

POLA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA (Studi Proses Pembelajaran di STAIN Purwokerto)

Tri Rachmijati, Mutijah, dan Rahmini Hadi ^{)}*

Abstract: *Multimedia learning useful for improving learning outcomes. Lecturers at STAIN Purwokerto environment also seemed to respond positively STAIN Purwokerto effort that has been providing electronic media in the form of LCD projectors in every classroom. This is evident in the use of laptops and LCD projectors as a medium of learning in the lecture. Nevertheless, the use of laptops and LCD projectors require caution in order not to make the learning becomes centered on the lecturer alone. The results showed that most of the lecturers STAIN Purwokerto have used laptops and LCD in the learning process. Multimedia learning undertaken utilizing text, pictures/photos, sound, animation, and film/video. More than half of the respondents expressed consent to and support for the lectures with a laptop/computer and LCD projector or multimedia learning.*

Keywords: *Learning, Multimedia, Laptop/Computer, SCL.*

Abstrak: *Pembelajaran multimedia bermanfaat bagi upaya peningkatan hasil belajar. Dosen-dosen di lingkungan STAIN Purwokerto juga tampak merespon positif upaya STAIN Purwokerto yang telah menyediakan media elektronik yang berupa LCD proyektor di setiap kelas. Hal tersebut terlihat pada penggunaan laptop dan LCD proyektor sebagai media pembelajaran dalam proses perkuliahan. Meski demikian, penggunaan laptop dan LCD proyektor tersebut menuntut kehati-hatian agar tidak membuat pembelajaran yang menggunakan komputer menjadi berpusat pada dosen saja. Permasalahan yang dikaji melalui penelitian adalah: [1] Bagaimanakah pola pembelajaran multimedia oleh para dosen STAIN Purwokerto? [2] Seberapa banyak pembelajaran multimedia tersebut, dan untuk fungsi apa saja? [3] Bagaimana kesesuaian pembelajaran multimedia dengan strategi pembelajaran yang semestinya dilaksanakan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai? Dan [4] Bagaimana penilaian mahasiswa peserta kuliah terhadap pembelajaran multimedia? Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar dosen STAIN Purwokerto telah memanfaatkan dan menggunakan laptop dan LCD dalam proses pembelajaran. Pembelajaran multimedia yang dilaksanakan memanfaatkan teks, gambar/foto, suara, animasi, dan film/video. Lebih dari separuh responden menyatakan kesetujuan dan dukungannya terhadap perkuliahan dengan menggunakan laptop/komputer dan LCD proyektor atau pembelajaran multimedia. Selain itu, ada saran agar lebih variatif dalam menggunakan media dan metode pembelajaran, atau sesekali perlu belajar di luar kelas, sehingga terpaku pada materi di power point.*

Kata Kunci: *Pembelajaran, Multimedia, Laptop/Komputer, SCL.*

^{*)} Penulis adalah Dosen Tetap dan Tidak Tetap Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto.

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari perkembangan teknologi, terlebih pembelajaran di perguruan tinggi. Oleh karenanya, proses pembelajaran, yang di dalamnya senantiasa memanfaatkan media pembelajaran, pun kemudian menggunakan media pembelajaran yang terkini, dilihat dari sisi perkembangan teknologi. Terkait dengan perkembangan teknologi terkini, jenis alat yang kemudian banyak digunakan sebagai media pembelajaran adalah komputer. Komputer merupakan salah satu alat dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang mempunyai banyak kelebihan, termasuk bila dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi, mengolah hasil belajar, bahkan mengkreasi-kan hasil belajar agar menjadi lebih menarik.

Komputer merupakan benda elektronik yang termasuk pada kategori multimedia. Dengan mengutip penjelasan Arsyad, Munadi menjelaskan, komputer mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinetik), yang dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti.¹

Penggunaan laptop/komputer dalam proses pembelajaran memungkinkan berlangsungnya pembelajaran multimedia oleh guru atau dosen. Menurut Hofstetter, yang dikutip Suyanto, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakaian melakukan navigasi, berekreasi dan berkomunikasi.² Pengertian multimedia tersebut, tampaknya kemudian gayut dengan pengertian pembelajaran multimedia menurut Sanjaya. Menurut Sanjaya, pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan, seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya, yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.³

Dosen, sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan tinggi, juga dituntut untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran terkini, tidak terkecuali multimedia. Dengan demikian,

proses transformasi ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan akan semakin mungkin untuk terwujud. Sebagaimana telah diuraikan di atas, proses pembelajaran di berbagai perguruan tinggi telah menggunakan media pembelajaran yang terkini, dilihat dari sisi perkembangan teknologi. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto sebagai salah satu perguruan tinggi, juga menggunakan media pembelajaran yang terkini pada proses pembelajarannya. Secara institusi, STAIN Purwokerto telah menyediakan media elektronik yang berupa *Liquid Crystal Display* (LCD) proyektor di setiap kelas, sehingga memungkinkan pembelajaran multimedia berlangsung di setiap kelasnya.

Pembelajaran multimedia bermanfaat bagi upaya peningkatan hasil belajar. Multimedia mencakup berbagai media yang terintegrasi menjadi satu. Setiap komponen media dapat merangsang satu atau lebih indra manusia. Teori Koehnert mengatakan bahwa semakin banyak indra yang terlibat dalam proses belajar, maka proses belajar tersebut akan menjadi lebih efektif. Secara tegas teori ini menyarankan penggunaan lebih dari satu indera manusia. Oleh karena itu, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat diharapkan meningkatkan hasil belajar.⁴

Selain meningkatkan hasil belajar, pembelajaran multimedia juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut tampak pada hasil identifikasi bahwa multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Reinhardt menjelaskan secara lebih rinci bahwa: (1) multimedia dapat meningkatkan rasa ingin-tahu, kreativitas, dan kerja sama kelompok; (2) multimedia dapat mengubah peran guru/dosen tradisional menjadi guru/dosen modern; (3) menggunakan multimedia akan dapat meningkatkan kembali model pembelajaran; (4) multimedia dapat meningkatkan akses informasi; (5) multimedia dapat menyediakan bahan yang lebih untuk bisa mengarah kepada "*media overload*"; dan (6) melalui multimedia, kita tidak lagi terkungkung dalam kelas, tapi bisa melangkah lebih maju.⁵

Dosen-dosen di lingkungan STAIN Purwokerto juga tampak merespon positif upaya STAIN Purwokerto yang telah menyediakan media elektronik yang berupa LCD proyektor di setiap kelas. Hal tersebut terlihat pada penggunaan laptop dan LCD proyektor sebagai

media pembelajaran dalam proses perkuliahan. Fenomena penggunaan laptop dan LCD proyektor sebagai media pembelajaran tentu memungkinkan pembelajaran multimedia di dalam kelas.

Meski demikian, penggunaan laptop dan LCD proyektor tersebut menuntut kehati-hatian agar tidak membuat pembelajaran yang menggunakan komputer menjadi berpusat pada dosen lagi, misal dengan terlalu seringnya *power point* dan *LCD* proyektor digunakan oleh dosen untuk menjelaskan konsep. Bila *power point* dan *LCD* proyektor yang lebih sering digunakan dosen, maka proses belajar-mengajar akan tampak *modern* karena menggunakan sarana teknologi informasi, tetapi sebenarnya proses pembelajaran berlangsung sangat konvensional. Hal tersebut disebabkan dosen hanya mengandalkan ceramah (melalui *power point* dan *LCD* proyektor) sehingga kegiatan mahasiswa lebih banyak mendengarkan saja. Seandainya yang justru kemudian mendominasi adalah proses pembelajaran yang menggunakan komputer namun berpusat pada dosen, tentu akan berimplikasi pada efektivitas pembelajaran yang rendah mengingat efektivitas pembelajaran mahasiswa umumnya terbatas, yakni terjadi pada saat-saat akhir mendekati ujian.⁶

Sehubungan dengan harapan berkembangnya pembelajaran multimedia serta tuntutan kehati-hatian sebagaimana diungkapkan di atas, menarik untuk dikaji bagaimana fenomena penggunaan laptop dan LCD proyektor sebagai media pembelajaran, dilihat dari perspektif pembelajaran multimedia. Kajian ini perlu dilakukan mengingat literasi komputer dosen di lingkungan STAIN Purwokerto berbeda-beda. Dengan demikian, melalui kajian ini akan dapat dipetakan bagaimana sesungguhnya proses pembelajaran yang menggunakan laptop dan LCD proyektor jika dilihat dari perspektif pembelajaran multimedia serta ketepatan pemilihan strategi pembelajarannya. Dengan terpeta-kannya situasi pembelajaran tersebut, maka akan menjadi *input* strategis bagi pengembangan kebijakan peningkatan proses pembelajaran di STAIN Purwokerto.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dikaji melalui penelitian adalah: [1] Bagaimanakah pola pembelajaran multimedia oleh para dosen STAIN Purwokerto? [2] Seberapa banyak pembelajaran multimedia tersebut, dan untuk fungsi apa saja penggu-

naan multimedia oleh para dosen STAIN Purwokerto? [3] Bagaimana kesesuaian pembelajaran multimedia dengan strategi pembelajaran yang semestinya dilaksanakan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai? Dan [4] Bagaimana penilaian mahasiswa peserta kuliah terhadap pembelajaran multimedia oleh para dosen STAIN Purwokerto?

B. GAMBARAN POLA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA OLEH PARA DOSEN

Gambaran awal mengenai pembelajaran multimedia, dapat dirunut dari proses pembelajaran atau perkuliahan yang dilaksanakan oleh para dosen STAIN Purwokerto. Agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif, maka pemetaan yang dilakukan melalui penelitian ini dilakukan pada proses pembelajaran semester ganjil dan semester genap. Dengan demikian, akan dapat diperoleh gambaran dalam satu tahun akademik.

Untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan laptop/komputer dan *Liquid Crystal Display* (LCD) proyektor pada proses

pembelajaran semester ganjil dan semester genap digunakanlah kuesioner. Berdasarkan pengumpulan data melalui kuesioner penelitian ini, diperoleh data mengenai penggunaan laptop dan LCD proyektor oleh para dosen, sebagaimana tersaji dalam tabel 1 berikut.

No.	Penggunaan Laptop	Jumlah (Ganjil)	% (Ganjil)	Jumlah (Genap)	% (Genap)
1.	Ya	44	23,8	41	21,5
2.	Tidak	81	5,71	49	26,7
3.	No Answer (N.A)	193	100	193	100
Jumlah		135		190	

Tabel 1. Penggunaan Laptop dan LCD Oleh Para Dosen Dalam Perkuliahan Semester Ganjil dan Genap

Sumber: Data Primer Diolah

Bergayutan dengan pola pembelajaran multimedia oleh para dosen STAIN Purwokerto, berdasarkan pemaparan data di atas, diketahui bahwa: pada perkuliahan semester ganjil dan genap: (a) Sebagian besar responden menyatakan bahwa dosen STAIN Purwokerto telah menggunakan laptop dan LCD proyektor pada proses perkuliahannya; (b)

beberapa mata kuliah, dalam proses perkuliahannya tidak menggunakan laptop dan LCD proyektor karena para dosennya telah menyiapkan modul atau buku panduan, atau alasan-alasan lain terkait dengan proses perkuliahan dan tujuan yang dicapainya; Mata kuliah-mata kuliah ini, menggunakan media pembelajaran yang bersifat khusus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, dan pada umumnya menggunakan papan tulis atau *white board* yang digunakan untuk menulis kata/kalimat, rumus, skema, angka, atau gambar, sesuai dengan mata kuliah dan tujuan perkuliahan; (c) Para dosen yang telah menggunakan laptop dan LCD proyektor dalam perkuliahannya, menggunakan kedua media tersebut untuk menayangkan teks, gambar/foto, suara, animasi, dan film/video, atau perpaduan dari jenis-jenis penggunaan tersebut; Proses perkuliahan semester ganjil atau genap ada yang belum masuk kategori pembelajaran multimedia, karena hanya menggunakan 1 elemen yakni teks, dan ada pula yang telah masuk kategori pembelajaran multimedia karena elemen yang digunakan, setidaknya terdiri atas 3 elemen yakni suara, gambar, dan teks.

Sementara, terhadap 71.5% pada semester ganjil dan 58.0% pada semester genap dosen STAIN Purwokerto yang telah menggunakan laptop dan LCD proyektor dalam perkuliahannya, selanjutnya digali lebih lanjut bagaimana penggunaan kedua media pembelajaran tersebut selama proses perkuliahan. Adapun jenis-jenis penggunaan laptop dan LCD proyektor yang dimaksud adalah penggunaan untuk elemen-elemen: teks, gambar/foto, suara, animasi, dan film/video, atau perpaduan dari jenis-jenis penggunaan tersebut. Tujuan dari penggalan informasi tersebut adalah untuk melihat kemungkinan berlangsungnya pembelajaran multimedia yang akan memungkinkan mahasiswa lebih mudah memahami informasi, pesan, atau materi perkuliahan.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, dapat diketahui bagaimana penggunaan laptop/komputer dan *LCD* bila dilihat dari elemen-elemen pembelajaran multimedia. Gambaran mengenai hal tersebut, dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Gambaran Penggunaan Laptop/komputer dan LCD Oleh Dosen STAIN Purwokerto Bila Dilihat dari Elemen-elemen Pembelajaran Multimedia

No.	Jumlah Elemen	Jumlah (Ganjil)	% (Ganjil)	Jumlah (Genap)	% (Genap)
1.	1	30	15.5	19	9.8
2.	2	26	13.5	23	11.9
3.	3	38	19.7	38	19.7
4.	4	16	8.3	16	8.3
5.	5	41	21.2	21	10.9
6.	<i>Non Response</i>	42	21.8	76	39.4
Jumlah		193	100.0	193	100.0

Sumber: Data Primer Diolah

Bergayutan dengan seberapa banyak pembelajaran multimedia, dan untuk fungsi apa saja penggunaan multimedia, ditemukan sebagai berikut: pada semester ganjil dan genap, pembelajaran multimedia telah dilaksanakan pada sebagian mata kuliah pada semester ganjil dan genap. Pembelajaran multimedia yang dilaksanakan, dengan karakteristik sebagai berikut: (a) 3 elemen adalah untuk: (i) teks, gambar/foto, dan animasi; (ii) teks, gambar/foto, dan film/video; (iii) teks, gambar/foto, dan suara; atau (iv) teks, suara, dan film/video; (b) 4 elemen yang dimaksud adalah: (i) teks, gambar/foto, animasi, dan film/video, serta (ii) teks, gambar/foto, suara, dan film/video; (c) memanfaatkan 5 elemen, yakni teks, gambar/foto, suara, animasi, dan film/video.

Selanjutnya, berdasarkan batasan dari McCormick, dapat diketahui bagaimana penggunaan laptop dan LCD para dosen sebagaimana tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kategori Penggunaan Laptop dan LCD Proyektor Oleh Dosen STAIN Purwokerto Pada Proses Perkuliahan Semester Ganjil dan Genap

No.	Kategori Penggunaan Laptop dan LCD	Jumlah (Ganjil)	% (Ganjil)	Jumlah (Genap)	% (Genap)
1.	Non Multimedia	48	24.9	39	20.2
2.	Multimedia	103	53.3	79	40.9
3.	<i>Non Response</i>	42	21.8	75	38.9
Jumlah		193	100.0	193	100.0

Sumber: Data Primer Diolah

Sebagai upaya pengembangan penggalan data dan informasi mengenai penggunaan laptop dan LCD proyektor pada proses perkuliahan semester ganjil dan genap, terhadap gambaran pada tabel 3 di atas, ditanyakan kepada responden, “adakah dosen yang menggunakan laptop dan LCD-nya untuk teks, gambar (foto), film (video), dan lainnya secara bersamaan, yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran?”. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner, berikut pendapat responden mengenai pertanyaan tersebut.

Tabel 4. Pendapat Responden Mengenai Dosen yang Menggunakan Laptop Serta LCD Proyektor untuk Proses Pembelajaran Multimedia

No.	Pendapat Responden	Jumlah (Ganjil)	% (Ganjil)	Jumlah (Genap)	% (Genap)
1.	Tidak karena hanya-menggunakan teks	48	24.9	39	20.2
2.	Ada	103	53.3	79	40.9
3.	<i>Non Response</i>	42	21.8	75	38.9
Jumlah		193	100.0	193	100.0

Sumber: Data Primer Diolah

Dari sisi waktu, pengadaan media LCD proyektor adalah relatif baru bila dibandingkan dengan pengadaan media pembelajaran konvensional. Dengan kata lain, sebelum LCD proyektor terpasang di kelas-kelas perkuliahan, telah terpasang papan tulis atau *white board* di setiap kelas. Sehubungan dengan hal tersebut, menarik untuk dilihat bagaimana penggunaan papan tulis atau *white board* di tengah-tengah penggunaan laptop/computer dan LCD proyektor. Gambaran mengenai hal tersebut, berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner, dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Media Pembelajaran Selain Laptop dan LCD Proyektor yang Digunakan Dosen dalam Proses Perkuliahan Semester Ganjil dan Genap

No.	Jenis Media Pembelajaran	Jumlah (Ganjil)	% (Ganjil)	Jumlah (Genap)	% (Genap)
1.	Buku dan <i>White Board</i>	5	2.6	14	7.3
2.	Kertas Lipat dan <i>White Board</i>	3	1.6	0	0.0
3.	<i>White Board</i>	125	64.8	93	48.2
4.	<i>White Board</i> dan Internet	1	0.5	1	0.5
5.	<i>Non Response</i>	59	30.6	85	44.0
Jumlah		193	100.0	193	100.0

Sumber: Data Primer Diolah

Sekalipun tabel 5 di atas memberikan gambaran mengenai penggunaan *white board* dan media pembelajaran konvensional lainnya, namun tidak bisa menggambarkan bagaimana penggunaan media pembelajaran tersebut bila dibandingkan dengan penggunaan laptop dan LCD proyektor. Agar gambaran tersebut dapat diperoleh, berikut sajian tabulasi silang (tabel *bivariate*) mengenai penggunaan berbagai media pembelajaran dalam proses perkuliahan di semester ganjil (tabel 6) dan di semester genap (tabel 7).

Tabel 6. Tabulasi Silang Penggunaan Berbagai Media Pembelajaran Dalam Proses Perkuliahan di Semester Ganjil

Count		Media pembelajaran yang juga digunakan selain laptop dan LCD					Total
		Buku, White Board	Kertas Ikat, White Board	White Board	White Board & Internet		
Penggunaan laptop/komputer dan LCD dalam perkuliahan semester ganjil		41	0	0	1	0	42
	Gambarfoto	0	0	0	1	0	1
	Gambarfoto, Animasi	0	0	0	1	0	1
	Gambarfoto, Film/video	0	0	0	1	0	1
	Teks	7	0	0	22	0	29
	Teks, Animasi	0	0	1	1	0	2
	Teks, Animasi, Film/video	0	0	0	1	0	1
	Teks, Film/video	1	0	0	2	0	3
	Teks, Gambarfoto	1	1	0	16	0	18
	Teks, Gambarfoto, Animasi	0	0	0	13	0	13
	Teks, Gambarfoto, Animasi, Film/video	1	0	0	5	0	6
	Teks, Gambarfoto, Film/video	3	0	0	17	0	20
	Teks, Gambarfoto, Suara	0	0	1	2	0	3
	Teks, Gambarfoto, Suara, Animasi	0	0	0	1	0	1
	Teks, Gambarfoto, Suara, Animasi, Film/video	5	4	1	30	1	41
	Teks, Gambarfoto, Suara, Film/video	0	0	0	7	0	7
	Teks, Suara	0	0	0	1	0	1
	Teks, Suara, Animasi, Film/video	0	0	0	2	0	2
	Teks, Suara, Film/video	0	0	0	1	0	1
Total		59	5	3	125	1	193

Sumber: Data Primer Diolah

Tabel 7. Tabulasi Silang Penggunaan Berbagai Media Pembelajaran Dalam Proses Perkuliahan di Semester Genap

Count		Media pembelajaran yang juga digunakan selain laptop dan LCD				Total
		White Board	White Board dan Buku	White Board dan internet		
Penggunaan laptop/komputer dan LCD dalam perkuliahan semester genap	Gambarfoto	71	4	0	0	75
	Teks	1	0	0	0	1
	Teks, Animasi	6	13	0	0	19
	Teks, Film/video	0	2	0	0	2
	Teks, Gambarfoto	0	2	0	0	2
	Teks, Gambarfoto, Animasi	4	15	0	0	19
	Teks, Gambarfoto, Animasi, Film/video	0	12	7	0	19
	Teks, Gambarfoto, Animasi, Film/video	0	3	0	1	4
	Teks, Gambarfoto, Film/video	0	10	2	0	12
	Teks, Gambarfoto, Suara	0	3	0	0	3
	Teks, Gambarfoto, Suara, Animasi, Film/video	3	3	0	0	6
	Teks, Gambarfoto, Suara, Animasi, Film/video	0	18	3	0	21
	Teks, Gambarfoto, Suara, Film/video	0	10	2	0	12
	Teks, Suara, Film/video	0	1	0	0	1
Total		85	93	14	1	193

Sumber: Data Primer Diolah

Tabel 6 dan tabel 7 di atas menggambarkan, dari penjelasan responden mengenai dosen yang mengaplikasikan elemen-elemen multimedia dalam penggunaan laptop dan LCD proyektor, juga menggunakan media pembelajaran lainnya selama proses perkuliahan.

Berdasarkan tabel 6 dan tabel 7, tampak variasi pemanfaatan media pembelajaran oleh dosen selama proses perkuliahannya. Ada dosen yang hanya menggunakan media laptop dan LCD selama proses perkuliahan, dan adapula dosen yang tetap memanfaatkan media pembelajaran yang ada di kelas, selain memanfaatkan laptop dan LCD.

C. KESESUAIAN PEMBELAJARAN MULTIMEDIA DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN

Seperti halnya deskripsi awal mengenai pembelajaran multimedia, kesesuaian pembelajaran multimedia dengan strategi pembelajaranpun dapat dirunut dari proses pembelajaran atau perkuliahan yang dilaksanakan oleh para dosen STAIN Purwokerto. Agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif, maka kesesuaian pembelajaran multimedia

dengan strategi pembelajarannya pun dilakukan pada proses pembelajaran semester ganjil dan semester genap. Dengan demikian, akan dapat diperoleh gambaran dalam satu tahun akademik.

Upaya menggali kesesuaian pembelajaran multimedia dengan strategi pembelajaran yang digunakan dilakukan dengan metode kuesioner. Pemilihan metode pengumpulan data ini disebabkan fenomena proses pembelajaran sudah berlangsung pada semester lalu.

Data dan informasi pertama yang digali melalui kuesioner adalah model pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran/ perkuliahan yang diikuti responden semester ganjil lalu dan semester genap, di mana dosen pengampu perkuliahan kadang-kadang atau selalu menggunakan laptop/komputer dan LCD proyektor atau yang telah menggunakan pembelajaran multimedia. Berdasarkan data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data tersebut, dapat disusun distribusi frekuensi sebagaimana tabel 8 berikut.

Tabel 8. Model Pembelajaran yang Digunakan Pada Proses Pembelajaran yang Kadang-Kadang Atau Selalu Menggunakan Laptop/Komputer dan LCD Proyektor

No.	Model Pembelajaran	Jumlah (Ganjil)	% (Ganjil)	Jumlah (Genap)	% (Genap)
1.	Ceramah	13	6.7	25	13.0
2.	Ceramah Bervariasi	141	73.1	119	61.6
3.	Teknik Pembelajaran Lainnya	5	2.6	1	0.5
4.	<i>Non Response</i>	34	17.6	48	24.9
Jumlah		193	100.0	193	100.0

Sumber: Data Primer Diolah

Berkenaan dengan kesesuaian pembelajaran multimedia dengan strategi pembelajaran yang semestinya dilaksanakan ditemukan bahwa: pada proses perkuliahan semester ganjil dan genap, ceramah bervariasi merupakan model pembelajaran yang digunakan oleh para dosen ketika proses pembelajarannya, kadang-kadang atau selalu menggunakan laptop/komputer dan LCD proyektor atau pembelajaran multimedia.

Selain menanyakan mengenai model pembelajaran perkuliahan yang menggunakan laptop dan LCD proyektor atau yang telah menggunakan pembelajaran multimedia sebagaimana diuraikan tabel 8 di atas, melalui kuesioner juga digali pendapat responden mengenai model

pembelajaran yang diusulkan untuk perkuliahan yang menggunakan laptop dan LCD proyektor. Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner, berikut gambaran perbandingan antara model pembelajaran perkuliahan yang menggunakan laptop dan lcd proyektor dengan model pembelajaran yang diusulkan sebagaimana pada tabel 9.

Tabel 9. Tabulasi Silang Model Pembelajaran Perkuliahan yang Menggunakan Laptop dan LCD Proyektor Dengan Model Pembelajaran yang Diusulkan

		Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester ganjil			Total	
			Ceramah	Ceramah Bervariasi		Teknik Pembelajaran Lainnya
Model pembelajaran yang diusulkan	Count	32	6	32	0	70
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester ganjil	94,1%	48,2%	22,7%	0,0%	36,3%
Active learning	Count	0	0	0	1	1
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester ganjil	0,0%	0,0%	0,0%	20,0%	0,5%
Ceramah	Count	2	1	5	0	8
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester ganjil	5,0%	7,7%	3,5%	0,0%	4,1%
Ceramah bervariasi	Count	0	1	85	2	88
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester ganjil	0,0%	7,7%	60,3%	40,0%	45,6%
Demonstrasi	Count	0	1	6	0	7
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester ganjil	0,0%	7,7%	4,3%	0,0%	3,6%
Diskusi	Count	0	0	2	0	2
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester ganjil	0,0%	0,0%	1,4%	0,0%	1,0%
Jigsaw	Count	0	0	2	0	2
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester ganjil	0,0%	0,0%	1,4%	0,0%	1,0%
Praktik	Count	0	0	5	0	5
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester ganjil	0,0%	0,0%	3,5%	0,0%	2,6%
Presentasi	Count	0	4	1	2	7
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester ganjil	0,0%	30,8%	0,7%	40,0%	3,6%
Simulasi dan diskusi	Count	0	0	3	0	3
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester ganjil	0,0%	0,0%	2,1%	0,0%	1,6%
Total	Count	34	13	141	5	193
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester ganjil	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Sumber: Data Primer Diolah

Tabel 10. Tabulasi Silang Model Pembelajaran Perkuliahan yang Menggunakan Laptop dan LCD Proyektor Dengan Model Pembelajaran yang Diusulkan

Model pembelajaran yang diusulkan * Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester genap Cressstabulation

		Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester genap			Total
		Ceramah	Ceramah Bervariasi	Teknik Pembelajaran Lainnya	
Model pembelajaran yang diusulkan	Count	48	5	22	75
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester genap	100,0%	20,0%	18,5%	38,9%
Active Learning	Count	0	2	0	2
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester genap	0,0%	8,0%	0,0%	1,0%
Ceramah	Count	0	1	3	4
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester genap	0,0%	4,0%	2,5%	2,1%
Ceramah Bervariasi	Count	0	12	74	87
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester genap	0,0%	48,0%	62,2%	45,1%
Demonstrasi	Count	0	1	7	8
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester genap	0,0%	4,0%	5,9%	4,1%
Diskusi	Count	0	0	9	9
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester genap	0,0%	0,0%	7,6%	4,7%
Praktek	Count	0	1	2	3
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester genap	0,0%	4,0%	1,7%	1,6%
Praktek dan Kunjungan Lapangan	Count	0	0	1	1
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester genap	0,0%	0,0%	0,8%	0,5%
Presentasi	Count	0	3	1	4
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester genap	0,0%	12,0%	0,8%	2,1%
Total	Count	48	25	119	193
	% within Model pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan semester genap	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Sumber: Data Primer Diolah

Tampak dari model atau teknik pembelajaran pada perkuliahan yang menggunakan laptop dan LCD proyektor atau yang telah menggunakan pembelajaran multimedia pada semester ganjil dan genap ini, diusulkan oleh responden agar diganti dengan model lain sebagaimana tabel 9 dan tabel 10 di atas.

D. PENILAIAN MAHASISWA TERHADAP PERKULIAHAN YANG MENGGUNAKAN LAPTOP/KOMPUTER DAN LCD PROYEKTOR ATAU YANG TELAH MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN MULTIMEDIA

Berdasarkan pengumpulan data melalui teknik pengumpulan data ini, diperoleh data mengenai penilaian mahasiswa terhadap perkuliahan yang menggunakan laptop/komputer dan LCD proyektor atau yang telah menggunakan pembelajaran multimedia pada proses perkuliahan semester ganjil dan genap, sebagaimana tersaji dalam tabel 11 berikut.

Tabel 11. Penilaian Mahasiswa Terhadap Perkuliahan yang Menggunakan Laptop/komputer dan LCD Proyektor Atau yang Telah Menggunakan Pembelajaran Multimedia

No.	Penilaian	Jumlah (Ganjil)	% (Ganjil)	Jumlah (Genap)	% (Genap)
1.	Setuju dan Mendukung	122	63.2	113	58.5
2.	Tidak Setuju	9	4.7	20	10.4
3.	<i>Non Response</i>	62	32.1	60	31.1
Jumlah		193	100.0	193	100.0

Sumber: Data Primer Diolah

Pada akhirnya, penilaian mahasiswa peserta kuliah terhadap pembelajaran multimedia oleh para dosen STAIN, adalah: pada perkuliahan semester ganjil dan genap, sebagian besar responden menyatakan persetujuan dan dukungannya terhadap perkuliahan yang menggunakan laptop/komputer dan LCD proyektor atau yang telah menggunakan pembelajaran multimedia.

Selanjutnya, ditanyakan kepada responden bagaimana saran mahasiswa untuk perkuliahan yang menggunakan laptop dan LCD atau yang telah menggunakan pembelajaran multimedia. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner, tampak saran-saran responden sebagaimana tersaji dalam tabel 12 berikut.

Tabel 12. Saran Mahasiswa Terhadap Perkuliahan yang Menggunakan Laptop/komputer dan LCD Proyektor atau yang Telah Menggunakan Pembelajaran Multimedia

No.	Saran	Jumlah (Ganjil)	% (Ganjil)	Jumlah (Genap)	% (Genap)
1.	Jangan terpaku pada materi di <i>power point</i>	57	29.5	49	25.4
2.	Jangan terlalu mengandalkan laptop dan LCD proyektor	3	1.6	11	5.7
3.	Perhatikan jumlah kalimat pada <i>slide power point</i>	2	1.0	3	1.6
4.	Lebih variatif dalam menggunakan media pembelajaran	41	21.2	22	11.4
5.	Lebih variatif dalam menggunakan metode pembelajaran	10	5.2	16	8.3
6.	Sesekali perlu belajar di luar kelas	1	0.5	3	1.6
7.	Dosen lebih komunikatif dengan mahasiswa	17	8.8	7	3.6
8.	<i>Non Response</i>	62	32.1	82	42.1
	Jumlah	193	100.0	193	100.0

Sumber: Data Primer Diolah

Saran-saran sebagaimana pada tabel 12 tersebut merupakan temuan akhir pada penelitian ini, yang diberikan terkait dengan proses pembelajarannya yang kadang-kadang atau selalu menggunakan laptop/komputer dan *LCD* proyektor atau yang telah menggunakan pembelajaran multimedia.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana diuraikan di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebagian besar dosen STAIN Purwokerto telah memanfaatkan dan menggunakan laptop dan LCD dalam proses pembelajaran. Meski demikian, masih ada dosen yang belum memanfaatkan dan menggunakan laptop dan LCD dalam proses pembelajaran, yang disebabkan karakteristik materi kuliah dan kesiapan media pembelajarannya.

2. Dosen yang memanfaatkan dan menggunakan laptop dan LCD dalam proses pembelajaran, belum semuanya bisa masuk kategori

pembelajaran multimedia karena sebagian di antaranya hanya menggunakan aplikasi *power point* atau pemanfaatan unsur teks dalam proses pembelajaran. Sebagian dosen telah masuk kategori pembelajaran multimedia karena elemen yang digunakan, setidaknya terdiri atas 3 elemen yakni suara, gambar, dan teks.

3. Pembelajaran multimedia telah dilaksanakan pada sebagian mata kuliah di STAIN Purwokerto. Pembelajaran multimedia yang dilaksanakan, dengan karakteristik memanfaatkan 3 elemen, 4 elemen, dan 5 elemen, yang meliputi teks, gambar/foto, suara, animasi, dan film/video.

4. Ceramah bervariasi merupakan model pembelajaran yang pada umumnya digunakan oleh para dosen yang proses pembelajarannya, kadang-kadang selalu menggunakan laptop/komputer dan LCD proyektor atau pembelajaran multimedia.

5. Meski telah menggunakan laptop dan LCD atau pembelajaran multimedia, namun kecenderungan penggunaan strategi pembelajaran yang berpusat kepada dosen atau menggunakan metode ceramah masih ditemukan dalam proses pembelajaran di STAIN Purwokerto. Dalam proses pembelajaran tersebut, sebagian dosen tersebut masih terfokus pada teks-teks pada *slide-slide power point*nya sehingga proses pembelajaran tidak bersifat interaktif.

6. Pada proses perkuliahan di STAIN Purwokerto, lebih dari separuh responden menyatakan kesetujuan dan dukungannya terhadap perkuliahan dengan menggunakan laptop/komputer dan LCD proyektor atau pembelajaran multimedia. Saran-saran yang diberikan terkait dengan proses pembelajaran tersebut adalah: (i) jangan terpaku pada materi di *power point*; (ii) jangan terlalu mengandalkan laptop dan LCD proyektor; (iii) perhatikan jumlah kalimat pada *slide power point*; (iv) lebih variatif dalam menggunakan media pembelajaran; (v) lebih variatif dalam menggunakan metode pembelajaran; (vi) sesekali perlu belajar di luar kelas; dan (vii) dosen lebih komunikatif dengan mahasiswa. Persentase usulan terbesar ada pada usulan pertama yakni jangan terpaku pada materi di *power point*.

ENDNOTES

- ¹ Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Galang Persada Press, 2008), hlm. 148.
- ² Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005), hlm. 21.
- ³ Sanjaya, *Media.....*, hlm. 219.
- ⁴ Idris, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer", diunduh dari <http://gwi-network.com/sites/default/files/ebooks/05-husni-48-57-final.pdf>, pada 16 Februari 2014.
- ⁵ I.T. Snyder, *Multimedia and Learning: Where's the Connection? Developments in Business Simulation and Experiential Exercise*, Volume 23, 1996, hlm. 179. Diakses pada <http://sbaweb.wayne.edu>
- ⁶ Ditjen Dikti Depdiknas, *Tanya Jawab Seputar Unit dan Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004), hlm. 5.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah, Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: PT Prestasi Nusantara.
- Asnawir, Basirudin Usman. 2002. *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Dewajani, Sylvi. 2006. "Student Centered Learning", *Materi Lokakarya Peningkatan Kualitas Teknik Pembelajaran Student Center Learning*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Pendidikan Universitas Gadjah Mada.
- Ditjen Dikti Depdiknas. 2004. *Tanya Jawab Seputar Unit dan Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ferdinand, Augusty. 2006. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Mukhtar. 2003. *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: CV. Fifamas.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Galang Persada Press.
- Prabowo, Eko. 2003, *Presentasi Multimedia Dengan Director MX*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- _____. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Cetakan VII. Jakarta: Kencana.
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. 1989. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Slamet, Y. 1993. *Analisis Kuantitatif untuk Data Sosial*. Solo: Dabara Publisher.
- Subagyo, Pangestu. 1992. *Statistika Deskriptif*, Edisi 2. Yogyakarta: BPFE.
- Sudjana, H.D. 2005. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Penerbit Falah Production.
- Sudjana, Nana. 2008. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk Penelitian*, Cetakan Kesembilan. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wardani, I.G.A.K., dkk. 2008. *Teknik Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Winarno, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pendidikan*. Genius Prima Media.
- Yamin, Martinis dan Basu I Ansari. 2009. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada.

Sumber Lainnya:

- Anonim, *Kumpulan Metode Pembelajaran/Pendampingan*, diunduh dari http://file.upi.edu/Direktori/KD-SUMEDANG/197212262005011002-PRANA_DWIJA_ISWARA/perpustakaan-pengarang%20orang%20lain/kumpulan%20metode%20pembelajaran%20atau%20pendampingan.pdf pada 15 Februari 2014.
- Idris, 2008, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer", diunduh dari <http://gwi-network.com/sites/default/files/ebooks/05-husni-48-57-final.pdf>, pada 16 Februari 2014.
- I.T. Snyder, *Multimedia and Learning: Where's the Connection? Developments in Business Simulation and Experiential Exercise*, Volume 23, 1996, hlm. 179. Diakses pada <http://sbaweb.wayne.edu>
- Leksono, Islam, dan Sidik, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) untuk SMA Pada Materi Amfibi" diunduh dari http://sippendidikan.org/file_upload/229_Suroso-Pengemb%20Media%20Pembel%20Berbantuan%20Komputer%20-rev%20jurnal.pdf, diunduh pada 16 Februari 2014.
- Utari, Retno, "Taksonomi Bloom Apa dan Bagaimana Menggunakannya?" diunduh dari http://www.bppk.depkeu.go.id/webpkn/attachments/766_1-Taksonomi%20Bloom%20-%20Retno-ok-mima.pdf

Wijaya, Parsaroan, dan Rohendi, “Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK”, diunduh dari <http://yogapermanawijaya.files.wordpress.com/2012/05/efektivitas-pembelajaran-multimedia-interaktif-berbasis-konteks-terhadap-hasil-belajar-siswa-pada-mata-pelajar.pdf>