

Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia yang Humanis Pada Anak Usia Dini di Era Milenial

Yuliana Tegar Mandiri
Universitas Ahmad Dahlan
email: y.tegarmandiri@gmail.com

Abstract

Lack of interest of students in learning due to the limitations of the media used. The teacher's understanding of multimedia learning is still very low so that its use in the learning process has not run optimally. There are still many educators who rely on how to teach with the old paradigm. Munandi, (2008: 152) When students use interactive multimedia, they are invited to engage in audio, visual, and kinetic. Certain educational institutions have not all educators in the school utilize learning resources appropriately for early childhood. Even though there are many learning resources that can be used by educators to help the learning process. This shows the need for the development of humanistic multimedia learning in order to improve student learning outcomes. The application of multimedia learning in schools is currently not maximized. Teacher's knowledge is still very minimal and requires innovation in planning and implementing learning.

Keywords: *multimedia based learning, early childhood, millennial*

Abstrak

Kurangnya minat anak didik dalam belajar dikarenakan keterbatasan media yang digunakan. Pemahaman guru terkait pembelajaran multimedia masih sangat rendah sehingga penggunaannya pada proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Masih banyak pendidik yang mengandalkan cara mengajar dengan paradigma lama. Munandi, (2008:152) Ketika siswa menggunakan multimedia interaktif, mereka diajak untuk terlibat secara audio, visual, dan kinetik. Lembaga pendidikan tertentu belum semua pendidik yang ada di sekolah memanfaatkan sumber belajar secara tepat untuk anak usia dini. Padahal banyak sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik guna membantu proses pembelajarannya. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan pembelajaran multimedia yang humanis agar dapat meningkatkan hasil belajar anak didik. Penerapan pembelajaran multimedia di sekolah saat ini belum dilakukan secara maksimal. Pengetahuan guru masih sangat minim dan membutuhkan inovasi dalam perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran.

Kata kunci: *pembelajaran berbasis multimedia, anak usia dini, milenial*

1. Pendahuluan

Dalam kegiatan belajar mengajar sering kita temui anak yang sulit memahami materi yang sedang diajarkan. Banyak faktor yang menyebabkan anak sulit memahami materi, beberapa faktornya adalah strategi/metode dan media belajar mengajar yang digunakan oleh pendidik. Untuk itu seorang pendidik harus

mengupayakan strategi belajar mengajar yang tepat melibatkan anak secara langsung baik secara fisik maupun pikiran. Upaya lain yang dapat dilakukan untuk membantu siswa memahami materi adalah dengan menggunakan media yang menarik sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Dalam era milenial, perkembangan teknologi dan informasi yang menuntut kita untuk selalu

mengikuti perubahan zaman, bersifat kreatif dan inovatif supaya tidak tertinggal dengan yang lain. Laptop sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi masa kini perlu dimanfaatkan dengan lebih optimal. Penggunaan laptop dalam bidang pendidikan tidak hanya digunakan dalam hal administrasi saja, tetapi alangkah baiknya apabila digunakan dalam pembelajaran. Laptop sebagai salah satu bentuk multimedia yang dapat mengolah gambar, animasi, tulisan dan suara. Akan tetapi, banyak dari pendidik yang kurang peka terhadap kegunaan laptop ini. Sehingga dalam pembelajaran pun tidak digunakan. Rendahnya kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran ini terlihat dari sangat sedikitnya pendidik yang bisa mengoperasikan komputer/laptop. Padahal di era milenial sekarang ini penggunaan atau pemanfaatan teknologi sangatlah penting, mengingat tingginya penggunaan teknologi dalam suatu masyarakat juga mencerminkan tingkat pendidikan masyarakat itu sendiri.

Pembelajaran yang terjadi di sekolah sampai saat ini masih cenderung didominasi paradigma lama. Pendidik saat ini masih banyak yang belum mahir tentang pembelajaran berbasis multimedia.

2. Pembahasan

Pembelajaran

Knirk & Gustafson (dalam Lefudin, 2014: 14) Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam hal ini pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan sudah melalui tahapan perancangan pembelajaran. Proses pembelajaran aktivitasnya dalam bentuk interaksi belajar mengajar dalam suasana interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, artinya interaksi yang telah dicanangkan untuk suatu tujuan tertentu setidaknya adalah pencapaian tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada satuan pelajaran. Kegiatan pembelajaran yang diprogramkan guru merupakan kegiatan integralistik antara pendidikan dengan peserta didik. Kegiatan

pembelajaran secara metodologis berakar dari pihak pendidik yaitu guru, dan kegiatan belajar secara pedagogis berakar dari pihak peserta.

Gagne & Briggs (dalam Lefudin, 2014: 13) *Instructions* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

UUSPN No.20 (dalam Lefudin, 2014: 14) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu agar memperoleh suatu perubahan baru baik keseluruhan sebagai hasil dari proses belajar.

Multimedia

Vaughan (dalam Rusli, Dadang, Ni Nyoman Supuwingsih, 2017: 1.1) Multimedia terdiri atas elemen-elemen teks, gambar/foto, seni, grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.

Andresen & Brink (dalam Rusli, Dadang, Ni Nyoman Supuwingsih, 2017: 1.1) Karakteristik multimedia terdiri atas elemen-elemen teks, grafik, animasi, video, suara yang terintegrasi, serta konten yang dapat disusun dan dipresentasikan secara berbeda-beda.

Interaktivitas (fasilitas/kemampuan yang tersedia) dari sebuah produk multimedia meliputi antara lain:

- a. Manipulasi objek-objek dengan belajar pada layar melalui aktivitas *mouse*.
- b. Navigasi linier: Perpindahan slide/screen ke slide/screen

- sesudah dan sebelumnya (*forward/backward*)
- c. Navigasi bertingkat: Memilih slide/konten dengan menggunakan menu khusus.
 - d. Fungsi-fungsi bantuan interaktif. Bantuan melalui tombol-tombol khusus yang diadaptasikan ketika presentasi topik/konten.
 - e. Umpan balik (*feedback*): jawaban atau respon sistem atas hasil aktivitas.
 - f. Interaksi yang komunikatif: fasilitas berinteraksi dengan pengguna lain (berkolaborasi).
 - g. Interaksi yang konstruktif: fasilitas mengkonstruksi atau mengkonfigurasi objek-objek pada layar.
 - h. Interaksi yang reflektif: fasilitas penyimpanan aktivitas-aktivitas individu pengguna untuk kepentingan analisis.
 - i. Interaktivitas yang simulatif: Fasilitas simulasi seperti kondisi nyata/riil.

Pembelajaran Berbasis Multimedia

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis media yang berpotensi kuat untuk meningkatkan pemahaman siswa. Multimedia digunakan sebagai media komunikasi yang efektif untuk menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan keinginan agar mudah ditangkap dan menyenangkan. Sehingga didalam pembelajaran anak usia dini mereka dapat bermain sambil belajar dengan tidak ada kata bosan.

Metode

Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan oleh guru agar mencapai tujuan yang optimal. Metode pembelajaran ini sangat penting di lakukan agar proses belajar

mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat para siswa tersebut dapat mengantuk, dan juga para siswa tersebut dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik tersebut dengan mudah. (Suyono dan Hariyanto, 2011: 19).

Ada beberapa macam metode pembelajaran, diantaranya:

1. Metode Ceramah

Metode pembelajaran ceramah adalah penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam jumlah yang relatif besar. Seperti ditunjukkan oleh Mc Leish (1976), melalui ceramah, dapat dicapai beberapa tujuan. Dengan metode ceramah, guru dapat mendorong timbulnya inspirasi bagi pendengarnya.

Gage dan Berliner (1981:457), menyatakan metode ceramah cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dengan ciri-ciri tertentu. Ceramah cocok untuk penyampaian bahan belajar yang berupa informasi dan jika bahan belajar tersebut sukar didapatkan.

2. Metode Diskusi

Metode pembelajaran diskusi adalah proses pelibatan dua orang peserta atau lebih untuk berinteraksi saling bertukar pendapat, dan atau saling mempertahankan pendapat dalam pemecahan masalah sehingga didapatkan kesepakatan diantara mereka. Pembelajaran yang menggunakan metode diskusi merupakan pembelajaran yang bersifat interaktif. Metode diskusi dapat meningkatkan anak dalam pemahaman konsep dan keterampilan memecahkan masalah. Tetapi dalam transformasi pengetahuan, penggunaan metode diskusi hasilnya lambat dibanding penggunaan ceramah. Sehingga metode ceramah lebih efektif untuk meningkatkan kuantitas pengetahuan anak dari pada metode diskusi.

3. Metode Demonstrasi

Metode pembelajaran demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif untuk menolong siswa mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan seperti: Bagaimana cara mengaturnya? Bagaimana proses bekerjanya? Bagaimana

proses mengerjakannya. Demonstrasi sebagai metode pembelajaran adalah bilamana seorang guru atau seorang demonstrator (orang luar yang sengaja diminta) atau seorang siswa memperlihatkan kepada seluruh kelas sesuatu proses. Misalnya bekerjanya suatu alat pencuci otomatis, cara membuat kue, dan sebagainya.

4. Metode Ceramah Plus

Metode Pembelajaran Ceramah Plus adalah metode pengajaran yang menggunakan lebih dari satu metode, yakni metode ceramah yang dikombinasikan dengan metode lainnya. Ada tiga macam metode ceramah plus, diantaranya yaitu:

- a. Metode ceramah plus tanya jawab dan tugas
- b. Metode ceramah plus diskusi dan tugas
- c. Metode ceramah plus demonstrasi dan latihan (CPDL).

5. Metode Resitasi

Metode Pembelajaran Resitasi adalah suatu metode pengajaran dengan mengharuskan siswa membuat resume dengan kalimat sendiri.

Media

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Media dapat menambah rangsangan yang bervariasi kepada otak kita melalui. Miarso, (2017: 3)

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya:

1. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. Projected still media : slide; over head projektor (OHP), in focus dan sejenisnya
4. Projected motion media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Era Milenial

Juwita (2018: 292) Kaum Millennial adalah generasi muda yang terlahir antara tahun 1980ansampai 2000. Kaum Millennial terlahir di mana dunia modern dan

teknologi canggih diperkenalkan publik (contoh: gadget). Karakteristik Millennial berbeda-beda berdasarkan wilayah dan kondisi sosial-ekonomi. Namun, generasi ini umumnya ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Di sebagian besar belahan dunia, pengaruh mereka ditandai dengan peningkatan liberalisasi politik dan ekonomi, meskipun pengaruhnya masih diperdebatkan.

3. Kesimpulan

Supaya pembelajaran dapat bermakna, bukan hanya media yang menjadi faktor pendukungnya. Tetapi peranan guru atau pendidik sebagai motivator dan fasilitatorpun menjadi faktor yang sangat penting, pendidik diharapkan dapat merangsang dan memberikan dorongan agar dapat menumbuhkembangkan kreatifitas siswa sehingga akan terasa kebermaknaan suatu pembelajaran. Serta pendidik diharapkan untuk memahami betul dalam menggunakan multimedia yang sesuai untuk anak usia dini.

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan alternatif sebagai tools metode pembelajaran. Pembelajaran multimedia dapat berupa suara, video maupun animasi yang menarik.

Daftar Pustaka

- Lefudin. 2014. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusli, Dadang, Ni Nyoman. 2014. *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif*. Bali: Andi.
- Juwita, Dwi Rinjani. 2018. Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini Di Era Millennial. *Jurnal Ilmu Tarbiyah* (Online), ejournal.stitmuhpacitan.ac.id/index.php/tajdid/article/view/138/52, diakses 26 November 2018.