



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran”



Inovasi Media Pembelajaran Multimedia Di Era Society 5.0

Ika Shelfi Melati¹ (✉), Meilan Arsanti²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Indonesia

Ikashelfi3@gmail.com

abstrak – Keterlibatan dan interaksi yang aktif antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran perlu diterapkan. Pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, dapat dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada. Pemilihan media pembelajaran yang tepat, diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang dapat bersaing dan berkontribusi secara global. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan inovasi media pembelajaran multimedia dalam menyongsong era society 5.0 dalam bidang pendidikan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif naratif. Pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan inovasi-inovasi pendidik yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan menggunakan media pembelajaran multimedia yang tepat untuk menghadapi era society 5.0. Inovasi tersebut mencakup bagaimana pendidik akan menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif, dan berpikir kritis.

Kata Kunci: Inovasi, media pembelajaran, era society 5.0

Kata kunci – minimal 3 kata dan maksimal 5 kata

Abstract – Active involvement and interaction between educators and students in the learning process needs to be applied. Educators in creating active and fun learning can take advantage of existing technology. The selection of the right learning media is expected to be able to produce human resources who can compete and contribute globally. This study aims to explain the innovation of multimedia learning media in welcoming the era of society 5.0 in the field of education. The method used in this research is descriptive narrative method. Data collection is done by literature study. The results of this study indicate that educators' innovations can be applied in the world of education using appropriate multimedia learning media to face the era of society 5.0. The innovation includes how educators will produce students who are active, creative, innovative, and think critically.

Keywords – Innovation, learning media, era of society 5.0

PENDAHULUAN

Sekarang ini kita telah memasuki zaman pada *era society* (masyarakat) 5.0. Era *society* sendiri diperkenalkan oleh Pemerintah Jepang pada tahun 2019, dengan maksud sebagaiantisipasi dari gejala disrupsi akibat revolusi industri 4.0. Tentu sebelumnya sudah ada era yang menduduki pembentukan masyarakat. Era *society* 5.0 merupakan era ketika masyarakat menjalani kehidupan dengan semua teknologi. Teknologi digital yang berupa internet tidak hanya sekedar untuk berbagi informasi, namun juga diaplikasikan dalam kehidupan manusia. Jadi, *society* 5.0 lebih memfokuskan kepada komponen manusianya. Dengan demikian, lahirnya era *society* 5.0 diusahakan

mampu menyempurnakan konsep-konsep masyarakat sebelumnya yaitu *society* 1.0 sampai *society* 4.0.

Disrupsi adalah sebuah inovasi dan perubahan besar-besaran yang mengubah sistem, tatanan yang ada ke cara-cara baru. Keadaan ini berdampak juga terhadap bidang pendidikan. Pendidikan dipercaya sebagai salah satu bidang yang memiliki peran penting dalam pembangunan untuk kemajuan suatu bangsa. Kalau mengalami sebuah kendala maka harus ada perbaikan dan penyembuhan. Di era *society* 5.0 yang semua teknologi sudah menjadi bagian dari sebuah kehidupan, pasti membutuhkan inovasi dalam menjalankannya dalam kehidupan. Menurut (Krismiati, 2017) dalam menjalankan proses pendidikan tidak hanya berfokus kepada kecerdasan buatan melalui konektivitas di segala hal, tetapi juga berfokus kepada komponen manusia sebagai motor penggerak pendidikan. Maka dari itu, untuk menghadapi era *society* 5.0 perlu adanya iklim, strategi, dan inovasi pendidikan yang memadai dan mendukung.

Penelitian ini berfokus kepada inovasi pembelajaran multimedia pada era *society* 5.0. Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik yang berlangsung dalam lingkungan belajar. Dalam melakukan pembelajaran, seorang pendidik tentulah mempunyai inovasi bahkan strategi sendiri dalam menyampaikan materi atau ilmu yang akan diajarkan kepada peserta didik. Media pembelajaran haruslah dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dan perkembangan teknologi yang ada di masyarakat, sehingga membuat peserta didik belajar secara aktif dan menyenangkan. Menurut Asyhar (2011:44 -46), media dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, dan (4) multimedia. Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Multimedia berisi perpaduan video, audio, dan teks yang dikemas dalam satu kesatuan yang utuh

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif naratif, dengan pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan. Kajian pustaka atau studi kepustakaan ialah telaah teori-teori yang relevan dengan judul dan latar belakang yang ada dalam penelitian ini. Studi kepustakaan merupakan sebuah kegiatan penelitian yang di dalamnya mengutamakan aspek teoritis serta aspek manfaat secara praktis. Adapun teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur, catatan-catatan, dan laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mewujudkan pembelajaran di era *society* 5.0 perlu adanya berbagai inovasi. Dari mulai media, metode, dan evaluasi pembelajaran senantiasa membutuhkan inovasi yang sangat matang. Media pembelajaran merupakan salah satu penyalur pesan antara pendidik dan peserta didik. Menurut Oemar Hamalik (1989) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran dihadirkan dengan harapan agar pembelajaran dapat terarah dan dapat mencapai tujuan dalam kegiatan

pembelajaran. Media adalah komponen dalam pembelajaran yang merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber menuju sasarannya. Untuk penyampaian oleh sumber kepada sasarannya dapat dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Darmawan (2012:53) mengungkapkan secara sederhana bahwa multimedia dipandang sebagai upaya pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi baik dalam konteks face to face, offline konteks, maupun online konteks. Multimedia adalah media pembelajaran yang menggabungkan antara dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, gambar, audio, dan video.

Media pembelajaran multimedia diharapkan mampu melatih kemauan peserta didik dalam berpikir kritis, seperti memecahkan masalah, pengambilan keputusan, dan dapat meningkatkan keterampilan penggunaan TIK pada peserta didik. Jonassen (Chaerumman, 2004) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis TIK (multimedia) apabila diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dapat mendukung terjadinya proses belajar yang:

1. Aktif, dengan proses belajar yang menarik dan bermakna memungkinkan peserta didik akan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran
2. Konstruktif, dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya oleh peserta didik untuk memahami makna yang selama ini ada dalam pikirannya, peserta didik memungkinkan dapat menggabungkan konsep atau ide yang baru
3. Kolaboratif, yaitu memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau masyarakat untuk saling bekerja sama, berbagi ide, saran dan pengalaman
4. Percakapan, yaitu memungkinkan siswa untuk melakukan proses sosial dan dialogis di mana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah, dan
5. Reflektif, memungkinkan siswa untuk dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merengkannya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.

Dalam penelitian ini peneliti membahas dalam meningkatkan inovasi media pembelajaran multimedia menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Terdapat fitur canggih dalam *Microsoft Powerpoint* yang dapat digunakan untuk membuat tampilan media pembelajaran lebih menarik dan canggih. Beberapa fitur dalam pembuatan media pembelajaran multimedia ini, meliputi penggunaan tombol-tombol navigasi, penggunaan audio dan video, penggunaan teks dan gambar, penggunaan hyperlink, pemberian efek transisi dan animasi, serta fitur-fitur pendukung lainnya. Apabila keseluruhan fitur ini dipadukan dalam pembuatan media pembelajaran, maka akan tercipta produk bahan ajar yang menarik dan menyenangkan. Terlebih, jika sumber pemberi pesan (pendidik) mampu memadukan penggunaan desain warna dan tata letak yang baik, maka akan diperoleh visualisasi media yang optimal.

Berikut ini adalah cara kreatif dalam membuat *Powerpoint* untuk media pembelajaran yang dapat para pendidik praktekkan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik, antara lain:

- 1) Membuat *Killer Opening Slide* yang kreatif

Cara membuat *Powerpoint* yang dapat menarik perhatian peserta didik salah satunya dengan membuat *killer opening slide*. Itu merupakan sebuah slide pembuka presentasi yang dapat mengundang perhatian pendengar dan pembaca atau dalam hal ini adalah peserta didik. Dengan dibuat secara menarik dan kreatif dapat membuat siswa tertarik dan penasaran pada materi yang akan diajarkan. Awal presentasi adalah penentu keberhasilan keseluruhan presentasi. Jika awal presentasi seorang pendidik cukup menarik, maka peserta didik akan tertarik untuk terus memperhatikan presentasi sampai akhir.

2) Menggunakan Slide Master

Cara membuat power point pembelajaran yang menarik memang penting. Tetapi sebuah presentasi yang baik juga harus memiliki kesinambungan antar *slide-slide* dalam presentasi. Di sinilah peran fitur *Slide Master* sangat dibutuhkan.

3) Menggunakan gambar dan video yang mendukung

Dapat dikatakan bahwa *Powerpoint* ini merupakan media yang berbasis multi-modal. Pendidik tidak hanya dapat menggunakan teks saja, tetapi juga dapat memasukkan audio dan juga video pada presentasi *Powerpoint*. Gambar dan video dapat pendidik jadikan sebagai alat untuk menjelaskan poin-poin penting yang dipresentasikan sehingga makin mudah dipahami oleh peserta didik.

4) Membuat permainan edukatif

Powerpoint menyajikan materi tentu sudah biasa. Hal kreatif yang dapat pendidik buat dengan *Powerpoint* adalah membuat permainan edukatif berbasis *Powerpoint*.

SIMPULAN

Media pembelajaran multimedia adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menggabungkan berbagai macam media dalam satu jenis. Media yang digabungkan tersebut terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang digabungkan secara terintegrasi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia ini dirasa tepat diterapkan di era globalisasi saat ini. Perkembangan teknologi berkembang pesat, penggunaannya tidak hanya orang dewasa tetapi hingga anak-anak pun menikmati perkembangan teknologi. *Powerpoint* merupakan media pembelajaran sudah umum digunakan dalam dunia pendidikan saat ini. Para pendidik pasti sudah sangat familiar dengan *Powerpoint* ini. *Microsoft Powerpoint* adalah sebuah *software* yang dapat membantu pendidik dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Media *Powerpoint* dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas. Media *Powerpoint* sangat cocok diaplikasikan untuk peserta didik diberbagai usia sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif, dan berpikir kritis.

REFERENSI

Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya

Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Chaeruman, AU.2004.Integrasi Teknologi Telekomunikasi dan Informasi (TTI) ke dalam Pembelajaran. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, “Menghadapi Tantangan Daya Saing SDM Nasional dan Internasional”, UT.PUSTEKKOM. IPTPI : Tidak diterbitkan
- Budi Listiyono, 2011. Pengertian Multimedia Pembelajaran. (<http://listiyonobudi.blogspot.com/2011/11>), downloade tanggal 10 Mei, 2016
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media
- Natasya, Eka.2015.Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, (Online), ([http://ekanastasya999.blogspot.co.id/2015/06/media-pembelajaran-berbasis multimedia_7.html](http://ekanastasya999.blogspot.co.id/2015/06/media-pembelajaran-berbasis-multimedia_7.html)), diakses 06 Desember 2016
- Rakim. 2008. Multimedia dalam Pembelajaran, (Online), diakses pada 07 Desember 2016 (<http://rakimypk.blogspot.com/2008/04/multimedia-dalampembelajaran.html>).