

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DALAM KERANGKA KURIKULUM 2013

Djuniadi

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Universitas Negeri Semarang
Email: djuniadi@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mengembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehubungan dengan itu peran multimedia dalam proses pembelajaran sangat penting agar proses pembelajaran menarik, dinamis, lebih bervariasi dan tidak membosankan. Terkait dengan kurikulum 2013, maka multimedia yang dibuat seyogyanya mengimplementasikan pendekatan saintifik. Proses tercapainya tiga ranah pembelajaran yaitu proses terbentuknya sikap, pengetahuan dan ketrampilan harus diperhatikan.

Kata kunci: multimedia pembelajaran, kurikulum 2013, pendekatan proses.

A. Pendahuluan

Penerapan Kurikulum 2013 (lebih dikenal dengan K13) sudah dimulai sejak tahun 2013. Menurut Musliar Kasim (Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) pada tahun 2014 Kementerian menargetkan semua sekolah baik negeri maupun swasta di seluruh Indonesia dapat menerapkan K13 (Tempo, 2014).

Berkaitan dengan rencana penerapan K13, apa saja yang telah dilakukan oleh pemerintah dalam hal ini Kemendikbud. Ada tiga hal yang dipersiapkan untuk implementasi K13. Pertama, buku untuk guru dan murid. Pemerintah sedang menyiapkan buku pegangan guru dan buku yang diperuntukan murid. Kedua, melatih guru. Pelatihan terhadap guru perlu dilakukan untuk menyiapkan guru mengimplementasikan K13 dan dilakukan secara bertahap, sehingga semua guru mendapatkan pelatihan. Ketiga, tata kelola. Kementerian telah mempersiapkan tata kelola di tingkat satuan pendidikan. Tata kelola K13 berbeda sehingga perlu penyesuaian, seperti misalnya administrasi buku raport. (Kemendikbud, 2012). Semua itu untuk menjamin proses interaksi belajar dapat berjalan dengan lebih baik.

Komponen utama interaksi belajar adalah adanya guru, siswa dan materi pembelajaran. Kualitas interaksi ketiga komponen tersebut akan menentukan hasil belajar. Jika interaksi belajar siswa terlaksana dengan baik maka dapat memberikan potensi yang besar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa

(Afifah, 2012). Pandangan interaksi belajar mengajar baru, siswa dipandang bukan sebagai objek pembelajaran melainkan sebagai subjek dalam pembelajaran. Oleh karena itu, inti dari proses pembelajaran adalah aktifitas belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Jamali, 2012). Indikator terjadinya interaksi belajar mengajar yang baik antara lain (1) mempunyai tujuan (2) adanya aktivitas siswa (3) guru berperan sebagai fasilitator/katalisator/pembimbing dan (4) adanya disiplin semua pihak yang terlibat dalam interaksi.

Efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mengembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran menarik, sehingga *transfer of knowledge* berjalan dengan baik. Sehubungan dengan itu, peran media dalam proses pembelajaran sangat penting karena akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. (Muhson, 2010).

B. Multimedia Pembelajaran

Media merupakan bahasa Latin dan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara. Jadi media adalah perantara dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gagne, media pembelajaran dalam pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berpikir. Sedangkan menurut Briggs, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Jadi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Triyanto dkk, 2013).

Media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi menurut Seels & Glasgow dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media berteknologi terkini. Pilihan media tradisional meliputi (1) visual dian yang diproyeksikan (proyeksi OHP, slide dan film strip), (2) visual tidak diproyeksikan (gambar, poster, foto, chart, grafik, diagram), (3) audio (rekaman piringan, pita kaset, dll). (4) cetak (buku teks, modul, workbook, majalah, handout dsb), (5) permainan (teka teki, simulasi, permainan dengan papan), dan (6) realita

(peta, boneka, model mini dsb). Pilihan media berteknologi terkini meliputi (1) media berbasis telekomunikasi (*teleconference, distance learning, online learning* dsb), dan (2) media berbasis mikroprosesor (*computer assisted instruction, game, intelgen tutoring system, hypermedia, interactive video*, dsb). (Ali, 2009).

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar paling tidak mempunyai tiga peran yaitu memperjelas, mempercepat dan memperlama daya ingat siswa yang sedang belajar. Memperjelas, maknanya dengan media yang multimedia siswa menjadi jelas pesan yang disampaikan guru kepada siswa, sehingga tidak ragu terhadap yang ditangkap dari penjelasan guru. Mempercepat, maknanya proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa dapat dengan cepat sampai dengan bantuan multimedia pembelajaran. Memperlama daya ingat, maknanya dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran maka lebih dari satu indera siswa yang digunakan untuk belajar. Sehingga proses penyerapan pengetahuan oleh siswa melalui berbagai indera yang digunakan untuk belajar. Akibatnya pengetahuan tersebut akan bertahan lama dalam ingatan siswa.

Sifat media dalam proses pembelajaran ada tiga yaitu sebagai suplemen, komplemen dan substitusi. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai suplemen dimaksudkan media digunakan sebagai tambahan dalam pemaparan pesan pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Sehingga media bersifat opsional dalam pembelajaran. (Utami dkk, 2014). Media dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila media pembelajaran diprogramkan untuk melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti media pembelajaran diprogramkan sebagai materi *reinforcement* (pengayaan) bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran. (Lawanto, 2001). Media dikatakan sebagai substitusi apabila media tersebut mampu menggantikan kegiatan belajar yang biasa dilakukan, misalnya dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memberi fleksibilitas siswa dalam mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu dan aktivitas siswa. (Afgani dkk , 2008).

Media pembelajaran yang selanjutnya dikenal sebagai multimedia pembelajaran interaktif merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam

media pembelajaran (Ismoyo dkk, 2013). Multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna. Artinya menarik minat bagi siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi yang disajikan secara interaktif. (Samodra dkk, 2009). Perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah grafik atau gambar antara lain Adobe Photoshop, Corel Draw, dan *software visual effect* yang lainnya. Untuk merekam suara dengan menggunakan *sound recorder* dan juga *sound effect*.

Macromedia Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi. Animasi di dalam sebuah multimedia dapat menjanjikan suatu visual yang lebih dinamik serta menarik kepada siswa karena animasi memungkinkan memvisualkan sesuatu yang mustahil atau kompleks direalisasikan di dalam multimedia interaktif tersebut. (Lestari, 2014). Video pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan Windows Movie Maker, Ulead Video Studio dan juga Video Editor lainnya. Kelebihan-kelebihan video di dalam pembelajaran adalah: (1) Memaparkan keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian, (2) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan, (3) Siswa dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih focus, 4) Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor, (5) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif serta lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media text, (6) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural. (Nasution, 2010).

C. Sedikit Tentang Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang pernah digagas dalam Rintisan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004, tapi belum terselesaikan karena desakan untuk segera mengimplementasikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Rumusannya berdasarkan pada sudut pandang yang berbeda dengan kurikulum berbasis materi, sehingga sangat dimungkinkan terjadi perbedaan persepsi tentang bagaimana kurikulum seharusnya dirancang. Perbedaan ini menyebabkan munculnya berbagai kritik dari yang terbiasa menggunakan kurikulum berbasis materi. Untuk itu ada baiknya memahami lebih

dahulu terhadap konstruksi kompetensi dalam kurikulum sesuai koridor yang telah digariskan UU Sisdiknas. (Nuh, 2013).

Tujuan Kurikulum 2013 adalah dapat menghasilkan insan Indonesia yang: Produktif, Kreatif, Inovatif, Afektif melalui penguatan Sikap, Keterampilan, dan Pengetahuan yang terintegrasi. Sejalan dengan UU, kompetensi inti ibarat anak tangga yang harus ditapak peserta didik untuk sampai pada kompetensi lulusan jenjang satuan pendidikan. Kompetensi inti meningkat seiring meningkatnya usia peserta didik yang dinyatakan dengan meningkatnya kelas. Melalui kompetensi inti, sebagai anak tangga menuju ke kompetensi lulusan, integrasi vertikal antar kompetensi dasar dapat dijamin, dan peningkatan kemampuan peserta dari kelas ke kelas dapat direncanakan. Sebagai anak tangga menuju ke kompetensi lulusan multidimensi, kompetensi inti juga memiliki multidimensi. Untuk kemudahan operasionalnya, kompetensi lulusan pada ranah sikap dipecah menjadi dua, yaitu sikap spiritual terkait tujuan membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa, dan kompetensi sikap sosial terkait tujuan membentuk peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. (Nuh, 2013).

Pembelajaran kreatif dalam konsep kurikulum 2013 didukung oleh tiga unsur yaitu peran Guru, Kurikulum serta peran buku dan budaya sekolah. Guru memainkan peran untuk menciptakan pengajaran yang kreatif. Berpikir kreatif adalah proses berpikir manusia untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan baru serta berpikir maju. Agar kreatifitas itu terjadi maka sesuatu yang ada di dalam diri kita harus dijadikan hidup, sehingga tampak perwujudannya di luar diri kita. (Ningsih, 2011). Kurikulum memainkan peran penting untuk terciptanya pembelajaran yang kreatif. Karena didalam kurikulum 2013 ada tujuan untuk menghasilkan insan yang kreatif. Sarana seperti buku, lingkungan sekolah, dan budaya sekolah memainkan peran penting untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif.

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 berorientasi pada tercapainya karakteristik kompetensi yang meliputi ranah sikap, ketrampilan dan pengetahuan. Proses pencapaian karakteristik sikap menurut Krathwohl ada tahapan: Menerima, Menjalankan, Menghargai, Menghayati, dan Mengamalkan. Sedangkan proses pembentukan ketrampilan menurut Dyers melalui tahapan: Mengamati, Menanya,

Mencoba, Menalar, Menyaji, dan Mencipta. Serta proses pembentukan pengetahuan menurut Bloom & Anderson melalui tahapan: Mengetahui, Memahami, Menerapkan, Menganalisa, Mengevaluasi, dan Mencipta. (Hamad, 2013).

D. Media Dalam Kerangka Kurikulum 2013

Proses belajar mengajar melibatkan tiga komponen utama yaitu guru, siswa dan materi ajar. Agar proses menyerapan materi pembelajaran dapat terlaksana dengan cepat, jelas dan tahap lama dalam ingatan siswa maka diperlukan media. Media yang digunakan sekarang sudah mengarah pada penggabungan berbagai unsur, meliputi teks, gambar, grafik, suara, video dan animasi sehingga dapat dikatakan multimedia. Apabila dicermati dari alat pembuatnya, media tersebut dibuat dengan bantuan teknologi digital komputer baik *hardware* maupun *software*, sehingga dapat juga dikata multimedia digital. Keuntungan utama dari media digital adalah mudah memperbanyak (*copy- paste*), mudah mendistribusikan dan tidak mengurangi produk aslinya.

Terkait dengan kurikulum 2013, maka multimedia yang dibuat seyogyanya mengimplementasikan pendekatan saintifik. Proses tercapainya tujuan pembelajaran yang tiga ranah (proses terbentuknya sikap, pengetahuan dan ketrampilan) juga harus ada dalam multimedia tersebut. Metode pembelajarannya menggunakan *discovery* maupun *project based learning*. Sedangkan multimedia dalam kurikulum 2013 dapat memainkan peran sebagai suplemen dan juga komplemen. Akan tetapi lebih optimal apabila multimedia pembelajaran tersebut berperan sebagai komplemen dalam pembelajaran.

E. Penutup

Tujuan Kurikulum 2013 adalah dapat menghasilkan insan indonesia yang: Produktif, Kreatif, Inovatif, Afektif melalui penguatan Sikap, Keterampilan, dan Pengetahuan yang terintegrasi. Tujuan dapat tercapai dengan proses pembelajaran. Komponen utama interaksi belajar adalah adanya guru, siswa dan materi pembelajaran. Kualitas interaksi ketiga komponen tersebut akan menentukan hasil belajar. Pembelajaran lebih optimal apabila menggunakan media. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim

dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Multimedia dalam kerangka kurikulum 2013 sudah seharusnya mengimplementasikan pendekatan saintifik. Proses terbentuknya sikap, pengetahuan dan ketrampilan dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery* atau *project based learning* juga diperhatikan. Sedangkan multimedia dalam kurikulum 2013 dapat memainkan peran sebagai suplemen dan juga komplemen. Akan tetapi lebih optimal apabila multimedia tersebut berperan sebagai komplemen dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Afifah, D.S.N., 2012. Interaksi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Pedagogia* Vol. 1, No. 2 hal 145 – 151.
- Afgani, M.W., Darmawijoyo, Purwoko, 2008. Pengembangan media website pembelajaran materi program linear untuk siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2. No.2, hal: 45 – 59
- Ali, M., 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matakuliah Medan Elektromagnet. *Jurnal Edukasi@Elektro* Vol. 5 No. 1 hal: 11 -18
- Hamad, I., 2013. Kurikulum Sebagai Strategi Kebudayaan. <http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/kurikulum-strategi-kebudayaan>
- Ismoyo, T., Widodo, AT., Djuniadi, 2013. Implementasi Model Pakem Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* Vol. 2 No. 2, Hal: 140 – 145
- Jamali, Y., 2012. Interaksi Dan Sistem Komunikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Paedagogia* Vol. 2 No. 2 hal: 17 – 32
- Kemendikbud, 2012. Struktur Kurikulum 2013. Diakses dari <http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/uji-publik-kurikulum-2013-4>
- Lawanto, O., 2001. Pembelajaran berbasis web sebagai metoda komplemen kegiatan pendidikan dan pelatihan. *Jurnal Unitas*, Vol. 9, No. 1, hal: 44 – 58.

- Lestari, 2014. Pembuatan Media Pembelajaran Huruf Dan Angka Pada Taman Kanak – Kanak Siwi Peni 1 Sragen. *Indonesian Journal on Networking and Security*, Vol. 3, No. 1, hal: 27 – 31
- Muhson, A., 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8. No. 2 hal: 1 – 10
- Nasution, D., 2010. Analisis Pembuatan Bahan Ajar Video Untuk Siswa Berbantuan Televisi. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, Vol.3 No.2, Hal: 431 – 443
- Ningsih, T., 2011. Penerapan Model Pembelajaran Kreatif-Kritis Dalam Mata Kuliah Sosiologi Pendidikan. *Jurnal Penelitian* Vol. 8, No. 2,. Hal: 230-266
- Nuh, M., 2013. Kurikulum 2013. <http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/artikel-mendikbud-kurikulum2013>.
- Samodra, D.W., Suhartono, V., Santosa, S., 2009. Multimedia Pembelajaran Reproduksi Pada Manusia. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 5 No. 2 Hal: 695 – 710
- Tempo, 2014. Tahun Ini Semua Sekolah Terapkan Kurikulum 2013. Diakses dari <http://www.tempo.co>
- Triyanto, E., Anitah, S., Suryani, N., 2013. Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol 1, No 2, hal: 226-238
- Utami, P.B., Suyatna, A., Viyanti, 2014. Pemanfaatan Media Tik Simulasi Sebagai Suplemen Demonstrasi Pada Pembelajaran Alat Ukur Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika* Vol 2, No 1, hal: 65 – 79.