

PENGGUNAAN MULTIMEDIA SEBAGAI SALAH SATU MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK

Silvie Mil

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta
silviesahara@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak mempengaruhi segala sendi kehidupan manusia. Mulai dari dewasa samapai anak-anak sudah tersentuh oleh kecanggihan perangkat elektronik untuk menunjang kehidupan mulai dari kebutuhan untuk berkomunikasi, bisnis maupun entertainment. Termasuk pula di dalamnya dengan pendidikan, khususnya pendidikan pada anak usia dini. Lahir dan hidup di era digital membuat anak semakin cepat terpapar dengan kecanggihan teknologi dan perangkat elektronik, serta program-program aplikasi edutainment. Sebagai seorang pendidika tentu tidak salah bila kita juga memasukkan unsur teknologi dalam pengajaran dalam pendidikan anak. Namun perlu juga dicermati jenis media yang digunakan, jenis program aplikasi, waktu penggunaan dan kemudahan penggunaan bagi anak, mengingat anak masih dalam tahap perkembangan, yang membutuhkan kegiatan lain selain hanya keterlibatannya dengan gadget dan perangkat elektronik lainnya. perlu kontrol yang kuat antara pendidika dan orangtua, agar kemudahan teknologi ini dapat memberikan hasil yang optimal bagi tumbuh kembang ana dan jangan sampai membawa pengaruh egatif terhadap anak. karena bagaimanapun, anak adalah ivestasi dimasa depan.

Kata kunci: Media pembelajaran, multimedia, pendidikan anak usia dini

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilannya. Faktor-faktor yang dimaksud bisa disebut komponen pembelajaran. Salah satu komponen yang ikut menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran ialah komponen media pembelajaran. Salah satu kompetensi guru yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki adalah mengenai penggunaan media pembelajaran. Di era yang sudah mengglobal dan serba digital, sudah saatnya kita memasukkan unsur penggunaan teknologi pada pembelajaran anak. Pada artikel ini akan dibahas tentang apa itu media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dan

dampak terhadap anak serta upaya untuk mengurangi dampak tersebut.

MEDIA PEMBELAJARAN

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “Madium”, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan (Arsyad, 2005;3) Dapat dikatakan bahwa media merupakan wahana penyalur informasi atau penyalur pesan

Media secara garis besar dipahami adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah

merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Degeng, 2007: 11). *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Sadiman, 2003:6). Sedangkan, Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman, 2003). Berdasarkan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar

Banyak media yang dapat digunakan seorang guru ketika menyampaikan bahan pelajaran kepada siswanya di dalam kelas,

alat bantu tersebut dapat berupa audio visual, grafik, diagram, *tape recorder*, televisi, internet, gambar dan lain sebagainya. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan berbagai pertimbangan tertentu yang matang dan terencana, tidak asal pilih saja.

Dilihat dari jenisnya, media dibagi atas:

1) **Media Auditif**

Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti: radio, cassette recorder, piringan hitam media ini tidak cocok untuk orang yang mempunyai kelainan dalam pendengaran.

2) **Media Visual**

Media Visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Media ini menampilkan gambar diam seperti film, rangkai foto, gambar atau lukisan, cetakan dan juga yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

3) **Media Audiovisual**

adalah media yang mempunyai unsur rupa dan gambar. Media ini terbagi ke dalam audiovisual diam dan audiovisual gerak . Sedangkan dilihat dari daya liputnya, Media dibagi ke dalam :

- a. Media dan daya liput luas dan serentak. Contoh : radio dan televisi.
- b. Media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat. Contoh : film, soun slide, film rangkai.
- c. Media untuk pengajaran individual. Media ini digunakan hanya untuk seorang diri. Contoh: modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

MULTIMEDIA

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang

memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada computer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, serta berinteraksi. Kedua, harus ada link yang menghubungkan user dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu untuk menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi (Lusiana, 2001; 87).

PENGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN PADA ANAK

Peranan media akan terlihat jika guru pandai memanfaatkannya. Guru dapat mengembangkan media sesuai kemampuannya dengan tidak mengabaikan prinsip-prinsip dan faktor-faktor dalam memilih dan menentukan media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar (Sudjarwo, 1989; 79). Berikut adalah langkah-langkah dalam pemanfaatan media dalam hal ini multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.
- b. Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan memanfaatkan media massa yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan.
- c. Persiapan kelas. Siswa atau kelas harus mempunyai persiapan dalam menerima pelajaran dengan menggunakan media tertentu.
- d. Langkah penyajian dan pemanfaatan media. Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran.
- e. Langkah kegiatan belajar siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran.
- f. Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar di evaluasi sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa

Pembelajaran berbasis multimedia memiliki berbagai keunggulan dibandingkan penggunaan media lain. Pembelajaran multimedia melibatkan berbagai macam unsur indera. Penggunaan multimedia juga mempermudah siswa dalam hal ini anak dalam belajar dimana manfaat penggunaannya adalah sebagai berikut:

1. Melengkapi isi/materi yg terdapat dlm buku melalui perluasan dg sumber-sumber lain seperti manusia, binatang, tanaman dan sumber lain berupa benda/bukan benda yg diperlukan melalui pendekatan menyeluruh
2. Memotivasi belajar anak
3. Mengembangkan kreativitas anak
4. Memperkenalkan berbagai variasi dlm belajar dan mengajar
5. Membantu mengatasi keterbatasan kelas dg membuat yg tidak dpt diakses menjadi mudah diakses
6. Mendorong partisipasi aktif dlm pembelajaran, khususnya pd saat mengobservasi, menguji dan memanipulasi sumber belajar yg tersedia
7. Mengefisienkan biaya pengadaan sumber belajar
8. Membantu memberi kepuasan terhadap keingintahuan nak

Dari sekian banyak keunggulan yang diberikan oleh pembelajaran multimedia pada anak, terdapat juga keterbatasan

daripadanya. Keterbatasan tersebut dapat kita lihat seperti berikut ini:

1. Canggung bergaul
Banyaknya waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan perangkat elektronik akan mengurangi kesempatan anak untuk bermain bersama teman. Selain kurang dapat bersosialisasi kemampuan interpersonal anak juga akan kurang terasah dengan baik meskipun di dunia maya anak tersebut memiliki banyak teman, namun tetap saja anak tidak berkomunikasi secara langsung.
2. Gangguan komunikasi dan kurang empati
Kegiatan berkomunikasi bukan sekadar berbicara dan mendengarkan kalimat yang diucapkan lawan bicara tetapi juga berarti membaca ekspresi wajah dan gerak tubuh lawan bicara dan mengartikannya. Anak yang kurang bersosialisasi akan mengalami kesulitan memahami komunikasi non verbal, yaitu membaca ekspresi wajah dan gerak tubuh lawan bicaranya. Bila anak menyukai game yang bertema kekerasan seperti peperangan dan *martial arts* secara terus menerus akan memacu agresifitas. Di usia yang seharusnya anak belajar empati, ia tak punya kesempatan. Ketika adiknya jatuh dan butuh bantuan, ia tak menolong demi skor yang ingin dia peroleh.
3. Canggung bergerak
Tubuh yang kurang aktif bergerak akan mengurangi kesempatan anak untuk melatih kemampuan motoriknya, seperti motorik halus, bermain puzzle, mewarnai, melipat dan menggunting kertas butuh latihan. Motorik kasar juga tidak mendapat kesempatan untuk diasah, padahal keseimbangan tubuh sangat dibutuhkan anak agar tidak canggung berlari dan melompat.
4. Anak yang banyak mengakses internet untuk mengerjakan tugas sekolahnya cenderung menjadi pribadi yang plagiat

serta memiliki kemampuan yang buruk dalam menulis essay.

Pengaruh-pengaruh tersebut sebenarnya dapat kita kurangi dengan cara mencermati kebutuhan dan keinginan anak dalam penggunaan multimedia sebagai media pembelajarannya. Sebagai orangtua dan pendidik ada beberapa hal yang dapat kita lakukan untuk melindungi anak dari ancaman penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak tepat guna tersebut diatas.

- a. Memberi batasan waktu
Bila anak ingin menggunakan perangkat elektronik/multimedia, buat aturan main yang tidak boleh ditawar. Tetapkan waktu paling lama 30 menit perhari. Akan lebih baik bila kurang dari 30 menit sehingga anak dapat memanfaatkan waktu yang lainnya dengan bermain dengan sebayanya dan melakukan aktifitas fisik lainnya. jika memang anak masih termasuk dalam usia dini, persempit lagi waktu akses anak dengan perangkat multimedia.
- b. Mempunyai kontrol akses
Kecanggihan perangkat elektronik sejalan dengan kemampuan anak masa kini dalam pengoperasiannya. Orangtua dapat memasang *software filter* untuk melindungi anak dari mengakses informasi yang tidak pantas/tidak ramah anak.
- c. Seleksi sebelum memberi
Memilih baik perangkat elektronik maupun program yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Selain itu orangtua dapat mencoba program/games yang akan diberikan kepada anak agar mendapat gambaran apa yang dirasakan oleh anak.
- d. Dampingi anak
Pada saat anak menggunakan perangkat elektronik/multimedia, dampingi anak dalam pemakaian dan penggunaannya.

Selain sebagai salah satu upaya untuk mengontrol dan mengawasi program aplikasi apa yang digunakan, orangtua dan pendidik juga bisa memberikan pengertian dan pemahaman tentang materi (*content*) yang sedang digunakan. Pada saat anak mengakses internet, damping anak agar informasi yang diterima anak dari internet tidak salah diterima oleh anak. Selain itu orangtua juga dapat mengontrol apakah anak mengakses situs porno atau tidak

e. Menciptakan aktifitas keluarga

Kegiatan bersama keluarga tentu akan lebih banyak melatih kemampuan anak dari pada duduk seharian sambil menatap layar computer atau bermain games. Banyak hal yang dapat dilakukan anak bersama orangtua untuk melakukan kegiatan bersama seperti jalan sore, bermain puzzle keluarga atau aktifitas lain yang disukai oleh anak

PENUTUP

Tidak ada yang salah dengan salah dengan penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran, sebab sejatinya multimedia diciptakan manusia untuk memberikan kemudahan baginya. Jikalaupun terdapat akibat-akibat negatif, semestinya kita mesti mempertimbangkan berbagai faktor lain. Misalnya, apakah mempelajari multimedia yang kita gunakan sudah tepat sesuai dengan perkembangan anak, sesuai dengan kebutuhan, pengaturan waktu penggunaan dan pemilihan materi. Sebab tidak semua materi cocok digunakan dalam pembelajaran berbasis multimedia. Dan sejatinya bagi anak, pembelajaran melalui pengalaman langsung (*learning through true experinces*) akan lebih bermakna dan memberikan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2005
- Degeng Nyoman S. *Pandangan Behavioristik vs Konstruktivistik Pemecahan Masalah Belajar Abad XXI*. Malang: Makalah Seminar TEP, 2007
- Lusiana, *Multimedia dan Pembelajaran*. Jakarta Kanisius, 2001
- Sadiman, Arif S, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. 2003
- Sudjarwo S, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*, Jakarta: PT Medyatama Sarana Perkasa, 1989.
- Zaman, B., dkk. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta: Universitas Terbuka