YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1661

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL ADDIE DAPAT MENUMBUHKAN SEMANGAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Septiana Dwi Astuti[1], Desvia Saputri[2], Indah Maya Sari[3]
Universitas Jambi
dwi.astuti[1]@gmail.com

Abstract

Interactive multimedia is a combination of several types of media that are combined and can be used in propiding explanations related to learning material in the learning process. Many interactive media were created with the goal of creating interactive media so that they can be used in the educational process. In developing interactive multimedia the model used is the ADDIE model (analysis, desaign, development, implementation, and evaluation). In developing interactive multimedia, the authors chose the ADDIE model because this model is constanty evaluated at each level. When developing and perfecting a product in interactive multimedia in the form of audio-visual, visual, audio, the ADDIE model can be used. The development of interactive multimedia means that students have high enthusiasm in the learning process.

Keywords *: ADDIE Model; Interactive Multimedia; Development.*

Abstrak: Multimedia Interaktif merupakan gabungan dari beberapa macam media yang dipadukan dan bisa dipakai dalam memberikan penjelasan terkait materi pelajaran pada proses pembelajaran. Multimedia interaktif dikembangkan dengan maksud untuk menciptakan sebuah multimedia interaktif agar dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan multimedia interaktif model yang dipakai adalah model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Dalam mengembangkan multimedia interaktif, penulis memilih model ADDIE dengan alasan karena model ini setiap tahapnya selalu dilakukan evaluasi. Pada saat mengembangkan dan menyempurnakan suatu produk pada multimedia interaktif berupa audio visual, visual, audio dapat digunakan model ADDIE. Pengembangan multimedia interaktif bermaksud agar peserta didik memiliki semangat yang tinggi dalam proses belajarnya.

Kata Kunci : ADDIE; Multimedia Interaktif; Pengembangan

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pendidikan unggul mampu diterapkan dengan perjuangan yang bisa mensinergikan seluruh elemen pendidikan terbaik oleh karena itu peserta didik dan sumber belajar saling mempengaruhi sehingga bisa berjalan dengan selaras. Menurut (Mustofa, 2017) menyatakan bahwa "Pendidikan yang unggul, bisa mewujudkan versi yang sanggup melewati rintangan yang dihadapinya". Menurut (Samani, 2012) menyatakan bahwa "Pendidikan yang unggul bisa mewujudkan pembelajaran yang lebih baik". Apabila pendidikan yang unggul didefinisikan sebagai kerangka berpikir pembelajaran yang bermutu, sehingga pendidik wajib kreatif dan berinovasi dalam menerapkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran peserta didik agar mereka dapat menumbuhkan semangat belajar.

Selama pembelajaran yang berkualitas sedang berjalan langsung pada saat ini masih menanggung dilema. Dengan begitu, peningkatan pembelajaran penting dilaksanakan terus menerus. Akan tetapi bentuk pengembangannya penting untuk ditelaah sebagai bahan pengembangan yang bisa dijadikan solusi untuk menumbuhkan semangat belajar.

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang bisa memberikan penjelasan yang berguna pada proses pembelajaran. Tak lain juga, menurut (Munadi, 2008) menyatakan bahwa "Media pembelajaran mempunyai keahlian untuk memberikan dorongan, pengalaman, dan membangun tanggapan yang sepadan". Dalam memilih media pembelajaran yang sempurna turut berdampak dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif mempunyai, kemampuan dalam mendorong peserta didik agar bisa menanggapi materi pembelajaran dengan baik.

Multimedia interaktif ialah bahan ajar melalui naungan perangkat elektronik agar membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik. Menurut (Rachmadtullah & Sumantri, 2018) menyatakan bahwa "Laptop adalah sarana untuk melihat kemampuan peserta didik diakhir pembelajaran. Menurut (Syawaludin, dkk., 2019) menyatakan bahwa "Multimedia interaktif bisa menayangkan materi terlihat efisien hingga bisa mendorong minat peserta didik dengan membuat peserta didik berpikir kritis ketika menyelesaikan suatu permasalahan. Multimedia ini juga disertakan picture, tekt, dan video. Menurut (Daryanto, 2010) menyatakan bahwa "Multimedia interaktif merupakan bahan ajar untuk diterapkan pada seorang melalui perorangan dengan menggunakan alat. Selain laptop, multimedia interaktif bisa diaplikasikan pada handphone dan tablet". Menurut (Ramadhani & Muhtadi, 2018)

menyatakan bahwa "Peserta didik dapat belajar mandiri karena peserta didik bebas untuk mengaplikasikan multimedia".

Dalam mengembangkan multimedia interaktif penting untuk memperhatikan model pengembangan untuk membenarkan mutu multimedia interaktif dalam menunjang keefisienan pembelajaran, karena pengembangan multimedia interaktif selama ini masih kurang. Multimedia interaktif seharusnya dibuat sesuai kepentingan tujuan pembelajaran. Salah satu rancangan pengembangan multimedia interaktif yang jarang diterapkan adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah model rancangan pembelajaran terdiri dari 5 langkah diantaranya menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi. Penulis berharap dengan menulis artikel ini, seorang pendidik dapat mengembangkan multimedia interaktif dengan model ADDIE agar dalam kegiatan belajar mengajar tenaga pendidik dapat menerapkan media pembelajaran pada saat pembelajaran langsung untuk membangkitkan minat belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan multimedia interaktif dalam menumbuhkan semangat menuntut ilmu peserta didik sekolah dasar menggunakan metode studi literatur atau sering disebut studi pustaka dapat dianalisis dengan membaca, mencatat hasil penelitian dari berbagai sumber pustaka meliputi jurnal, artikel, dan sumber pustaka lainnya. Dengan menggunakan metode studi literatur penulis dapat menyelesaikan permasalahan dengan membuat tulisan setelah mencari data-data yang relevan berbentuk tulisan yang sudah ada.

PEMBAHASAN

A. Kawasan Pengembangan

Pengembangan dilaksanakan untuk menghubungkan suatu praktek pendidikan dengan penelitian. Menurut Ardana (2022) menyatakan bahwa "Teknologi pendidikan yang dikembangkan memiliki cakupan yang besar antara lain: desain, riset teori, seleksi, evaluasi, pemanfaatan dan logistik. Kawasan pengembangan diorganisasikan menjadi 4 kategori: teknologi audio visual, teknologi terpadu, teknologi cetak, dan teknologi berdasarkan komputer.

Pada rancangan materi pembelajaran dan pengembangannya, sistematika ialah perspektif pendekatan sistem diwujudkan agar mendesain dan mengembangkan teks materi pembelajaran komputer, serta materi audio visual dalam praktek metedologi. Langkah-langkah mengembangkan model ADDIE mempunyai beberapa langkah diantaranya menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, mengevaluasi. Ketika mengembangkan model ini harus mengikuti beberapa tahapan, karena bertujuan untuk mengoptimalkan multimedia interaktif berbentuk video animasi berguna agar semangat peserta didik meningkat lebih pesat.

Pengembangan multimedia interaktif ini, berguna untuk mengoptimalkan peserta didik supaya tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dalam mengembangkan multimedia interaktif ini digunakan model ADDIE dimana guru harus menganalisis peserta didik supaya multimedia interaktif bisa diterapkan sebagai media pembelajaran yang sesuai. Kemudian, pendidik mendesain multimedia interaktif sebagai media agar pada kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik perhatian pada saat pembelajaran berlangsung, supaya peserta didik fokus terhadap materi yang ditampilkan dalam bentuk video ataupun powerpoint yang dibuat.

Tahap selanjutnya guru mengembangkan multimedia interaktif ini berdasarkan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin digapai nantinya. Setelah itu, guru mengimplementasikan multimedia interaktif ini pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya multimedia interaktif ini guru hanya sebagai fasilitator, dengan itu peserta didik akan lebih berfikir kritis dalam mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini. Kemudian, guru mengevaluasi multimedia interaktif ini yang akan diimplementasikan didalam kelas saat pembelajaran, apakah sudah dapat berjalan baik atau masih kurang tepat. Kegiatan implementasi ini guna membuat guru mengetahui apa yang masih kurang dalam pengembangan multimedia interaktif yang diimplementasikan pada proses pembelajaran. Dengan itu guru dapat meningkatkan media pembelajaran yang akan dibuat selanjutnya, guna memaksimalkan pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat maksimal mengikuti pembelajaran dan mempunyai motivasi yang tinggi untuk semangat belajar melalui media pembelajaran yang dibentuk oleh pendidik.

Media mempunyai fungsi yang sangat bermanfaat dalam menghubungkan saat menyampaikan muatan pelajaran dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam

belajar dikelas berdampak sangat besar bagi peserta didik. Menurut (Wulandari, dkk., 2021) menjelaskan bahwasannya " suatu hal penting dan berguna agar menunjang keberhasilan proses pembelajaran ialah media pembelajaran". Maka dari itu, multimedia perlu dikembangkan untuk menunjang pada proses kegiatan belajar yang sedang berlangsung.

B. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif ialah macam media dalam pembelajaran berisi sumber belajar untuk menunjang proses pembelajaran. Multimedia interaktif menampilkan perpaduan teks, gambar, video, dan audio (Rachmadtullah, 2018). Menurut (Ramadhani, 2018) menyatakan bahwa "peserta didik lebih bebas menggunakan multimedia.

Multimedia Interaktif bisa menyampaikan muatan materi dengan efektif serta menggugah perhatian peserta didik dengan menumbuhkan kecakapan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan. Mengembangkan multimedia interaktif untuk peserta didik dan hasilnya mendapat respon yang baik. Kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menarik apabila menggunakan multimedia interaktif sehingga peserta didik dapat meningkatkan minat belajarnya dan pembelajaran menjadi mudah dan fleksibel.

Multimedia interaktif adalah suatu media yang digunakan dalam memberikan penerangan terhadap pembelajaran apabila mendapat dukungan oleh suatu media yang menjadikan peserta didik tergiur, sehingga membuat proses pembelajaran fleksibel serta bervariasi, peserta didik juga bisa menguasai sendiri susunan materi pembelajaran yang akan dicapai. Dengan menyatukan beberapa komponen (audio grafik, teks, video) menggunakan komputer dalam memaparkan suatu ide dengan suara, animasi, serta peragaan yang membuat peserta didik tertarik, multimedia interaktif bisa mewujudkan suatu kegiatan mendidik menjadi lebih efisien serta mengharuskan peserta didik berkembang sebanding dengan kesanggupan peserta didik itu sendiri (Sujipto, 2011).

Multimedia interktif dimajukan untuk memudahkan proses belajar menangani kesenjangan dan kecakapan setiap peserta didik (Akbar, 2016). Dengan adanya multimedia bisa membantu kemungkinan perbedaan belajar peserta didik, sehingga pembelajaran jadi menarik sehingga peserta didik tidak bosan (Kuncahyono, 2018). (Susilo, 2017) menyatakan bahwa "Anak usia dini pada jenjang sekolah dasar pada dasarnya mereka

masih senang bermain, dengan adanya multimedia interaktif ini aktivitas peserta didik akan lebih menarik".

Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana sumber belajar akan menggantikan peran pendidik dalam pembelajaran (Munadi, 2008). Multimedia interaktif memiliki beberapa program, diantaranya latihan dan praktik, simulasi, edukasi permainan, tutorial, penyelesaian masalah, dan pertanyaan. Ada 6 aspek yang harus ditinjau pada proses pengembangan program multimedia interaktif berdasarkan intruksi dengan bantuan komputer ialah sebagai berikut : penilaian, monitor kemajuan, umpan balik, percabangan, petunjuk penggunaan, dan tampilan (Sunarto, 2009).

C. Penerapan Model ADDIE

Model Pembelajaran ADDIE memiliki 5 tahapan dalam pengajaran di antaranya, menganalisis, mendesaian, mengembangkan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi secara aktif. Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model ADDIE ialah sebagai berikut:

Analisis

Kegiatan utama pada fase ini perlunya mengkaji multimedia interaktif pada tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Berikut yang harus dilakukan dalam menganalisis:

- Analisis Kinerja

  Pada bagian ini, masalah dasar mulai ditampakkan untuk diselesaikan ketika proses pembelajaran.

- Analisis peserta didik

  Pada bagian ini, peserta didik di analisis berlandaskan pada wawasan, keahlian dan kemajuannya. Tahapan ini dimaksud agar peserta didik memiliki banyak ragam karakteristiknya. Hasil dari analisis peserta didik ini dapat digunakan dalam mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran. Terdapat 3 poin yang perlu diperhatikan ialah:

  1. Karakter peserta didik yang berkaitan dalam kegiatan pembelajaran. Tentang pandangan serta keahlian pada peserta didik saat pembelajaran berlangsung.
  2. Kemahiran saat berpikir dan kemampuan yang dipunyai peserta didik.

3. Pengembangan multimedia interaktif yang dibutuhkan pada peserta didik.

- Analysis konkrit , landasan serta langkah-langkah pengajaran

  Tahapan ini berkaitan pada suatu hal yang konkrit atau nyata, landasan teori, dengan langkah-langkah. Tahapan ini merupakan gambaran untuk mengetahui materi agar signifikan pada pengembangan multimedia interaktif. Analisis ini dilaksanakan dengan mengobservasi peserta didik di sekolah dasar. Dengan analisis ini penulis dapat mengetahui pengembangan multimedia interaktif yang cocok bagi peserta didik.

- Analisis tujuan pembelajaran

  Prosedur yang digunakan dalam menentukan kemampuan ataupun kompetensi yang dimiliki peserta didik.

Desain

Pada tahapan desain ini terdapat perencanaan dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis video diantaranya yaitu:

a. Penyusunan multimedia interaktif pada pembelajaran yang kontekstual dengan menelaah yang akan ditampilkan.
b. Merancang skenario video pembelajaran yang akan dibuat.
c. Pemilihan komponen yang terdapat pada multimedia interaktif berbasis video.
d. Mendesain suatu muatan materi dan sebuah media untuk diterapkan dan mengevaluasi hasil akhir kegiatan peserta didik.

Pengembangan

Pada tahap ini terdapat suatu aktivitas pengimplementasian desain produk dalam menggunakan multimedia interaktif. Tahap ini mencakup aktivitas dalam memperluas multimedia interaktif. Dalam mengembangkan kerangka konsep yang ada di implementasikan berbentuk hasil yang dikembangkan multimedia interaktif yang dapat diterapkan sesuai dengan keinginan yang akan dicapai.

Implementasi

Pada langkah ini adalah tahap yang bertujuan menerapkan desain multimedia interaktif sudah disempurnakan dalam kondisi yang konkrit saat pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaan, desain multimedia interaktif yang sudah dioptimalkan dan di implementasikan dalam situasi yang nyata. Pada tahap ini bertujuan untuk

memandu peserta didik agar menggapai hasil belajar yang diinginkan, peserta didik menemukan suatu permasalahan kemudian mereka dapat berpikir secara rasional untuk menangani suatu permasalahan tersebut, dan meyakinkan hasil belajar peserta didik dengan kemampuan yang lebih baik.

Evaluasi

Tahap ini merupakan suatu kegiatan dalam kegiatan penilaian pada multimedia interaktif selama kegiatan pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan pada 2 jenis diantaranya: penilaian pada proses pembelajaran berlangsung dan penilaian diakhir semester. Selanjutnya perbaikan dapat dibuat berdasarkan hasil penilaian atau kebutuhan yang belun tercapai sesuai dengan tujuan multimedia interaktif. Penilaian pada saat mengembangkan multimedia dalam proses pembelajaran memiliki beberapa tujuan diantaranya: sikap perindividu seorang peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar secara menyeluruh, kemampuan setiap individu pada peserta didik yang meningkat memiliki pengaruh pada saat mengikuti proses pembelajaran, dan kelebihan yang didapatkan yaitu meningkatnya kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada pengembangan multimedia interaktif.

KESIMPULAN

Pengembangan multimedia interaktif ini, berguna menumbuhkan motivasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Pada pengembangan ini dapat menggunakan model ADDIE, yang memiliki 5 langkah diantaranya menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi. Dimana guru harus menganalisis peserta didik supaya multimedia interaktif dapat diterapkan berdasarkan kebutuhan peserta didik. Sehingga nantinya bisa digunakan berdasarkan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, untuk menarik perhatian peserta didik pada proses pembelajaran berlangsung guru dapat mendesain media pembelajaran dalam bentuk video ataupun power point yang dibuat.

Tahap selanjutnya untuk mencapai tujuan pembelajaran guru mengembangkan mutimedia interaktif ini berdasarkan kebutuhan peserta didik. Setelah itu, pendidik mengimplementasikan multimedia interaktif ini pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya multimedia interaktif ini guru hanya sebagi fasilitator, dengan itu peserta didik akan lebih berfikir kritis dalam mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini. Kemudian, guru mengevaluasi multimedia interaktif ini yang

diimplementasikan didalam kelas saat pembelajaran, apakah sudah dapat berjalan baik atau masih kurang tepat.

Multimedia interaktif dapat menayangkan materi yang terlihat efisien serta menarik minat peserta didik dengan membuat peserta didik berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Mengembangkan multimedia interaktif bagi peserta didik sekolah dasar memiliki produk yang dinilai baik. Kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menarik apabila menggunakan multimedia interaktif sehingga peserta didik dapat meningkatkan minat belajarnya dan pembelajaran menjadi mudah dan fleksibel.

Multimedia interaktif memiliki beberapa program, diantaranya latihan dan praktik, simulasi, edukasi permainan, tutorial, penyelesaian, dan pertanyaan. Ada 6 aspek yang harus ditinjau pada proses pengembangan program multimedia interaktif berdasarkan instruksi dengan bantuan komputer ialah sebagai berikut: penilaian, monitor kemajuan, umpan balik, percabangan, petunjuk penggunaan, dan tampilan.

Kita sebagai seorang guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang di inginkan, sebaiknya pada saat mengembangkan suatu multimedia interaktif dengan menerapkan model ADDIE. Dengan adanya fasilitas yang lengkap multimedia interaktif dapat dikembangkan dan diterapkan pada proses pembelajaran berlangsung berguna untuk membangkitkan keaktifan peserta didik dan menarik minat ketika pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, T. N. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Beroirientasi Guided Inquiri Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang*. Jurnal pendidikan, 1 (6), 1120-1126.

Ardhana, I. W. (2022). *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Makalah di sampaikan pada lokakarya nasional angkatan II metodologi penelitian pengembangan bidang pendidikan dan pembelajaran.

Bintas, J., & Gelibolu, M. F. (2010) *The Evaluation Of Introduction Level Computer-Assisted Symbolic Logic Materials Based On Realistic Mathematics Education And Guided Discovery Learning Approach*. International journal of instructional technology and distance learning, 7(2), 61-71. Retrieved from Https://Www.Itdl.Org/Journal/Feb10/Article05.Htm

Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35-42.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gave Media.

Kuncahyono, & Sudarmiatin. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal kajian teori dan praktik kependidikan, 3(2), 156-163.

Kustandi, C., & Sujipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Bogor Ghalia Indonesia.

Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung persada press

Mustofa, I. (2017). *Pendidikan Islam Sebagai Institusi Politik Demokrasi Tertinggi di Indonesia*. Halaqa: Islamic Education Journal 1, 27-42

Rachmadtullah, R., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2018). *Development Of Computer-Based Interactive Multimedia: Study On Learning In Elemntary Education*. International Journal Of Engineering & Technology, 7(4), 2051-2054. doi: 10.14419/ij.v7i4.16384.

Ramadhani, M., Gafari, M. F., & Marice. (2019). *Development of Interactive Learning Media On Material Writing Short Story Texts Based On Experience*. Budapest International Research and critics in linguistics and education (BirLE) Journal, 2(1), 91-102. DOI: https://doi.org/10.33258/birle.v2i1.189.

Samani, M. (2012). *Profesionalisasi Pendidikan*. (Surabaya: Unesa Universty Press).

Soenarto, Sunaryo (2009). *Pembelajaran Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Hasil Belajar dan Persepsi Mahasiswa (Penelitian).*

Susilo, O. S., Degeng, I. S., & Susilaningsih. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Kelas V SD Pokok Bahasan Organ Tubuh Manusia dan Hewan*. Edcomtech, 2(2), 161-166.

Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). *Development Of Augmented Reality-Based Interactive Multimedia to Improve Critical Thinking Skills In Science Learning*. International journal of intruction, 12(4), 331-344.

Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). P*engaruh Inovasi Cerdas Pada Sistem Muskuloskeletal Melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu (5), 3034-3042. https://doi.org/Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i5.1205