

Transformasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Game*: Persepsi Guru di Sekolah Dasar

¹Dwi Yuniasih Saputri, ²Rukayah, ³Mintasih Indriayu
^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
* Email: dwiyuniasih32@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai: (1) penerimaan guru terhadap multimedia interaktif berbasis *game* sebagai media pembelajaran; (2) pemahaman guru terhadap multimedia interaktif berbasis *game*; dan (3) penilaian guru terhadap multimedia interaktif berbasis *game*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) guru memberikan penerimaan yang baik terhadap multimedia interaktif berbasis *game* karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan berpusat kepada siswa; (2) multimedia interaktif berbasis *game* sederhana sehingga mudah digunakan untuk membantu siswa belajar; dan (3) guru mempunyai penilaian yang baik terhadap multimedia interaktif berbasis *game* sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendamping baik di sekolah ataupun di rumah.

Kata kunci: multimedia interaktif, *game*, persepsi guru, sekolah dasar

Abstract

This study aims to describe: (1) teacher acceptance of game-based interactive multimedia as a learning medium; (2) teacher's understanding of game-based interactive multimedia; and (3) teacher assessment of game-based interactive multimedia. The research method used is descriptive qualitative. Data collection is done using the method of observation and interviews. Data analysis techniques used are interactive analysis consisting of data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of this study indicate that (1) teachers provide good acceptance of game-based interactive multimedia because learning becomes more active and student-centered; (2) interactive multimedia based on simple games so that it is easy to use to help students learn; and (3) the teacher has a good assessment of game-based interactive multimedia so that it can be used as a companion learning media both at school and at home.

Keywords: interactive multimedia, *game*, teacher perception, elementary school

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mempunyai berbagai masalah. Salah satu masalah yang terdapat pada bidang pendidikan yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi. Hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang rendah menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum terlaksana dengan maksimal sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai.

Masalah yang terdapat di bidang pendidikan dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Faktor tersebut diantaranya dari guru, siswa, sarana prasarana, dan pemerhati pendidikan. Idealnya semua faktor tersebut

harus difungsikan dengan optimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Faktor yang memberikan peran penting dalam menunjang proses pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Guru perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan perkembangan jaman. Dengan demikian dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Media pembelajaran sebagai salah satu faktor yang berperan penting dalam pembelajaran dinilai penting untuk dikembangkan. Arsyad (2014: 81) menyebutkan salah satu ciri media pembelajaran adalah media mengandung dan membawa pesan atau

informasi kepada penerima yaitu siswa. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan sederhana dan bisa pula pesan yang kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Melalui media pembelajaran, guru akan lebih mudah mengembangkan potensi siswa, karena siswa akan terlibat langsung terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini senada dengan Baharuddin & Wahyuni (2015) bahwa dalam proses belajar dan pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan siswa menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru dan siswa pra survey siswa kurang antusias terhadap media pembelajaran tematik. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang bermain sendiri ketika guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran. Siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Sehingga peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif.

Ariani & Haryanto (2010: 25) mengemukakan bahwa multimedia merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia interaktif digunakan secara individual sehingga memberikan pengalaman yang sama kepada siswa dalam belajar. Selain itu, multimedia interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif.

Multimedia interaktif cocok digunakan di sekolah dasar karena siswa sekolah dasar lebih tertarik dengan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan teks, tetapi terdapat gambar, video, dan animasi. Selain itu, siswa sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir konkret sehingga perlu visualisasi untuk memahami materi.

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif menurut Darmawan (2012, 55-56) mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menampilkan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Sadiman (2014: 10) juga

mengemukakan bahwa cara belajar siswa itu berbeda-beda, ada yang lebih cepat belajar melalui media visual, media audio, media cetak, media audio visual dan sebagainya. Multimedia interaktif menjadi solusi untuk mengatasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda.

Banyak hasil penelitian yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif mempunyai kelebihan jika digunakan sebagai media pembelajaran. Sugiyono (2014) telah mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dan hasilnya efektif untuk pembelajaran menyimak dan belajar mandiri. Wahab, dkk. (2015) juga telah mengembangkan aplikasi multimedia yang bisa membantu remaja dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran mereka tentang *cyber-bullying*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari & Herman (2016) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis dan komunikasi matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka multimedia interaktif mempunyai banyak manfaat untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Multimedia interaktif membuat siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan. Multimedia interaktif juga membuat siswa belajar dengan melibatkan panca indera dengan optimal.

Peneliti berusaha untuk mengetahui persepsi guru terhadap multimedia interaktif berbasis game. Persepsi merupakan suatu pandangan dari setiap orang (Piaget, 2010). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Baharuddin & Wahyuni (2015) persepsi adalah proses seseorang dalam memberi makna terhadap informasi atau rangsangan yang diterimanya berdasarkan realita objek yang ditangkap. Setiap guru mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap media pembelajaran. Sehingga cara pandang guru akan berbeda antar guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Guru harus mempunyai persepsi yang tepat terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam proses pembelajaran, agar guru dapat mengembangkan potensi anak, maka

diperlukan sebuah media pembelajaran yang akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru terhadap multimedia interaktif berbasis *game*. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi praktisi untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus-November 2017. Penelitian dilaksanakan di empat sekolah dasar di Kota Surakarta yaitu SD Warga, SD Al-Azhar Syifa Budi, SD Muhammadiyah 1 Surakarta, dan SD Al-Abidin. Subjek penelitian adalah empat guru sekolah dasar di kota surakarta. Data awal untuk penelitian ini diambil dari hasil observasi. Adapun data pada studi pendahuluan ini berwujud informasi yang berisi kondisi sekolah, media pembelajaran, hasil belajar siswa, kondisi guru, dan fasilitas sekolah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan pedoman wawancara. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles & Hubberman (2009) yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penerimaan Guru terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Game

Berdasarkan hasil observasi guru memanfaatkan multimedia interaktif berbasis *game* untuk menunjang proses pembelajaran. Guru memperkenalkan kepada siswa mengenai multimedia interaktif berbasis *game* menggunakan LCD proyektor. Guru juga memberikan bimbingan kepada siswa pada saat siswa menggunakan media pembelajaran masing-masing. Pembelajaran menggunakan

multimedia interaktif membuat pembelajaran berpusat kepada siswa. Peran guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator, sehingga hanya memantau siswa dalam pembelajaran. Setelah selesai menggunakan multimedia interaktif berbasis *game*, guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang sudah dipelajari. Guru juga mengonfirmasi materi yang belum jelas dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara guru menerima multimedia interaktif berbasis *game* sebagai media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh informan 1 bahwa “Media pembelajaran dengan menggunakan komputer menarik untuk meningkatkan perhatian siswa, sehingga dalam pembelajaran tidak cepat bosan dan terhibur”. Informan 3 juga menyatakan bahwa “Saya sebagai guru saja senang menggunakan media pembelajaran tersebut, apalagi siswa yang menggunakan, pasti lebih senang karena terdapat permainannya”. Informan 5 mengemukakan bahwa “Media pembelajaran yang menampilkan video sangat cocok bagi siswa jaman sekarang karena mereka sudah terpengaruh dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari”.

2. Pemahaman Guru terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Game

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru maka sebagian besar guru memahami multimedia interaktif berbasis *game*. Guru memahami penggunaan multimedia interaktif berbasis *game* karena terdapat aturan penggunaan yang jelas. Selain itu, sudah terdapat langkah-langkah penggunaan yang dicantumkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Informan 2 mengemukakan bahwa “Multimedia interaktif mudah digunakan karena sederhana tombol-tombol navigasinya. Siswa pasti bisa menggunakan media tersebut”. Informan 3 mengemukakan bahwa “Multimedia interaktif selain sederhana penggunaannya, dilengkapi dengan gambar dan video sehingga memberikan kemudahan pada siswa dalam belajar”. Selain itu, informan 5 juga mengemukakan “Media pembelajaran sudah dilengkapi aturan penggunaan sehingga dapat digunakan dengan mudah”.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran, guru memperkenalkan

multimedia interaktif berbasis *game* dengan lancar. Guru tidak mengalami kesulitan ketika menjelaskan cara penggunaan multimedia interaktif berbasis *game* dengan menampilkan halaman utama, menjelaskan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator dan aturan bermain. Guru juga memberikan contoh kepada siswa cara bermain dengan baik.

3. Penilaian Guru terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Game

Berdasarkan hasil wawancara, guru memberikan penilaian multimedia interaktif berbasis *game* dengan baik. Informan 1 mengungkapkan bahwa “Multimedia interaktif berbasis *game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendamping bagi siswa”. Informan 3 juga mengungkapkan bahwa “Multimedia interaktif dapat dijadikan variasi dalam pembelajaran agar lebih bervariasi”. Informan 4 menjelaskan bahwa “Media pembelajaran interaktif membuat siswa belajar lebih mudah karena terdapat gambar dan video.” Informan 5 memberikan pendapat bahwa “Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri karena guru hanya sebagai fasilitator, jadi siswa yang lebih aktif”.

Secara keseluruhan multimedia interaktif berbasis *game* sudah baik. Namun, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh guru terhadap multimedia interaktif berbasis *game* yaitu pada bagian soal evaluasi belum terdapat tombol untuk keluar dan kembali ke halaman utama. Pada multimedia interaktif juga masih terdapat tulisan yang kecil sehingga perlu diperbaiki. Selain itu, cover compact disk perlu diperbaiki agar warnanya lebih cerah dan terdapat deskripsi pada cover bagian belakang compact disk.

Sebagian besar guru mempunyai penerimaan yang baik terhadap multimedia interaktif berbasis *game*. Multimedia interaktif cocok digunakan di sekolah dasar karena belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Heafner (2004) siswa menikmati belajar menggunakan teknologi karena mereka melihat teknologi sebagai hal yang menarik dan menghibur. Selain itu terdapat hasil penelitian yang memberikan hasil bahwa integrasi dan implementasi *game* komputer ke dalam kelas dapat membantu siswa belajar dengan lebih

menyenangkan dan efektif (Ahmad & Jafaar, 2012).

Guru dapat menggunakan multimedia interaktif berbasis *game* dengan baik. Guru sudah terbiasa menggunakan perangkat komputer jadi tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media berbasis teknologi canggih. Guru memperkenalkan multimedia interaktif berbasis *game* kepada siswa dan mendampingi siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan multimedia interaktif berbasis *game*.

Tampilan yang terdapat pada multimedia interaktif berbasis *game* mempunyai sederhana sehingga mudah digunakan. Selain itu terdapat petunjuk yang jelas sehingga guru dan siswa dapat menggunakan multimedia interaktif berbasis *game* dengan mudah. Terdapat beberapa saran yang perlu diperbaiki oleh peneliti agar multimedia interaktif berbasis *game* lebih baik dan dapat digunakan dikhalayak umum.

Sebagian besar guru memberikan penilaian dengan baik. Hal tersebut karena multimedia interaktif dilengkapi dengan gambar dan video sehingga memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ebata (2008) bahwa siswa lebih suka alat bantu visual untuk mendapatkan informasi baru dan menghafal sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Siswa yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *game* menjadi lebih aktif dan belajar secara mandiri. Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendamping baik di sekolah ataupun di rumah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi guru mengenai persepsi guru terhadap multimedia interaktif berbasis *game* maka dapat disimpulkan bahwa (1) guru mempunyai penerimaan yang baik terhadap multimedia interaktif berbasis *game* sebagai media pembelajaran; (2) guru mempunyai pemahaman yang baik terhadap multimedia interaktif berbasis *game* karena multimedia interaktif berbasis *game* sederhana dan mudah digunakan; dan (3) guru memberikan penilaian bahwa

multimedia interaktif berbasis *game* layak digunakan sebagai media pembelajaran pendamping dan sebagai variasi pembelajaran.

Terdapat saran yang diberikan kepada guru yaitu untuk memvariasikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan perkembangan jaman. Kepala Sekolah sebaiknya memberikan fasilitas kepada guru untuk menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran dengan mengikuti pelatihan atau seminar.

dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Wahab, Nadia A., Wan Ahmad J.W.A & Balakrishnan M. (2015). The use of multimedia in increasing perceived knowledge and awareness of cyber-bullying among adolescents: A pilot study. *Journal Social and Behavioral Sciences*, 176, 745-749

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Ibrahim & Azizah Jaafar. (2012). Computer games: implementation into teaching and learning. *Journal Social and Behavioral Sciences*, 59, 515 – 519
- Ariani, N. dan Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Arsyad A. (2014) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Baharuddin & Wahyuni N, E. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ebata, M. (2008). Motivation Factors in Language Learning. *The Internet TESL Journal*, 14(4). Retrieved from <http://iteslj.org/Articles/Ebata-MotivationFactors.html>
- Heafner, T. (2004). Using technology to motivate students to learn social studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher*, 4(1), 42–53.
- Miles, Matthew B. & A. Michael Hubberman. (2009). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI-Press.
- Piaget, J. 2010. *Psikologi Anak*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Purnamasari, Setyarini & Tatang Herman. (2016). *Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis, serta Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Sadiman, Arif S. dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan*