

## ABSTRAK

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat cepat, mudah dijangkau akan memudahkan tenaga pendidik untuk melahir karya-karya yang akan membantu peserta didik dalam pembelajaran, seperti mudahnya belajar secara mandiri melalui jaringan-jaringan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang ada, *sharing* pengetahuan, *sharing* informasi bahkan dapat dilakukan *sharing* media pembelajaran seperti modul pembelajaran berbasis multimedia. Modul pembelajaran multimedia dapat diartikan sebagai paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar yang berbasis multimedia. Tujuan dirancangnya sebuah modul pembelajaran adalah Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah, baik waktu, dana, fasilitas, maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal

Karakteristik yang menjadi pertimbangan dalam mendesain modul pembelajaran berbasis multimedia adalah; Pertama, Materi pembelajaran harus disajikan disajikan secara logis dan sistematis. Kedua; Modul pembelajaran harus memiliki mekanisme untuk mengukur pencapaian tujuan belajar peserta didik, terutama untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik dalam mencapai ketuntasan belajar. Sementara dalam pengembangan modul pembelajaran multimedia terdapat lima tahap prosedur yang meliputi Pertama *analysis, design, development, implementation, dan evaluation.*

Penggunaan modul pembelajaran berbasis multimedia adalah salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru. Modul pembelajaran berbasis multimedia saat ini tidaklah terlalu sulit diwujudkan, baik dengan memproduksi (mendesain) sendiri maupun dengan cara *sharing* sesama pendidik. *Sharing* modul pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan pada satu wilayah atau tempat tapi dapat dilakukan dengan siapa saja dan dimana saja serta kapan saja dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Kata Kunci : Modul Pembelajaran, Multimedia, Media Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Teknologi Informasi

## **ABSTRACT**

Information and Communication Technology development is very fast, easy to reach will allow educators to engender the works that will help learners in learning, such as self-directed learning easy through a network of Information and Communication Technology is there, sharing knowledge, sharing information can even carried sharing instructional media such as multimedia-based learning modules. Multimedia learning modules can be interpreted as a self-learning package which includes a series of learning experiences planned and systematically designed to help learners achieve learning goals that are multimedia based. Purpose he designed a learning module is to improve the efficiency and effectiveness of learning in school, good time, funds, facilities, and personnel in order to achieve the optimal goal.

Characteristics into consideration in the design of multimedia-based learning modules are; First, presented learning materials should be presented in a logical and systematic. Second, the learning module must have a mechanism to measure student achievement of learning objectives, primarily to provide feedback for learners in achieving mastery learning. While the development of multimedia learning modules, there are five stages of the procedure which includes First analysis, design, development, implementation, and evaluation.

The use of multimedia-based learning module is one business that can be done by the teachers. Multimedia-based learning modules today is not too difficult to achieve, either by producing (designing) alone or sharing by fellow educators. Sharing learning modules not only be done on one area or place but can be done by anyone, anywhere and at anytime by using Information and Communication Technology.

Keywords : Learning Modules, Multimedia, Media Learning, Learning Strategy, Information Technology

# MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

## (Analisis Kritis terhadap Media Pembelajaran)

Oleh : Supratman Zakir, S. Kom., M. Pd., M. Kom

### A. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat mulia, suatu kegiatan yang pada substantifnya tidak dapat dihargai dengan apapun. Karena begitu mulianya kegiatan tersebut tentu harus dipersiapkan dengan maksimal dalam hal ini adalah para pendidik (Dosen, Guru, dll). Guru harus memiliki strategi pembelajaran yang “mumpuni” dan mampu menggunakan strategi tersebut secara efektif dan efisien agar peserta didik dapat juga belajar secara efektif dan efisien, tepat sasaran serta mencapai tujuan seperti yang diharapkan.

Tujuan dari pembelajaran tidak akan pernah tercapai selama komponen-komponen lainnya tidak pernah digunakan atau diperlakukan. Salah satunya adalah komponen metode” (Syaiful Bahri Djamarah & Azwan Zain, 2002). Lebih lanjut dijelaskan bahwa, “ Metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan. Dengan memanfaatkan metode secara tepat dan akurat, guru beserta peserta didik akan mampu mencapai tujuan pengajaran”. Tanpa metode, materi pelajaran tidak akan dapat berproses secara efektif dan efisien dalam dalam pencapaian tujuan pembelajaran.(Hamdani Ihsan & Fuad Ihsan, 2007)

Fakta yang dihadapi lain dari yang diharapkan. Teknik / metode tidak selalu mengena atau tepat dipraktekkan di lapangan. Banyak masalah-masalah “klasik” yang dihadapi baik terkait dengan kompetensi pendidikan yang pasti juga ada penyebabnya sampai kepada permasalahan-permasalahan sosial. Seperti ketidak puasan masyarakat terhadap sistem pendidikan, ketidakpuasan terhadap kinerja pendidik oleh orang tua peserta

didik, pendidikan yang dipandang kurang relevan dengan pembangunan, mutu pendidikan yang dianggap kian merosot. Kejadian ini dapat diidentifikasi sebagai ketidakpuasan terhadap sistem yang dipergunakan dalam pendidikan

Dari identifikasi ketidakpuasan masyarakat tersebut, maka sebagai pendidik tentu kita berusaha memperbaiki diri kita sebagai pendidik yaitu bagaimana kita berusaha meminimalisir ketidakpuasan masyarakat terhadap sistem pendidikan dengan cara berusaha mencari ide-ide kreatif, inovatif yang berkaitan dengan kompetensi sebagai seorang pendidik. Seperti; berusaha meningkatkan kompetensi terutama kompetensi pedagogik dan profesional seperti penggunaan metode-metode yang digunakan dalam pembelajaran, adanya keinginan untuk menemukan cara-cara baru yang lebih efektif dan efisien, penggunaan media pembelajaran dan lain-lain.

Salah satu contoh yang dapat digunakan dalam mempersiapkan pembelajaran yang efektif dan efisien adalah penggunaan modul pembelajaran, apalagi saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat cepat, mudah dijangkau, dan jika sekiranya kita mampu memanfaatkan kondisi dan situasi ini, maka tidak menutup kemungkinan akan lahir karya-karya pendidik yang akan sangat membantu peserta didik dalam pembelajaran, seperti mudahnya belajar secara mandiri melalui jaringan-jaringan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang ada, *sharing* pengetahuan, *sharing* informasi bahkan tidak menutup kemungkinan dapat dilakukan *sharing* media pembelajaran seperti modul pembelajaran.

## **B. MODUL PEMBELAJARAN**

Dari konteks pengertiannya Modul pembelajaran dapat diartikan sebagai paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Sementara definisi dari sisi

operasional modul pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk para guru.

Adapun tujuan dirancangnya sebuah modul pembelajaran adalah Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah, baik waktu, dana, fasilitas, maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal

Setiap modul harus memberikan informasi dan memberikan petunjuk pelaksanaan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan oleh seorang peserta didik, bagaimana melakukannya, dan sumber belajar apa yang harus digunakan. Karena modul merupakan pembelajaran individual, maka upaya untuk melibatkan sebanyak mungkin karakteristik peserta didik haruslah sangat terlihat sehingga tujuan utama perancangan modul dapat tercapai secara optimal. Disamping itu pengalaman belajar dalam modul pembelajaran harus juga disediakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran seefektif dan seefisien mungkin, serta memungkinkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara aktif.

Beberapa karakteristik yang menjadi pertimbangan dalam mendesain modul pembelajaran disamping beberapa pertimbangan di atas adalah pertama; Modul pembelajaran materi pembelajaran harus disajikan disajikan secara logis dan sistematis, sehingga peserta didik dapat mengetahui kapan dia memulai dan kapan mengakhiri suatu modul, dan tidak menimbulkan pertanyaan mengenai apa yang harus dilakukan atau dipelajari. Kedua; Modul pembelajaran harus memiliki mekanisme untuk mengukur pencapaian tujuan belajar peserta didik, terutama untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik dalam mencapai ketuntasan belajar.

Karena penggunaan modul pembelajaran menerapkan strategi belajar peserta didik aktif, maka peserta tidak lagi berperan sebagai pendengar dan pencatat ceramah guru, tetapi mereka adalah peserta didik

yang aktif. Dalam pembelajaran modul, guru berperan sebagai pengelola, pengarah, pembimbing, fasilitator, dan pendorong aktivitas belajar peserta didik. Pembelajaran modul juga menerapkan konsep multimedia dan multi metode. Meskipun pada prinsipnya pembelajaran modul bersifat individual, tetapi ada saat / tugas-tugas tertentu yang menuntut peserta didik bekerja sama dalam kelompok.

Dari Tabel berikut dapat dijelaskan perbedaan pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran dan pembelajaran secara konvensional :

Pengajaran Modul	Pengajaran Konvensional
<p><b>1. Tujuan :</b> Dirumuskan dalam bentuk kelakuan peserta didik, apa yang diharapkan dapat dilakukannya setelah dijalannya pelajaran. Tujuan ini disampaikan kepada peserta didik sebelum pelajaran dimulai sehingga tiap peserta didik tahu dengan jelas apa yang harus dipelajarinya dalam pelajaran itu.</p> <p><b>2. Penyajian bahan pelajaran :</b> Bahan pelajaran disajikan secara individual. Tiap peserta didik dapat mempelajari sebagian atau seluruh bahan pelajaran menurut waktu yang diinginkan masing-masing.</p> <p><b>3. Kegiatan intruksional :</b> Menggunakan aneka ragam kegiatan belajar yang dapat meningkatkan proses belajar. Media yang digunakan berdasarkan efektifitasnya yang ternyata melalui / percobaan pada peserta didik.</p> <p><b>4. Pengalaman belajar :</b> Berorientasi pada kegiatan peserta didik dengan pengajaran kepada peserta didik secara individual dengan tekanan pada proses belajar.</p> <p><b>5. Partisipasi :</b> Para peserta didik selalu aktif belajar</p>	<p><b>1. Tujuan :</b> Tidak dirumuskan secara spesifik dalam bentuk kelakuan yang dapat diamati dan diukur.</p> <p><b>2. Penyajian bahan pelajaran :</b> Bahan pelajaran disajikan kepada kelompok, kepada kelas secara keseluruhan tanpa memperhatikan peserta didik-peserta didik secara individual. Pelajaran diberikan pada jam-jam tertentu menurut jadwal pelajaran.</p> <p><b>3. Kegiatan intruksional :</b> Bahan pelajaran kebanyakan berbentuk ceramah, kuliah, tugas tertulis dan media lain menurut pertimbangan guru.</p> <p><b>4. Pengalaman belajar :</b> Berorientasi pada kegiatan guru dengan mengutamakan proses belajar.</p> <p><b>5. Partisipasi :</b> Peserta didik-peserta didik kebanyakan bersikap "Pasif", karena terutama harus mendengarkan uraian guru.</p> <p><b>6. Kecepatan belajar :</b> Peserta didik semuanya harus belajar menurut kecepatan yang kebanyakan ditentukan oleh kecepatan guru mengajar.</p> <p><b>7. Penguatan (reinforcement) :</b></p>

<p>dengan melakukan berbagai kegiatan untuk menguasai bahan pelajaran sepenuhnya.</p> <p><b>6. Kecepatan belajar :</b> Tiap peserta didik maju dan berkembang menurut kecepatannya masing-masing</p> <p><b>7. Penguatan (reinforcement) :</b> Penguatan sering diberikan yakni segera setelah mempelajari sebagian kecil dari bahan pelajaran itu.</p> <p><b>8. Keberhasilan belajar :</b> Dengan adanya tujuan yang jelas dalam bentuk kelakuan yang dapat diamati dan diukur, maka keberhasilan belajar dapat dinilai secara obyektif berdasarkan hasil belajar peserta didik.</p> <p><b>9. Penguasaan :</b> Bila diberikan waktu yang cukup, maka semua peserta didik diharapkan dapat mencapai tujuan pelajaran sepenuhnya.</p> <p><b>10. Peranan pengajar :</b> Pengajar memegang berbagai peranan sekaligus, sebagai pendiagnosis kekurangan peserta didik, pemberi motivasi, pembimbing belajar , dan sebagai manusia sumber.</p> <p><b>11. Ujian atau tes :</b> Tes diadakan untuk mengukur keberhasilan belajar mengenai tujuan-tujuan yang telah dirumuskan pada awal pelajaran atau kuliah.</p>	<p>Penguatan biasanya baru diberikan setelah diadakannya ulangan atau ujian. Itupun jika ulangan itu kemudian dibicarakan.</p> <p><b>8. Keberhasilan belajar :</b> Keberhasilan kebanyakan dinilai oleh guru secara subyektif.</p> <p><b>9. Penguasaan :</b> Bahwa hanya sebagian kecil saja akan menguasai bahan pelajaran sepenuhnya, sebagian lagi akan menguasainya untuk sebagian saja dan ada lagi yang akan gagal.</p> <p><b>10. Peranan pengajar :</b> Pengajar terutama berfungsi sebagai penyebar atau penyalur pengetahuan.</p> <p><b>11. Ujian atau tes :</b> Peserta didik biasanya menempuh beberapa tes atau ulangan mengenai bahan yang telah dipelajari dan berdasarkan beberapa angka itu ditentukan angka rapornya untuk sementara itu.</p>
--	--

Berdasarkan beberapa pertimbangan di atas maka mendesain modul pembelajaran harus melibatkan beberapa komponen yaitu : Rumusan tujuan pengajaran yang eksplisit dan spesifik, petunjuk untuk guru, lembaran kegiatan peserta didik, lembaran kerja bagi peserta didik, kunci lembaran kerja, lembaran evaluasi, dan kunci lembaran evaluasi.

Penggunaan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran masih sangat banyak dipakai, seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi model dari modul pembelajaranpun mengalami perkembangan yang menggembirakan, hal ini terlihat seperti lahirnya modul pembelajaran sangat atraktif, inovatif yang pada akhirnya sangat menyenangkan bagi peserta didik, seperti modul-modul pembelajaran berbasis multimedia. Beberapa kelebihan menggunakan modul pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Berfokus pada kemampuan individual peserta didik, karena pada hakekatnya mereka memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan lebih bertanggung jawab atas tindakan-tindakannya.
- b. Adanya kontrol terhadap hasil belajar melalui penggunaan standar kompetensi dalam setiap modul yang harus dicapai oleh peserta didik.
- c. Relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga peserta didik dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperolehnya.

Dari beberapa kelebihan modul pembelajaran di atas maka tidak sedikit guru-guru yang inovatif berusaha dengan segala keterbatasan dan permasalahan “klasik” yang dihadapi guru dengan semangat mempersiapkan peserta didik yang memiliki kompetensi, baik Kompetensi pedagogik, Profesional, Personal maupun kompetensi sosial, akhirnya lahirlah karya-karya guru yang “cukup” “fondamental dan “fenomenal”.

Walau demikian modul mempunyai keunggulan tertentu dibanding pengajaran biasa, namun dalam pengajaran modul pun terdapat masalah-masalah yang dapat menjadi penghambat bagi siswa, guru (pengajar), dan administrator.

**a. Kesulitan bagi siswa**

1. Belajar sendiri melalui modul memerlukan disiplin yang tinggi (*self discipline*). Siswa harus sanggup mengatur waktu, memaksa diri untuk

belajar, dan kuat terhadap gangguan-gangguan lingkungan dan teman-teman bermain.

2. Kebiasaan siswa belajar secara tatap muka di kelas melalui guru yang cenderung membuat mereka menjadi pasif, akan mengalami kesulitan-kesulitan untuk beralih kepada situasi baru yang sangat berbeda dengan pengajaran di kelas yang menuntut siswa banyak belajar secara aktif dan mandiri.

**b. Kesulitan bagi guru**

1. Kesulitan dalam menyiapkan modul.
2. Akan menghadapi hal-hal yang biasa terjadi dalam pengajaran konvensional, sehingga menjadi pertanyaan bagi siswa-siswa, terutama menyangkut keseluruhan materi yang akan disampaikan.
3. Sulit mengontrol aktivitas siswa dengan seketika dan tidak dapat mengendalikannya, karena penekanan modul didasarkan pada proses belajarnya yang didasarkan pada kecepatan dan lamanya waktu yang digunakan oleh masing-masing siswa.

**c. Kesulitan bagi administrator**

1. Pengajaran modul terlalu banyak memerlukan fasilitas dan besarnya pembiayaan untuk menggandakan modul tersebut.
2. Diperlukan tenaga-tenaga untuk menyiapkan hal-hal yang berkenaan dengan uji coba modul.
3. Sulit bagi personalia untuk menyusun jadwal pengajaran yang fleksibel.

### C. MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

Multimedia adalah kombinasi dari tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Suyanto, 2003).

Ade Cahyana dan Devi Munandar (2008) memberikan definisi teknologi multimedia sebagai perpaduan dari teknologi komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan teknologi elektronik. Menurut keduanya sekarang ini perkembangan serta pemanfaatan teknologi multimedia banyak digunakan hampir di seluruh aspek kegiatan.

Dalam buku yang berjudul *"The Developers Handbook to Interactive Multimedia"*, Rob Philip (1997: 8) menjelaskan :

*"The term 'multimedia' is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primarily deals with the provisions of information. The 'multimedia' component is characterized by the presence of text, picture, sound, animation and video; some or all of which are organized into some coherence program. The 'interactive' component refers to the process of empowering the user to control the environment usually by a computer."*

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan dari beberapa elemen informasi yang dapat berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video. Program multimedia biasanya bersifat interaktif.

Suyanto (2003) menyatakan bahwa terdapat empat komponen penting dalam multimedia. Empat komponen tersebut adalah: (a) komputer, yang berfungsi untuk mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, serta berinteraksi dengan user; (b) link, yang menghubungkan user dengan informasi yang ada dalam program multimedia; (c) alat navigasi, yang berguna untuk memandu user dalam menjelajah informasi; (d) ruang untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan gagasan user.

Empat komponen multimedia yang disebutkan di atas merupakan bentuk dari adanya interaktivitas dalam multimedia. Interaktivitas merupakan pusat perhatian utama dalam desain seting media pembelajaran seperti *computer assisted instruction (CAI)*, *computer assisted learning (CAL)*, dan *online learning environments*.

Perangkat multimedia yang berbasis komputer dibedakan menjadi perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras multimedia terdiri dari empat unsur utama yaitu: *input unit*, *central processing unit*, *memory*, dan *output unit*. Unit input adalah bagian penerima dan memasukkan data maupun instruksi. *Central Processing Unit (CPU)* berperan melaksanakan dan mengatur instruksi, termasuk menghitung dan membandingkan. *Memory* atau *storage* merupakan bagian yang berfungsi untuk menyimpan informasi. Sedangkan unit *output* berfungsi sebagai penyaji informasi.

#### a. Jenis Multimedia

Rob Philips (1997) mengemukakan bahwa multimedia yang berbasis komputer terdiri dari multimedia interkatif dan multimedia yang tidak interaktif. Interaktif maksudnya pengguna dapat mengontrol pengoperasian program sesuai dengan yang dikehendaki, sedangkan yang tidak interaktif adalah sebaliknya. Multimedia interaktif dapat dibedakan menjadi multimedia interaktif *of line* dan *on line*. Multimedia interaktif *of line* adalah program multimedia yang tidak terkoneksi dengan internet, hanya beroperasi pada komputer *stand alone*. Sedangkan multimedia interaktif *on line* adalah program multimedia yang terkoneksi dengan jaringan internet atau sering disebut dengan istilah *hypermedia*.

Berdasarkan tingkat interaktivitasnya, multimedia dibedakan menjadi multimedia interaktif tingkat operator dan multimedia interaktif tingkat kreator. Interaksi yang terjadi pada tingkat operator, pengguna hanya bisa memilih atau menentukan menu-menu atau perintah yang

tersedia. Sedangkan pada multimedia interaktif tingkat kreator, pengguna dapat memanfaatkan program untuk berkreasi sesuai dengan materi yang ada di dalamnya.

Berdasarkan bentuk program pembelajaran yang dikembangkan, multimedia interaktif dibedakan menjadi: (a) *drill and practice*; (b) *tutorial*; (c) *simulation*; (d) *game*; dan (e) *problem solving*.

#### b. Prinsip Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran meliputi: prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, pengulangan, partisipasi aktif peserta didik, dan umpan balik.

Prinsip kesiapan dan motivasi menekankan bahwa kesiapan dan motivasi peserta didik untuk menerima informasi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Kesiapan peserta didik mencakup kesiapan pengetahuan prasyarat, kesiapan mental, dan kesiapan fisik. Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan atau mengikuti kegiatan belajar. Motivasi tersebut dapat berasal dari dalam diri maupun dari luar diri peserta didik.

Penggunaan alat pemusat perhatian dalam media pembelajaran dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk fokus terhadap materi pelajaran. Hal ini membantu konsentrasi peserta didik dalam memahami isi pelajaran sehingga penguasaan mereka menjadi lebih baik.

Informasi atau keterampilan baru jarang sekali dapat dikuasai secara maksimal hanya dengan satu kali proses belajar. Agar penguasaan terhadap informasi atau keterampilan baru tersebut dapat lebih optimal, maka perlu dilakukan beberapa kali pengulangan. Prinsip pengulangan ini harus diperhatikan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Proses belajar mengajar akan lebih berhasil manakala terjadi interaksi dua arah antara pengajar dan peserta didik. Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu menimbulkan keterlibatan peserta didik secara aktif (interaktif) dalam proses belajar.

Umpan balik yang diberikan oleh pengajar secara tepat dapat menjadi pendorong bagi peserta didik untuk selalu meningkatkan prestasinya. Untuk itu, pengajar harus memberikan respon umpan balik secara berkala terhadap kemajuan belajar peserta didik.

Prinsip-prinsip tersebut di atas dapat diakomodasi dalam sebuah media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif dan web pembelajaran.

#### c. Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Dalam buku *Multimedia Based Instructinal Design* menguraikan lima tahap prosedur pengembangan media yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (William W Lee : 2004).

##### 1. *Analysis*

Sebelum mengembangkan media, terlebih dahulu harus dilakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan cara observasi lapangan atau melalui kajian pustaka.

##### 2. *Design*

Tahap desain mencakup desain pembelajaran dan desain produk media. Tahap desain pembelajaran meliputi komponen: identitas, standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pokok, strategi pembelajaran, rancangan evaluasi, dan sumber bahan. Sedangkan desain produk media mencakup elemen: struktur diagram alir, storyboard, dan elemen gambar atau animasi.

### 3. *Development*

Tahap ini adalah tahapan produksi media sesuai dengan desain yang direncanakan. Pada tahap ini dilakukan assembling (perakitan) berbagai elemen media yang diperlukan menjadi satu kesatuan media utuh yang siap digunakan.

### 4. *Implementation*

Tahapan ini adalah tahap menggunakan media yang telah dirancang, hasil dari tahapan ini digunakan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan media.

### 5. *Evaluation*

Evaluasi terhadap media pembelajaran dilakukan dengan dengan cara validasi oleh ahli materi dan ahli media, untuk mengetahui kualitas media yang telah dihasilkan. Selain dengan validasi ahli, evaluasi juga dilakukan dalam bentuk ujicoba oleh pengguna. Ujicoba media dilakukan dengan tiga tahap, yaitu ujicoba perorangan, ujicoba kelompok kecil, dan ujicoba lapangan.

Ujicoba perorangan dilakukan terhadap seorang peserta didik yang mewakili kelompok yang akan menjadi pengguna media tersebut. Untuk keperluan ujicoba, sebaiknya dipilih peserta didik yang kemampuannya sedikit di bawah kemampuan rata-rata.

Ujicoba terhadap kelompok kecil dilakukan setelah adanya revisi berdasarkan hasil ujicoba perorangan. Ujicoba kelompok kecil ini diberikan terhadap 5-8 peserta didik yang memiliki kemampuan rata-rata kelompok. Setelah ujicoba kelompok kecil selesai, maka perlu dilakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan temuan yang ada.

Ujicoba lapangan dilakukan terhadap kelompok peserta didik yang menjadi target penggunaan media, dalam situasi belajar yang sebenarnya. Jika

tidak memungkinkan untuk mengujicobakan terhadap seluruh peserta didik secara lengkap, maka dapat diambil sampel sejumlah 20-30 orang.

#### **D. PENUTUP**

Usaha-usaha terus dilakukan baik oleh pendidik, pemerintah maupun masyarakat luas dalam rangka memperbaiki atau setidaknya mencari jalan “terbaik” untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Dalam usaha mencari “jati” tersebut tentu akan menghadapi banyak permasalahan mulai dari masalah “klasik” (Gaji) guru yang rendah kalau tidak ingin dikatakan “sangat rendah”, infrastruktur yang tidak merata, distribusi guru yang belum profesional dan proporsional, perpustakaan yang belum memadai sampai kepada sistem managerial atau pengelolaan sistem pendidikan. baik dari tingkat pusat sampai ke daerah yang belum perefesioanal dan belum memiliki daya saing.

##### **1. KESIMPULAN**

Di tengah lautan masalah tersebut, tentu kita tidak bisa hanya berdiam diri, sebagai pendidikan tentu banyak hal yang bisa dilakukan, salah satunya dengan selalu meng-upgrade kompetensi, baik profesional, pedagogik, personal maupun sosial, dalam bidang kompetensi pedagogik dan profesional, seorang pendidik dapat melakukan usaha-usaha inovatif dan kreatif baik secara mandiri atau berkelompok, seperti dengan adanya kelompok-kelompok guru mata pelajaran (MGMP). Kelompok-kelompok tersebut dapat melakukan kegiatan-kegiatan ril yang dapat meningkatkan kompetensi para guru yang bermuara pada meningkatnya kualitas peserta didik.

Penggunaan modul dalam pembelajaran adalah salah satu usaha yang kiranya dapat dilakukan oleh para guru, apalagi modul

pembelajaran berbasis media atau multimedia. Modul pembelajaran berbasis multimedia untuk saat ini, kiranya tidaklah terlalu sulit diwujudkan, baik dengan memproduksi (mendesain) sendiri maupun dengan cara *sharing* sesama pendidik dengan wadah MGMP tadi. *Sharing* media ataupun modul pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan pada satu wilayah atau tempat tapi dapat dilakukan dengan siapa saja dan dimana saja serta kapan saja dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

## **2. SARAN**

Jika sekiranya mendesain modul atau media berbasis multimedia para guru belum memiliki kompetensi untuk hal tersebut, maka wadah MGMP bisa dijadikan sarana atau wadah untuk meningkatkan kompetensi guru di bidang desain media atau modul berbasis multimedia. Apalagi, menyongsong diberlakukannya Kurikulum 2013 tantangan guru semakin besar, dimana Teknologi Informasi dan Komunikasi sudah akan diterapkan untuk setiap mata pelajaran. Kiranya dengan hal demikian diharapkan kepada seluruh guru sebagai ujung tombak mempersiapkan generasi-generasi paripurna, untuk selalu meng-upgrade kompetensinya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Basuki dan Ulum, M. Miftahul, *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*. Ponorogo : STAIN Ponorogo Press, 2007.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- Ihsan, Hamdani dan Ihsan, A. Fuad, *Filsafat Pendidikan Islam*, cetakan ketiga. Bandung : Pustaka Setia, 2007.
- Mulyasa, E., *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, Implementasi, Dan Inovasi*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2003.
- Nasution, S., *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar*, cetakan kedelapan. Jakarta : PT Bumi Aksara, 2003.
- Nawawi, Hadari, *Pendidikan Dalam Islam*. Surabaya : Al-Ikhlas, 1993.
- Usman, Basyiruddin, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta : Ciputat Pers, 2002.