure, (d) lack of training on IT-based learning media, especially on learning multimedia, (e) lack of references and understanding related to the concept of multimedia learning by teachers, (f) the application of learning in the classroom is still conventional and there is still a lack of use of learning strategies that utilize IT as a learning resource, (g) lack of implication of learning software used by teachers to support learning activities.*

**Keyword:** *multimedia, learning, ICT.*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi dan informasi tidak hanya sebatas bagaimana mengoperasikan komputer saja, namun bagaimana menggunakan teknologi untuk berkolaborasi, berkomunikasi, melakukan penelitian dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran yang semakin kompleks dan berkembang secara dinamis. Pembelajaran berbasis teknologi dan informasi memiliki keunggulan proses pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Pembelajaran yang menarik akan memberi motivasi siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran (Susanto, 2013; Ariasdi 2009; Sugihartono, 2007). Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan (Hamalik, 2005; Mulyasa, 2006).

Pembelajaran di jenjang SMP dirancang untuk memastikan bahwa siswa memiliki pondasi yang kuat dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk sukses di masa depan dan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Satuan pendidikan SMP dalam penyelenggaraan pendidikannya berupaya untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa baik secara lisan maupun tertulis. Siswa SMP mampu memahami gagasan yang lebih kompleks dan memiliki kemampuan untuk menganalisis informasi dengan lebih baik (Ormrod, 2021). Mereka dapat mengorganisir materi pelajaran, membuat jadwal belajar, dan menggunakan berbagai sumber daya untuk memperdalam pemahaman mereka (Bjorklund & Blasi, 2011).

Guru dituntut lebih kreatif dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk bersikap aktif dalam kelas. Tercapainya suatu keberhasilan dari tiap pembelajaran tidak lepas dari usaha guru dan ketertarikan dan motivasi siswa dalam belajar. Motivasi dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai daya penggerak yang memberikan arah kegiatan belajar serta menjamin kelangsungan kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan yang ditentukan dapat tercapai. Motivasi belajar siswa dapat dirangsang dari luar dengan salah satu cara yaitu menggunakan media pembelajaran. Menurut (Aulia, 2014) menjelaskan media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar bagi guru dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai perangsang belajar yang dapat

menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan (Arsyad, 2007).

Guru selain memiliki pengetahuan juga harus memiliki keterampilan dalam menggunakan multimedia. Seiring dengan perkembangan IPTEK yang begitu pesat, guru harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Dampak perkembangan teknologi dan informasi terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan aneka media pembelajaran seperti buku teks, modul, film, slide, animasi, teks yang berhubungan dengan dokumen lain dalam web (hypertextweb) dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan pendapat Novardika (2021) bahwa pembelajaran dengan muatan TIK akan berjalan efektif jika peran pengajar dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau yang memberikan kemudahan peserta didik untuk belajar bukan lagi sebagai pemberi informasi.

Media pembelajaran berbasis multimedia menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran berbasis komputer dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar. Komputer dapat digunakan untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret melalui visualisasi dalam bentuk animasi yang didukung dengan unsur audio (Binanto, 2010). Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Surjono, 2014). Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran dengan optimal (Mayer, 2001; Heinich, 1989). Menurut (Sutopo, 2003) bahwa multimedia merupakan komputer yang mempunyai alat output seperti biasanya yaitu alat display dan hardcopy dengan rekaman audio berkualitas tinggi, image berkualitas tinggi, animasi dan rekaman video.

Multimedia memuat kombinasi dari teks, grafis, animasi, video, musik, suara/narasi, dan efek suara digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Meifiani & Prastyo, 2015; Priyanto, 2009). Multimedia mempunyai beberapa bentuk/jenis sebagai media penyampaian diantaranya : multimedia berbasis web interaktif, multimedia berbasis movie, dan multimedia berbasis CD Interaktif (Firdaus et al., 2012). Interaktivitas dalam multimedia pembelajaran terdiri dari dua macam yaitu interaktivitas mental dan interaktivitas fisik. Interaktivitas mental adalah interaktivitas dimana pengguna mencoba memahami materi dengan cara menangkap informasi-informasi yang ditampilkan, mengolah dan menyimpannya dalam otak. Interaktivitas secara fisik dalam multimedia pembelajaran bervariasi dari yang paling sederhana hingga yang kompleks. (Pramono 2008). Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh 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 (Ariardi 2009).

Beberapa model multimedia dalam konteks pembelajaran seperti yang diungkap (Darmawan, 2014) dapat berupa: media presentasi, pembelajaran berbasis komputer (stand alone), televisi dan video, 3D dan animasi, e-learning dan Learning Management System (LMS), dan mobile learning. Daryanto (2013) mengemukakan bahwa multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu : multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Hasil observasi awal menunjukkan masih ditemukan guru SMP belum sepenuhnya dapat memilih dan menggunakan multimedia yang tepat di kelas dalam pembelajaran. Meskipun di sekolah telah tersedia fasilitas yang cukup memadai tetapi guru belum sepenuhnya

mampu mendayagunakan multimedia dengan baik. Selain itu, multimedia yang digunakan hanya terbatas pada penggunaan satu media saja yaitu buku dan papan tulis. Hal ini disebabkan guru sudah merasa nyaman dengan media buku dan tidak ingin dibuat rumit dengan pembuatan multimedia pembelajaran. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi pengembangan multimedia pembelajaran dirasa perlu untuk memberikan pengalaman baru serta rasa tertarik dalam mempelajari materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil riset yang dilakukan oleh Arywiantari et al (2015) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia mampu menarik minat siswa, membangkitkan gairah siswa untuk mempelajari kembali materi yang disajikan melalui kombinasi atau gabungan antara teks, citra, audio, dan video yang sangat menarik.

Pada era Merdeka Belajar saat ini digitalisasi sekolah menjadi kebijakan yang diluncurkan oleh Mendikbudristek agar mendorong semua sekolah dapat membangun kolaborasi melalui berbagai sarana dan fasilitas. Salah satunya fasilitas digital yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, sarana belajar serta dapat mengakses informasi yang akan membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Digitalisasi sekolah merupakan implementasi dari new learning yang disiapkan untuk menghadapi revolusi industri. Karakteristik new learning tersebut adalah student center, multimedia, collaborative work, information exchange dan critical thinking in an information making.

Dalam konteks penggunaan multimedia dalam Merdeka Belajar, multimedia dapat digunakan untuk meningkatkan interaktivitas, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Multimedia dapat digunakan untuk menciptakan simulasi interaktif dan permainan edukatif yang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini dapat membantu siswa mempraktikkan konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang menarik dan mendalam. Multimedia dapat mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Pada masa kini, guru perlu mempunyai kemahiran dan keyakinan dalam menggunakan teknologi multimedia ini dengan cara yang paling berkesan. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif lebih menggalakkan komunikasi aktif antara berbagai hal. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah dengan tujuan meningkatkan mutu pembelajaran. Penggunaan multimedia diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran lebih menarik perhatian siswa untuk belajar lebih baik.

Kecanggihan teknologi komputer memungkinkan untuk pengemasan, pengkajian dan pembuatan media pembelajaran yang memuat unsur text, grafik, audio dan video dalam satu program menjadi multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran menyajikan bahan ajar dalam bentuk instruksi juga narasi dengan sistem komunikasi interaktif stimulus respon, disajikan secara terstruktur dan sistematis sesuai kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu suatu kajian khusus terhadap penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton agar diperoleh informasi lebih mendalam terkait pemilihan multimedia oleh guru yang tepat sasaran, guru tidak meleak multimedia pembelajaran, pesan pembelajaran pada multimedia dapat sampai pada siswa, pembelajaran semakin menarik dan diminati melalui multimedia sehingga kedepannya dapat dijadikan riset pengembangan terkait multimedia pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa di Kabupaten Buton.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu diantaranya: (a) untuk mendeskripsikan penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton; (b) mengkaji perbedaan penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton ditinjau dari lintas mata Pelajaran; (3) menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya penggunaan multimedia pembelajaran bagi guru SMP di Kabupaten Buton.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) yakni mempelajari secara intensif penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton. Pendekatan penelitian ini menggunakan metode *mixed methods* (Creswell, 2010). Strategi *mixed method* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *sequential mixed methods* dengan strategi eksploratoris sekuensial.

Responden dalam penelitian dilakukan dengan teknik *cluster sampling* yaitu memilih sampel berdasarkan *cluster* kecamatan dan setiap kecamatan akan diambil 3 atau 4 SMP yang berstatus negeri. Pada setiap sekolah diambil tiga guru yang mengampu mata pelajaran Matematika, IPA, IPS. Pada masing-masing guru mata pelajaran akan dipilih secara random 1 orang guru saja. Selain guru, responden penelitian juga akan mengambil 1 orang kepala sekolah.

Sumber data penelitian dikelompokkan menjadi data primer, dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian menggunakan teknik wawancara dan kuisioner. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen resmi milik instansi terkait, surat kabar, jurnal atau laporan-laporan lainnya yang relevan dengan kebutuhan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan: editing, classifying, verification, analysing, concluding, & recommendation. Data penelitian kuantitatif dianalisis secara deksriptif dalam bentuk rata-rata, persentase dan kategorisasi. Untuk kategorisasi penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton tersaji pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Kategorisasi Penggunaan Multimedia Pembelajaran Oleh Guru SMP di Kabupaten Buton**

No	Interval	Kriteria
1	76% - 100%	Baik
2	51% - 75%	Cukup Baik
3	26% - 50%	Kurang Baik
4	0% - 25%	Tidak Baik

Untuk menganalisis perbedaan penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton ditinjau dari lintas mata pelajaran digunakan uji *One Way Anova*. Pengolahan data menggunakan program SPSS. Hipotesis yang diuji yaitu  $H_0$  : tidak terdapat perbedaan penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton jika ditinjau dari lintas mata pelajaran dan  $H_1$  : terdapat perbedaan penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton jika ditinjau dari lintas mata pelajaran. Dasar pengambilan keputusan dapat juga dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi yang terdapat pada output SPSS dengan  $\alpha = 0,05$ . Dengan kriteria tolak  $H_0$ , jika nilai signifikansi lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ , dan terima  $H_0$ , jika nilai signifikansi lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton dikategori menjadi 4 bagian komponen yaitu: (1) ketersediaan perangkat multimedia pembelajaran, (2) pemanfaatan multimedia pembelajaran, (3) desain multimedia pembelajaran, (4) pemahaman siswa dengan multimedia pembelajaran. Komponen multimedia juga dibedakan menjadi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Hasil sebaran jawaban responden terkait penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran ditinjau pada setiap aspek tersaji pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Deskripsi Penggunaan Multimedia Pembelajaran oleh Guru Sekolah Dasar Berdasarkan Dimensi Pengukurannya**

Aspek	Persentase	Kategorisasi
Ketersediaan perangkat multimedia pembelajaran	64,08%	Cukup Baik
Pemanfaatan multimedia pembelajaran	54,90%	Cukup Baik
Desain multimedia pembelajaran	58,27%	Cukup Baik
Pemahaman siswa dengan multimedia pembelajaran	62,41%	Cukup Baik
Rerata Total	59,92%	Cukup Baik

Berdasarkan hasil pada Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa persentase terbesar ada pada ketersediaan perangkat multimedia pembelajaran yang dimiliki sekolah berada pada kategori cukup baik lalu diikuti dengan pemahaman siswa dengan multimedia pembelajaran, sementara pada aspek lainnya persentase masih rendah, walaupun berada pada kategori cukup baik. Deskripsi penggunaan multimedia pembelajaran juga ditinjau dari lintas mata pelajaran yaitu mata Pelajaran matematika, IPA dan IPS melalui analisis statistic inferensial. Sebelum dilakukan analisis statistik inferensial dengan uji perbedaan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data. Hasil uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-smirnov tersaji pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Analisis Uji Normalitas Data**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Guru Matematika	Guru IPA	Guru IPS
N		27	27	27
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	77.5556	83.4815	78.8148
	Std. Deviation	30.66486	26.43478	26.24447
Most Extreme Differences	Absolute	.141	.099	.121
	Positive	.141	.099	.121
	Negative	-.130	-.085	-.089
Kolmogorov-Smirnov Z		.732	.512	.629
Asymp. Sig. (2-tailed)		.658	.956	.824

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil pada Tabel 2 diatas menunjukkan nilai *Asymp. Sig.* pada tiga kelompok data lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ . Hal ini dapat dikatakan bahwa ketiga kelompok data berdistribusi normal. Selanjutnya hasil uji homogenitas ketiga kelompok data tersaji pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Analisis Uji Homogenitas Data**

**Test of Homogeneity of Variances**

Respon Guru

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.014	2	78	.368

Hasil pada Tabel 3 diatas menunjukkan nilai *Sig.* bernilai 0,368. Jika dibandingkan dengan nilai  $\alpha = 0,05$ , maka nilai *Sig.* masih lebih besar dari nilai  $\alpha$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga kelompok data homogen. Uji prasyarat telah terpenuhi dengan hasil data

berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen maka uji perbedaan yang digunakan yaitu dengan statistik parametrik menggunakan uji *One Way Anova*. Hasil analisis datnya tersaji pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Hasil Analisis Menggunakan Uji *One Way Anova***

**ANOVA**

Respon Guru

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	526.321	2	263.160	.339	.713
Within Groups	60525.481	78	775.968		
Total	61051.802	80			

Hasil analisis pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai *Sig.* = 0,713. Jika dibandingkan dengan  $\alpha = 0,05$  maka nilai *Sig.* lebih besar dari  $\alpha$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat tidak ada perbedaan penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton jika ditinjau dari lintas mata pelajaran. Hasil ini menguatkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton berkategori cukup baik. Artinya tidak ada perbedaan kemampuan guru dalam menggunakan multimedia pembelajaran ditinjau dari lintas mata pelajaran, guru mata pelajaran sama-sama memiliki kemampuan cukup baik dalam penggunaan multimedia pembelajaran untuk multimedia linear berupa powerpoint, video, buku pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap responden ditemukan beberapa penyebab utama kurang baiknya penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton yang tersaji pada Tabel 5 berikut ini.

**Tabel 5. Rekapitan Hasil Wawancara Responden Terkait Penyebab Rendahnya Penggunaan Multimedia Pembelajaran Oleh Guru**

Aspek yang Dinilai	Hasil Wawancara
Ketersediaan Multimedia Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterbatasan sumber daya manusia/ahli sebagai tempat mencari informasi terkait multimedia pembelajaran</li> <li>• Ketersediaan sarana dan prasana pendukung perangkat aplikasi multimedia pembelajaran menjadi faktor penghambatnya.</li> </ul>
Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya referensi dan pemahaman terkait konsep multimedia pembelajaran oleh guru.</li> <li>• Kompetensi guru dalam bidang IT masih sangat rendah, apalagi jika ditinjau dalam multimedia pembelajaran masih sangat minim.</li> <li>• Kurang adanya pelatihan-pelatihan tentang media-media pembelajaran berbasis IT terkhusus lagi pada multimedia pembelajaran.</li> </ul>
Desain Multimedia Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterbatasan pengetahuan terkait multimedia pembelajaran sehingga kebanyakan responden memahami penggunaan proyektor/LCD, komputer/leptop, internat dapat dijadikan sebagai multimedia akan tetapi sebenarnya hanyalah</li> </ul>

Aspek yang Dinilai	Hasil Wawancara
Pemahaman siswa dengan Multimedia Pembelajaran	<p data-bbox="679 239 1323 306">sebagai alat/perangkat penunjang penggunaan multimedia pembelajaran.</p> <ul data-bbox="651 327 1323 584" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="651 327 1323 472">• Penerapan pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional dan masih kurangnya penggunaan strategi pembelajaran yang memanfaatkan IT sebagai sumber belajar.</li> <li data-bbox="651 472 1323 584">• Kurang implikatifnya software-software pembelajaran yang digunakan guru untuk pendukung kegiatan pembelajaran</li> </ul>

Di dalam proses kegiatan pembelajaran seorang guru diharapkan dapat memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat. Dengan media tersebut diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, lancar, tidak membosankan, dan tentunya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Supaya pembelajaran dapat bermakna, bukan hanya media yang menjadi faktor pendukungnya. Tetapi peranan guru sebagai motivator dan fasilitator pun menjadi faktor yang sangat penting, karena pendidik harus dapat merangsang dan memberikan dorongan untuk dapat menumbuhkembangkan minat dan kreatifitas siswa sehingga akan terasa langsung kenanya suatu ilmu dan materi. Serta guru harus menguasai betul menggunakan sarana dan multimedia yang mana sesuai.

Adanya multimedia dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat lunak pembelajaran, memberikan fasilitas untuk siswa untuk belajar mengambil keuntungan dari multimedia, belajar jarak jauh dan pemasaran pendidikan. Fasilitas ruang multimedia adalah suatu ruangan dimana terdapat berbagai peralatan komunikasi elektronik guna menunjang proses pembelajaran. Peningkatan mutu pembelajaran adalah bertambahnya kualitas penyampaian materi pendidikan sehingga siswa lebih mudah dalam menangkapnya.

Standar Internasional pembelajaran berbasis ICT dapat dilaksanakan, salah satunya dengan penggunaan ruang multimedia yang tersedia di sekolah. Ruang multimedia yang dimaksudkan adalah ruangan yang di dalamnya terdapat beberapa komputer yang cukup representatif untuk seluruh siswa dalam satu kelas dan sudah disetting dengan LAN (Local Area Network), LCD untuk menayangkan presentasi pengajar, headphone di tiap komputer untuk mendengarkan suara pengajar dari komputer induk, mikrophone dan sound sistem yang berfungsi sebagai penguat suara sehingga dapat terdengar oleh seluruh siswa dalam kelas, sambungan internet, printer, AC (Air Conditioning).

Dengan adanya penerapan multimedia dalam pembelajaran sangat berperan penting dalam peningkatan mutu pembelajaran yang berimplikasi pada peningkatan kualitas dari siswa itu sendiri. Selain itu juga dengan adanya multimedia tersebut, proses pembelajaran akan menjadi lebih praktis, inovatif, efektif serta lebih mudah dipahami dan diterapkan berdasarkan model dan contoh multimedia yang disuguhkan. Menurut (Munir, 2013) menjelaskan bahwa siswa akan sangat terbantu dengan adanya multimedia interaktif dalam pembelajaran, karena multimedia interaktif mempunyai banyak aplikasi untuk menampilkan animasi dan simulasi. Sedangkan menurut (Leow, 2014) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat membantu siswa untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap suatu materi. Hal positif menunjukkan bahwa unsur-unsur media, seperti video atau gerak grafis dapat memberikan informasi lebih rinci. Menurut para siswa, tanpa membaca teks berkali-kali, animasi, gambar, dan suara dalam multimedia membantunya memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran harus sesuai dengan kondisi tertentu sehingga mampu memberikan manfaat yang besar bagi siswa.



Hasil penelitian terhadap penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru di SMP Kabupaten Buton berada pada kategori cukup baik. Yang paling menonjol ada pada ketersediaan perangkat multimedia, sekolah sudah memiliki fasilitas dan perangkat multimedia yang memadai sehingga guru dapat menggunakan multimedia dalam pembelajaran. Namun, yang masih perlu ditingkatkan lagi terkait pemanfaatan multimedia dan desain multimedia. Masih banyak guru belum memahami secara komprehensif konsep multimedia, guru memiliki persepsi yang salah terkait perangkat multimedia dianggap sebagai multimedia pembelajaran, guru juga hanya memiliki multimedia berupa multimedia linear seperti powerpoint, video dan buku teks pelajaran, dan belum ada guru yang memiliki multimedia berjenis interaktif dalam bentuk CD interaktif maupun web interaktif. Hasil ini tentunya berdampak pada pencapaian misi pemerintah daerah Kabupaten Buton yaitu Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia, yang berumpu pada peningkatan kualitas pendidikan, kesehatan jasmani dan rohani, kualitas iman dan takwa serta kualitas pengetahuan dan teknologi.

Guru SMP Kabupaten Buton masih menggunakan media powerpoint dalam pembelajaran di kelas. Powerpoint yang disajikan masih bersifat linear, belum didesain dalam bentuk multimedia interaktif. Padahal powerpoint sangat berpotensi untuk didesain menjadi multimedia interaktif. Hal ini seperti yang diungkapkan (Sakiah & Effendi, 2021) dalam hasil risetnya bahwa powerpoint dan fasilitas yang diberikan oleh sekolah guru dapat membuat multimedia pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hasil riset yang dilakukan (Novianto, Degeng, & Wedi, 2018) bahwa multimedia interaktif membuat siswa lebih termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran individual, dan bagi guru untuk berusaha belajar menciptakan multimedia interaktif bertujuan untuk menyesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan kebutuhan siswa yang dapat berubah sesuai dengan perkembangan pada kurikulum yang berlaku kedepannya pada umumnya, dan perubahan perkembangan pada dunia pendidikan.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat multimedia Pembelajaran sudah cukup baik walaupun belum merata sepenuhnya pada semua sekolah, namun permasalahan yang terjadi ada pada sumber daya manusiannya, dalam hal ini adalah guru. Semua responden belum memahami betul konsep multimedia pembelajaran, kurangnya pemahaman terhadap aplikasi untuk membuat multimedia pembelajaran. Padahal menurut (Atmawarni, 2016) penerapan multimedia dalam pembelajaran di sekolah dianggap sebagai salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hasil riset oleh (Hanim, Sumarmi, & Amirudin, 2016) bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia secara signifikan membantu mengakses secara luas pengetahuan dan informasi dalam pembelajaran, mempertinggi pengalaman belajar serta secara efektif akan mempertinggi aksesibilitas lingkungan pembelajaran untuk kelompok-kelompok dari beragam siswa dalam mengeksplorasi materi pelajaran.

Faktor-faktor yang menyebabkan pencapaian penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton diantaranya: masih kurangnya kompetensi guru dalam bidang IT, ketersediaan sarana dan prasana pendukung, kurang adanya pelatihan-pelatihan tentang media-media pembelajaran berbasis IT, kurangnya referensi dan pemahaman terkait konsep multimedia pembelajaran oleh guru beserta aplikasinya.

Penggunaan multimedia pembelajaran tidak bisa lagi diacuhkan, era Revolusi industri 4.0 dengan segala tantangan dan dampaknya sudah menyadarkan berbagai kalangan bahwa pendidik perlu mengupgrade diri agar tetap bisa bersaing. Tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 berupa perubahan dari cara belajar, pola berpikir serta cara bertindak para siswa dalam mengembangkan inovasi kreatif berbagai bidang Pembelajaran masa kini menggunakan beraneka ragam cara dan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensinya (kombinasi antara benda fisik dan digital) untuk menjaga kepribadian siswa.

Seorang pendidik sejatinya harus terus belajar dan mengembangkan dirinya agar menguasai bidang-bidang yang dituntut pada era revolusi industri 4.0 ini. Salah satu bidang yang sangat diperlukan adalah bidang IT. Seorang guru pembelajar harus mau mempelajari, mampu menguasai dan menggunakan IT sebagai bagian yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dunia pendidikan saat ini dengan segala prosesnya sudah banyak menggunakan IT sebagai penunjang kelancaran aktivitas belajar.

Penggunaan multimedia sudah saat diterapkan dalam pembelajaran karena memiliki manfaat baik bagi siswa maupun pada guru. Menurut (Robblyer & Doering, 2010) menjelaskan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, multimedia dapat berfungsi sebagai: (1) suplemen yang sifatnya opsional, yaitu apabila guru atau siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan multimedia atau tidak untuk materi pelajaran tertentu; (2) pelengkap (komplemen) yaitu apabila multimedia tersebut diprogramkan untuk melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas; (3) substitusi (pengganti), yaitu apabila multimedia dapat menggantikan sebagian besar peran guru. Menurut (Akbar et al., 2016) mengemukakan bahwa manfaat multimedia interaktif diantaranya (1) meningkatkan efisiensi; (2) meningkatkan motivasi; (3) memfasilitasi belajar aktif; (4) memudahkan siswa untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada siswa; dan (5) memandu siswa untuk belajar. Multimedia dalam pembelajaran memiliki peran tersendiri yang dikemukakan oleh Smaldino (2011 : 14), yaitu (1) apabila pengajaran berpusat kepada guru, maka multimedia yang digunakan berperan menjadi bahan penyajian yang mendukung untuk pengajaran; (2) apabila pembelajaran berpusat kepada siswa, maka siswa merupakan pengguna utama dari multimedia

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui beberapa hal terkait dengan Penggunaan Multimedia Pembelajaran pada guru SMP di Kabupaten Buton yaitu diantaranya: (1) secara umum, penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton masih cukup baik dengan jenis multimedia berupa multimedia linear, rincian per indikator yaitu: ketersediaan perangkat multimedia pembelajaran sebesar 64,08%, pemanfaatan multimedia pembelajaran sebesar 54,90%, desain multimedia pembelajaran sebesar 58,27%, pemanfaatan siswa dengan multimedia pembelajaran sebesar 62,41%; (2) tidak terdapat perbedaan penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton ditinjau lintas mata pelajaran dalam artian bahwa penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton tersebar merata, tidak ada guru mata pelajaran tertentu yang menonjol dalam penggunaan multimedia pembelajaran; (3) faktor-faktor yang berpengaruh rendahnya penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru SMP di Kabupaten Buton diantaranya: (a) kompetensi guru dalam bidang IT masih sangat rendah, (b) kebanyakan guru memahami penggunaan proyektor/LCD, komputer/leptop, internet dapat dijadikan sebagai multimedia akan tetapi sebenarnya hanyalah sebagai alat/perangkat penunjang penggunaan multimedia pembelajaran, (c) ketersediaan sarana dan prasana pendukung yang kurang, (d) kurang adanya pelatihan-pelatihan tentang media-media pembelajaran berbasis IT terkhusus lagi pada multimedia pembelajaran, (e) kurangnya referensi dan pemahaman terkait konsep multimedia pembelajaran oleh guru, (f) penerapan pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional dan masih kurangnya penggunaan strategi pembelajaran yang memanfaatkan IT sebagai sumber belajar, (g) kurang implikatifnya software-software pembelajaran yang digunakan guru untuk pendukung kegiatan pembelajaran

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arialdi. (2009). *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <https://ariasdimultimedia.wordpress.com/2008/02/12/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran/>. [12 Januari 2023].
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4d Pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1-12.
- Atmawarni. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Perspektif*, 1(1), 20–27.
- Aulia, F. (2014). Pengaruh Penggunaan Modul Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Negeri 2 Bukittinggi. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 2(1).
- Bjorklund, D. F., & Blasi, C. H. (2011). *Child and Adolescent Development: An Integrated Approach*. Cengage Learning
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Reamaja Rosdakarya
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Firdaus, Septiana., Damiri, Johar, D., Tresnawati, & Dewi. (2012). Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus Cv. Ganetic). *Jurnal Algoritma*, 1(9).
- Hamalik, O. (2005). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanim, F., Sumarmi, & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(4), 752-757.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1989). *Instructional Media and The New Technologies Of Instruction*. New York: Macmilan.
- Mayer, E. R. (2001). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Meifiani, Nelyindra., & Prastyo, T. D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Peluang Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan. *Jurnal Beta*, 8(2), 155-156.
- Noverdika, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas

- Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 257-263.
- Ormrod, J. E. (2011). *Educational psychology : developing learners*. Boston: Pearson Prentice Hall.
- Pramono, G. (2008). *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1).
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 7(1), 39-48.
- Sugihartono, Nurhayati, S. R., & Harahap, F. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Surjono, H. D. (2014). *Multimedia. Modul Bimbingan Teknis Sertifikasi Keahlian Kejuruan Bagi Guru SMK*. Fakultas Teknik UNY dan Direktorat Pembinaan PTK pendidikan Menengah, KEMENDIKBUD
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan Pembelajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.