

# PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI BAHAN AJAR SUPLEMEN DALAM PENINGKATAN MINAT BELAJAR

Oleh : Agus Supardi  
Kepala SD Negeri 2 Gedangan Cepogo, Boyolali

## ABSTRAK

Pendidikan merupakan usaha pengembangan diri yang berkaitan dengan keterampilan, kecerdasan, dan kepribadian. Kebiasaan membaca merupakan ketrampilan yang diperoleh setelah seseorang dilahirkan, bukan ketrampilan bawaan. Indeks baca di Indonesia hanya 0,001 dengan artian bahwa dari 1000 warga hanya satu yang berminat untuk membaca. Tingkat ketersediaan buku yang minim sebagai bahan ajar utama menjadi alasan utama indeks baca Indonesia menjadi sangat rendah. Penggunaan buku sebagai bahan ajar utama dalam pembelajaran dengan tanpa adanya bahan ajar suplemen menjadikan proses pembelajaran di Indonesia terasa hambar dan kurang menarik alias *garing*. Inovasi dalam pemenuhan kebutuhan bahan ajar suplemen diharapkan mampu mengurangi rendahnya minat baca *masyarakat pendidik*. Multimedia interaktif salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam pemenuhan kebutuhan bahan ajar suplemen. Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa.

Kata Kunci : multimedia interaktif, bahan ajar, minat belajar

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran siswa secara aktif. Pendidikan mampu mengembangkan potensi diri siswa untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia. Pendidikan juga mampu mengembangkan keterampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa dan negara, seperti yang tertulis dalam Undang–Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Soeharto (2003) mengemukakan bahwa pendidikan adalah hasil peradaban suatu bangsa yang dikembangkan atas dasar turun temurun kepada generasi selanjutnya.

Tantangan dunia pendidikan di Indonesia salah satunya berkaitan dengan

ketersediaan buku bacaan dan minat baca siswa di sekolah. Survei yang dilakukan oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) yang dikutip dari Republika (2013), pada tahun 2012 menyebutkan bahwa di Indonesia 1 buku bacaan diperebutkan untuk dibaca oleh 1000 orang atau indeks baca di Indonesia 0,001. Bandingkan dengan negara Singapura 550 buku bacaan dibaca untuk 110 orang. Pada tahun 2012 juga, Indonesia masuk dalam urutan 124 dari 187 negara dalam hal Indeks Pembangunan Manusia (IPM) khususnya dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan.

Pembelajaran yang seharusnya menekankan keaktifan siswa seakan hilang karena hanya terpaku pada materi guru yang disajikan secara konvensional. Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan bahan ajar cetak yang bersifat konvensional dengan memanfaatkan satu buku sebagai sumber belajar utama tanpa buku pendamping sebagai suplemen pembelajaran

Pembaharuan dalam dunia pendidikan dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi dalam sektor penunjang proses pembelajaran sebagai inovasi dalam

pendidikan. Beberapa negara maju dan berkembang memanfaatkan teknologi multimedia sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Inovasi pendidikan yang dilakukan di Kanada sebagai contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Riyanto (2005) menuliskan SD River Oaks di Kanada dibangun dengan visi khusus yaitu sekolah harus bisa membuat siswa memasuki era informasi instan dengan penuh keyakinan. Setiap siswa di setiap kelas berkesempatan untuk terkoneksi.

Ketersediaan bahan ajar merupakan tanggung jawab setiap pendidik dalam mempersiapkan proses pembelajaran yang baik. Bahan ajar suplemen dengan bantuan multimedia diterapkan dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran jika metode pembelajaran yang diterapkan dirasa kurang efektif.

## **B. KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Bahan Ajar**

Mbulu (2004) memberikan pengertian tentang bahan ajar sebagai bagian integral dari pengembangan kurikulum dan pengembangan sistem pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan pengembangan bahan ajar adalah

pendekatan sistematis dalam merancang, mengevaluasi, memanfaatkan keterhubungan fakta, konsep, prinsip, atau teori yang terkandung dalam mata pelajaran atau pokok bahasan dengan mengacu pada tujuan.

Jenis-jenis bahan ajar dapat dijabarkan sebagai berikut (Depdiknas, 2007):

1. Bahan cetak (*printed*) seperti antara lain handout, buku, , lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, *foto/gambar*, *model/maket*.
2. Bahan ajar *dengar (audio)* seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
3. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk*, *film*.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbentuk web (*web based learning materials*).

Berdasarkan uraian tersebut penggunaan bahan ajar merupakan usaha untuk menciptakan (merancang, mengevaluasi dan menghubungkan) sumber belajar mandiri yang ditata secara sistematis

sesuai dengan kurikulum, yang berisi fakta, konsep, dan prinsip atau teori sebuah maata pelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri.

Pengembangan bahan ajar sebagai sebuah proses kerja untuk mencapai sebuah target tertentu yang direncanakan tentu saja memiliki tujuan tertentu. Adapun tujuan-tujuan pengembangan bahan ajar menurut Mbulu (2004) meliputi hal-hal berikut ini.

1. Diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tujuan instruksional, tujuan kurikuler dan tujuan pembelajaran.
2. Tersusunnya bahan ajar sesuai struktur isi mata pelajaran dengan karakteristiknya masing-masing.
3. Tersintesakan dan terurutkannya topik-topik mata pelajaran secara sistematis dan logis.
4. Terbukanya peluang pengembangan bahan ajar secara kontinyu mengacu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Depdiknas (2007) menyebutkan tujuan pengembangan bahan ajar adalah memperjelas dan mempermudah

penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa atau peserta diklat maupun guru/instruktur serta dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Bahan ajar suplemen merupakan bahan ajar pendamping yang dipergunakan sebagai pendukung bahan ajar utama. Konteks suplemen diartikan bahan ajar tersebut disajikan sebagai pengayaan pengetahuan yang belum ditampilkan pada bahan ajar utama.

## 2. Multimedia Interaktif

Multimedia secara umum diartikan sebagai gabungan data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan suara dimana gabungan elemen-elemen tersebut mampu dipaparkan melalui komputer. Implementasi multimedia sehari-hari telah banyak digunakan, diantaranya televisi, film layar lebar, video, handphone, dan masih banyak media-media lainnya.

Unsur-unsur pendukung multimedia antara lain:

1. Teks, bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks.

2. Grafik, alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks..

3. Bunyi atau sound, bunyi atau sound dalam komputer multimedia, khususnya pada aplikasi bidang bisnis dan game sangat bermanfaat.

4. Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan.

5. Animasi dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar

Pembelajaran dengan multimedia sebagai *dual code* atau *dual channel learning*, karena dalam pembelajaran multimedia menggunakan dua materi utama yaitu kata dan gambar. Penggunaan kata materi disajikan dalam *verbal form* seperti naskah teks atau pun yang diucapkan secara lisan. Penggunaan gambar, materi disajikan dalam *pictorial form*, seperti grafik statistik, ilustrasi, foto, peta, animasi dan video.

Teknologi multimedia adalah teknologi yang menggabungkan sepenuhnya teknologi computer, sistem video dan

sistem audio untuk mendapat kombinasi yang lebih baik dan meningkatkan interaksi diantara pengguna dengan komputer. Frey (2010) menyatakan multimedia dalam pembelajaran diintegrasikan dalam pembelajaran ketika pembelajaran tidak belajar secara efektif. Secara harfiah multimedia berarti bermacam-macam media. Multimedia sebagai suatu komputer yang mempunyai alat output seperti biasanya, yaitu alat *display* dan *hardcopy*, dengan rekaman audio berkualitas tinggi, image berkualitas tinggi, animasi, dan rekaman video.

Pengertian interaktif didasarkan pada pemikiran bahwa media presentasi pada umumnya tidak dilengkapi alat untuk mengontrol yang dilakukan oleh *user*. Presentasi berjalan sekuensial sebagai garis lurus (linear multimedia/multimedia linear). Karena kebutuhan dan cara belajar setiap siswa itu berbeda, adakalanya siswa (*user*) menginginkan untuk bisa mengontrol atau menentukan alur informasi yang ingin dipelajarinya. Kondisinya inilah yang memunculkan interaksi dua arah antara media dan siswa (*user*).

Tujuan-tujuan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif secara garis besar dapat dipahami sebagai usaha untuk menyajikan materi yang akan dibelajarkan ke dalam format yang lebih efektif dan efisien untuk digunakan dan dimengerti. Pengembangan bahan ajar dilakukan dalam rangka memudahkan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar sehingga penyerapan materi dapat dilakukan dengan sempurna.

Pemanfaatan teknologi di Indonesia akan merubah paradigma proses pembelajaran yang ada. Fakta bahwa perubahan paradigma pembelajaran diungkapkan oleh Arnita (2005) yaitu

1. *Distributed knowledge* (pengetahuan yang terdistribusi) dapat diartikan bahwa pengetahuan tersebar secara jangka panjang untuk mengaksesnya.
2. *Resource sharing* (berbagi sumber) dapat diartikan kemampuan menghimpun informasi berdasarkan kemampuan dalam penggunaan teknologi dari berbagai sumber.
3. *Collective wisdom* (kebijaksanaan kolektif) dapat diartikan teknologi mempengaruhi perubahan pola pengajaran menjadi pembelajaran.

### 3. Minat Belajar

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya (Djaali, 2007). Adanya hubungan seseorang dengan sesuatu diluar dirinya, dapat menimbulkan rasa ketertarikan, sehingga tercipta adanya penerimaan. Dekat maupun tidak hubungan tersebut akan mempengaruhi besar kecilnya minat yang ada.

Minat belajar adalah suatu dorongan atau kegairahan yang tinggi dalam hal pemusatan perhatian terhadap kegiatan belajar melalui interaksi dengan lingkungannya dan akan menimbulkan perubahan perilaku. Motivasi yang lebih atau nilai hasil belajar yang baik merupakan dampak positif yang dihasilkan dari minat belajar yang tinggi.

Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif yang mempengaruhi minat belajar siswa lebih pada interaktif yang diharapkan mampu memberikan keleluasaan kepada siswa untuk menentukan ketertarikannya terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Minat belajar yang ditunjukkan dengan penggunaan multimedia interaktif adalah kesiapan siswa dalam mengikuti

pembelajaran. Kesiapan yang dimaksudkan baik dari intern maupun ekstern siswa. Kesiapan yang baik ketika pembelajaran di awal diharapkan akan berdampak positif dalam hal motivasi dan nilai hasil belajar yang meningkat.

### C. SIMPULAN

Penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan mendorong manusia dalam beralih dari pembelajaran yang dianggap konvensional ke arah pendidikan modern. Penggunaan teknologi memberi dampak perubahan penggunaan model pembelajaran konvensional dengan tatap muka menuju pembelajaran yang berbasis komputer.

Multimedia interaktif dalam penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pemanfaatan teknologi multimedia juga bisa dilakukan dalam pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu materi ajar yang disampaikan oleh guru. Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa yang secara tidak langsung akan meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Motivasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan kesiapan siswa dalam pembelajaran. Motivasi adalah kunci dalam pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arnita. 2005. *Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan*. Padang : Universitas Bung Hatta
- Depdiknas. 2007. *Pengembangan Bahan Ajar; sosialisasi KTSP*. [www.depdiknas.go.id](http://www.depdiknas.go.id). diakses pada 15 Desember 2013.
- Djaali, Pudji Muljono. 2007. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Gramedia Indonesia
- Frey, Barbara.. 2010. A Model for Developing Multimedia Learning Projects. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*. Vol. 6, No. 2. Halaman 3-4
- Mbulu, Josep & Suhartono. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Elang
- Republika. 2013. Perpusnas : Minat Baca Masyarakat Indonesia Masih Rendah. [www.republika.com](http://www.republika.com). Diakses pada tanggal 12 Januari 2014
- Riyanto, Geger. 2005. *Teknologi Informasi, Inovasi bagi Dunia Pendidikan*. [www.e-majalah.com.art05-92.html](http://www.e-majalah.com/art05-92.html) diakses pada tanggal 12 Januari 2014
- Soeharto. 2003. *Desain Instruksional: Sebuah Pendekatan Praktis untuk Pendidikan Teknologi & Kejuruan*. Jakarta: P2LPTK