

**PENERAPAN PERANGKAT MULTIMEDIA DALAM
PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI SISWA TINGKAT MADRASAH IBTIDAIYAH**

Firdaus Ainul Yaqin¹

¹ PGMI Departement, Faculty of Tarbiyah, Universitas Islam Zainul Hasan,
Indonesia

e-mail: : Firdausainulyaqin899@gmail.com

Abstract

The role of ICT (Information and Communication Technology) in the world of education is very large in terms of the benefits and advantages it has, namely facilitating broad access to education, being able to improve the quality as well as the quality of learning between teachers and students. ICT must be mastered by teachers and become a matter of priority that must really be understood by every teacher as a competency standard in the current era. The use of ICT-based learning media is expected to make it easier for students to understand and accept the learning process carried out by the teacher. Through Movie Maker, a teacher can easily develop learning media to suit the situation, conditions and environment of students. This animated learning media can represent the presence of teachers when they cannot meet face to face in class during a pandemic or certain situations that do not allow face to face meetings.

Keywords: *Movie Maker, ICT learning media, Media*

PENDAHULUAN

Penelitian yang dilakukan Tim Program of International Student Assessment (PISA) Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional RI menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak di Indonesia sangat memprihatinkan. Sekitar 37,6% dari mereka hanya bisa membaca tanpa bisa menangkap maknanya, dan sebanyak 24,8% hanya bisa mengaitkan teks yang dibaca dengan satu informasi pengetahuan¹. Oleh karenanya kegiatan literasi beberapa tahun belakangan ini semakin digalakkan dari berbagai pihak mulai dari lingkungan keluarga, sekolah, sampai tingkat pemerintahan².

Tentunya hal ini merupakan hal yang positif karena berarti kualitas sumber daya manusia juga akan terdongkrak yang bertujuan memajukan negara itu sendiri. Kegiatan literasi terbagi atas literasi baca-tulis, numerasi, sains, finansial, digital. Kelima jenis literasi ini sedang marak digalakkan dan sudah mulai banyak pihak yang melek dengan pentingnya kegiatan literasi ini hampir di seluruh provinsi. Kegiatan literasi ini sasarannya ditujukan kepada siswa tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi dan juga bisa menyentuh kalangan umum³. Jika dicermati fenomena di lapangan, banyak kalangan guru Sekolah dasar yang cenderung dalam pembelajaran hanya menoton,

¹ Karen McCutcheon, Peter O'Halloran, Maria Lohan. 2018. *Online learning versus blended learning of clinical supervisee skills with pre-registration nursing students: A randomised controlled trial*, *International Journal of Nursing Studies*, Volume 82, 2018, Pages 30-39, ISSN 0020-7489

² Carlos J. Asarta, James R. Schmidt. 2020. *The effects of online and blended experience on outcomes in a blended learning environment*, *The Internet and Higher Education*, Volume 44, 2020, 100708, ISSN 1096-7516, <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2019.100708>.

³ Husni, Mubarak. 2018. *Prioritas Dalam Menumbuh kembangkan Budaya Literasi di Sekolah Sd/Mi di Kabupaten Langkat*, *Jurnal Analytica Islamica*, Vol. 07, No. 01

mencatat, menghafal tanpa memperhatikan potensi dari warga belajar yang perlu dikembangkan melalui suatu pembelajaran yang bernuansa literasi. Oleh karena itu menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berhasil perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran untuk warga belajar di kalangan sekolah dasar. Salah satu alternatif lain yang dapat ditempuh melalui pengembangan metode pembelajaran yang cocok dengan karakteristik warga secara kontinu, dianggap strategis dalam upaya akselerasi peningkatan motivasi dan pelaksanaan budaya literasi dari warga belajar yaitu dengan melalui metode pembelajaran yang memadukan antara metode pembelajaran dalam jaringan dan luar jaringan.

Dimana dengan pengembangan metode ini diharapkan dapat bermanfaat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran yang dilaksanakan dan akan mempunyai dampak terhadap peningkatan peningkatan literasi siswa, sehingga tentunya memiliki dampak pula pada hasil belajar warga belajar yang pada akhirnya turut meningkat. Pasca pandemi masyarakat Indonesia akan semakin melek teknologi dan pembelajaran akan semakin maju dengan memadukan pembelajaran konvensional Masalah terkait sistem pembelajaran disekolah saat ini diyakini kurang efektif, kemampuan otak, kecerdasan serta kreativitas sudah berkembang dengan pesat seiring dengan majunya teknologi dan komunikasi. Perkembangan ini memberikan pengaruh terhadap penguatan yang ingin mengoreksi kekurangan dan kelemahan yang terdapat dalam sistem pembelajaran.

Dalam sistem konvensional, proses transfer knowledge dilakukan menggunakan sarana umum seperti papan tulis, ruangan dengan format yang statis dan guru menjadi satu-satunya informan yang expect dalam bidangnya atau bisa kita katakan guru merupakan sumber materi (*teacher centered*). Di era globalisasi seperti saat ini TIK /ICT menjadi kebutuhan mendasar dalam menentukan kualitas dan

efektivitas proses pembelajaran, Dryden dan Vos⁴ menyimpulkan dari hasil penelitian mereka bahwa dalam sistem pendidikan yang terbukti berhasil, citra diri ternyata lebih penting dari materi pembelajaran. Dengan demikian, konsep pendidikan masa depan yaitu di arahkan kepada bagaimana membangkitkan gairah siswa untuk belajar secara menyenangkan.

Salah satu metode atau pendekatan yang bisa dilakukan untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik dengan memanfaatkan *Information and Comunication Technology* (ICT) dalam proses pembelajaran. Dalam jurnalnya suryani⁵ mengemukakan bahwa kebutuhan masyarakat persekolahan untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan bagian dari reformasi pembelajaran. Peran penting dariteknologi informas dan komunikasi dalam proses pembelajaran selain membantu menciptakan kondisi belajar yang kondusif bagisiswa adalah menyediakan seperangkat media dan alat untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan siswa, serta memberikan keterampilan penggunaan teknologi tinggi.

METODE

Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan metode atau pendekatan kepustakaan (library research), Studi pustaka atau kepustakaan merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menelaah dan/atau mengeksplorasi beberapa Jurnal, buku, dan dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun

⁴ Hamdanah, H., & Hasanuddin, M. I. (2019). Media pembelajaran berbasis ICT

⁵ Suryani, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis It1.

elektronik) serta sumber-sumber data dan atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian.

PEMBAHASAN

A. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT

Media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata "medium" yang artinya berarti perantara atau penyalur. Berarti media adalah wahana penyalur pesan ataupun informasi belajar. Menurut schramm dalam Azhar Arsyad yang di kutip oleh mendefinisikan media merupakan teknologi pembawa pesan yang di gunakan untuk kepentingan intruksional. Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas juga bisa di gunakan untuk mengerjakan tugas mahasiswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang gunanya untuk mempraktekkan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu supaya tampak lebih nyata dan konkret. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberi pengalaman yang lebih konkret, memotivasi juga meningkatkan daya serap dan daya ingat peserta didik dalam belajar. Media juga bisa menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik jika menggunakan media yang tepat sehingga peserta didik termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang dipelajari. Jika guru menggunakan dan memanfaatkan media secara baik dan benar tidak maka akan lebih efektif dan efisien guru menyediakan materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis ICT merupakan komponen pembelajaran yang berisi materi intruksional pada peserta didik yang berupa teknologi informasi dan komunikasi.

Informasi and communication technologies (ICT) atau teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan

informasi. TiK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer dari suatu perangkat ke perangkat lainnya.

1. Keuntungan dari proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis ICT, diantaranya yaitu:
 - a. Meningkatkan kualitas pembelajaran
 - b. Memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran
 - c. Membantu memvisualisasikan ide-ide abstrak
 - d. Mempermudah pemahaman materi yang sedang dipelajari
 - e. Menampilkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik
 - f. Memungkinkan terjadinya interaksi antara pembelajaran dengan materi yang sedang dipelajari.
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran Berbasis ICT

ICT mencakup semua teknologi yang bisa digunakan untuk mengolah, menyimpan, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi yang merupakan jenis media pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Teknologi Komputer

Media pembelajaran berbasis computer atau bisa disebut pembelajaran berbantuan computer. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran interaktif dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, diantaranya yaitu program computer-assisted learning (CAL), konferensi computer, surat elektronik atau elektronimail (email), dan computer multimedia yang mana bisa kita sebut multimedia pembelajaran interaktif. Program pembelajaran berbantuan computer ini memanfaatkan seluruh kemampuan computer, terdiri dari gabungan hampir seluruh media, yaitu teks, grafis, gambar, photo, audio, video

dan animasi. Seluruh media tersebut akan saling mendukung dan melebur menjadi satu media yang luar biasa kemampuannya. Salah satu kelebihan media computer yang tidak dimiliki oleh berbagai media lain yaitu kemampuannya dalam memfasilitasi interaktifitas peserta didik dengan sumber belajar yang terdapat di dalam computer.

2. Teknologi multimedia

Multimedia sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media. Multimedia bisa diartikan sebagai computer yang dilengkapi dengan CD player, sound card, speaker dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio dan grafis dalam resolusi yang tinggi.

3. Teknologi telekomunikasi

Yang termasuk media telekomunikasi yaitu telepon seluler, dan faximile. Teknologi komunikasi ini sekarang berkembang semakin pesat. Kini tidak hanya dalam bentuk telephone dan faximile saja tetapi bermacam-macam.

4. Teknologi jaringan komputer

Teknologi ini terdiri dari perangkat keras seperti LAN, internet, wifidan lain sebagainya. Selain itu juga terdiri dari perangkat lunak pendukungnya atau aplikasi jaringan seperti, web, email, html, java, php, aplikasi basis data dan lain sebagainya.

B. Mengolah dan Menyajikan Materi Pembelajaran Kedalam Media Pembelajaran Berbasis ICT

Tahapan dalam mengolah dan menyajikan materi pembelajaran kedalam media berbasis ICT.

1. Kumpulkan sumber-sumber yang menurut materi sesuai dengan topic-topik yang akan diajarkan berdasarkan kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai. Pemilihan sumber-sumber ini dapat mempertimbangkan isi, tingkat keterbacaan, dan

integritas penulisannya. Sumber-sumber ini dapat berupabuku, majalah/jurnal, atau sumber-sumber di internet.

2. Buat rancangan struktur isi media dan urutan penyajian materi serta bentuk interaksi sesuai dengan alur pembelajaran yang diharapkan. Bentuk-bentuk interaksi yang dapat dipilih antara lain: drill and practice, tutorial, permainan, simulasi, eksplorasi, penemuan, pemecahan masalah.
3. Pilih materi-materi yang sesuai dari sumber –sumber yang telah terkumpul dan sajikan isi setiap topic secara singkat dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif, dilengkapi dengan ilustrasi atau visualisasi dalam bentuk gambar, grafik, diagram, foto, animasi atau audio-video. Dalam memberikan visualisasi materi tekstual, pengembangan media perlu memperhatikan persyaratan Visuals, yakni:
 - a. Visible (Mudah dilihat) : jelas, tingkat keterbacaan tinggi, resolusi/ ketajaman grafis tinggi, mengandung satu makna.
 - b. Interesting (menarik) : isi pesan sesuai dengan kebutuhan pembelajar (audien), tampilan baik dan memikat sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, menjaga kelangsungan proses komunikasi/interaksi/ belajar.
 - c. Simple (sederhana): Pesan terfokus, pemilihan kata/huruf/gambar tidak mengubah makna pesan, bahasa dan tampilan tugas.
 - d. Useful (Berguna) sesuai dengan kebutuhan pembelajar (audien) dan tujuan pembelajaran maupun hasil belajar yang diinginkan.
 - e. Accurate (tepat): isi pesan mempunyai makna yang tepat, sesuai dengan bidang ilmu, penyampaiannya cermat, didasarkan pada sumber yang dapat dipertanggungjawabkan.

- f. Legitimate(abash/benar/logis): isi pesan benar, disusun secara logis, mengikuti kaidah keilmuan, dan masuk akal.
- g. Structure(struktur):rangkaian pesan disampaikan secara sistematis, dengan urutan-urutan yang logis dan mudah dipahami.

C. Mengenalkan Software Pengolahan Video Aplikasi Movie Maker

Movie Maker merupakan program milik Microsoft yang khusus untuk membuat movie. Movie maker dibuat sederhana dan user friendly untuk pengguna rumahan. Movie Maker adalah sebuah program editing video yang sederhana didesain untuk pemilik Pc dengan sedikit pengalaman untuk membuat sebuah karya seni video rumahan.

Menurut Bill Birney⁶, dkk dalam simarmata dikutip oleh MovieMaker merupakan perangkat lunak yang mana fungsi utamanya yaitu untuk melakukan olah digital terhadap cuplikan-cuplikan gambar bergerak (film), misalkan untuk menambah animasi, efek visual ataupun sebuah redaksi singkat yang berhubungan dengan film yang sedang disunting. Beberapa Fasilitas yang didukung oleh fasilitas ini yaitu:

- a. Mengimpor Video klip dari video kamera digital
- b. Menyimpan seluruh koneksi video rumahan di computer PC
- c. Mengatur klip-klip sesuai dengan urutan yang kita inginkan.
- d. Menggunakan efek Fade dan Dissolve antar klip

⁶ Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-38.

- e. Menangkap gambar diam dari video klip
- f. Memberi judul, music, latar belakang, efek suara dan narasi suara ke dalam klip video
- g. Menyimpan lebih dari 20 jam video untuk setiap GB ruang harddisk kita tergantung kualitas yang digunakan
- h. Membuat katalog dan mengorganisir video kita dengan cepat dan mudah.

Ada beberapa elemen penting pada movie maker yaitu:

1. Task Pane: Berisi Beberapa pilihan untuk menginput video atau gambar, memberikan efek transisi, efek khusus, dan menyiapkan judul dan pilihan publikasi
2. Menu Bar : Berisi beberapa pilihan menu untuk melakukan proses pembuatan video
3. Contents pane : berisi beberapa pilihan video hasil proses pengambilan yang siap ditempatkan atau dirangkai dalam storyboard atau timeline.
4. Preview monitor : berisi tampilan video yang telah dipilih
5. Story board Timeline: digunakan untuk merangkai video atau gambar dan melakukan editing dalam pembuatan movie.

Pemilihan media audio visual dibantu dengan movie maker termasuk media yang dapat didengar dan dilihat dimana akan menarik minat peserta didik. Sangat diharapkan dengan adanya movie maker yang dapat membantu dalam pembuatan media audio visual peserta didik akan lebih mengerti apabila dibandingkan dengan media pembelajara seperti buku teks, dimana dalam media ini banyak menggunakan animasi dan video bergambar.

Langkah-langkah pembuatan video berbantu Movie Maker

Dalam pembuatan video menggunakan sebuah aplikasi tentu harus mempunyai langkah-langka supaya memudahkan pengguna dalam membuat video sesuai klasifikasinya. Adapun langkah-langkahnya yaitu :

1. Klik start-all program-window movie maker
2. Masuk pada tampilan awal window movie maker
3. Secara garis besar ada 3 langkah dalam mrlskuksn prmbustsn video dengan software ini yaitu capture video, edit movie dan finish movie
4. Mencari alamat tersimpannya file video atau gambar, yang sudah tersimpan di computer laptopkemudian tekan input
5. Drag video kedalam timeline yang terletak dibawah
6. Langkah selanjutnya mengedit video sesuai dengan yang kita inginkan
7. Memberianimasi,gambar, video serta efek,judl dan teks
8. Setelah selesai maka tahap selanjutnya menyimpan dengan mengklik save to my computer kemudian beri nama file dan alamat tempat penyimpanan video

PENUTUP

Informasi and communication technologies (ICT) atau teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TiK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu , manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan

penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer dari suatu perangkat ke perangkat lainnya.

Media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, dan memudahkan guru untuk menjelaskan materi yang akan dibahas melalui teknologi yang sudah ada, dengan menampilkan animasi atau video-video yang menarik dan tidak membosankan membuat peserta didik lebih tertarik lagi dalam mempelajari materi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Anders Norberg Charles D. Dziuban Patsy D. Moskal. 2011. *A time-based blended learning metode*, On the Horizon, Vol. 19 Iss 3 pp. 207 - 216 Permanent link to this document: <http://dx.doi.org/10.1108/10748121111163913>.

Brown Onguko Lucy Jepchumba Petronilla Gaceri. 2013. *For us it was a learning experience*, European Journal of Training and Development, Vol. 37 Iss 7 pp. 615 - 634 Permanent link to this document: <http://dx.doi.org/10.1108/EJTD-10-2012-0052>

Carlos J. Asarta, James R. Schmidt. 2020. *The effects of online and blended experience on outcomes in a blended learning environment*, *The Internet and Higher Education*, Volume 44, 2020, 100708, ISSN 1096-7516, <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2019.100708>.
(<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1096751619304269>)

Husni, Mubarak. 2018. *Prioritas Dalam Menumbuh kembangkan Budaya Literasi di Sekolah Sd/Mi d i Kabupaten Langkat*, Jurnal Analytica Islamica, Vol. 07, No. 01.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.

Lea Sakti Mitasari. 2017. *Peran Kegiatan Literasi dalam Meningkatkan Minat Membaca dan Menulis Siswa Kelas Atas di SDN Gumpang 1*, Skripsi pada Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.

Febriani, Y. (2022). *Pengembangan Video Berbasis Movie Maker Sebagai Media Untuk Mengenalkan Pendidikan Seks Pada Anak Usia 5–6 Tahun Di TK Insan Mandiri Sontang Padang Gelugur Pasaman* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).

Hamdanah, H., & Hasanuddin, M. I. (2019). Media pembelajaran berbasis ICT.

Karen McCutcheon, Peter O'Halloran, Maria Lohan. 2018. *Online learning versus blended learning of clinical supervisee skills with pre-registration nursing students: A randomised controlled trial*, *International Journal of Nursing Studies*, Volume 82, 2018, Pages 30-39, ISSN 0020-7489, <https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2018.02.005>. (<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0020748918300488>)

Sahid."Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT". Diakses pada tanggal 06 April 2023.<http://staffnew.uny.ac.id/upload/131930136/penelitian/Pengembangan+Media+Pembelajaran+Berbasis+ICT.pdf>

Saputra, H. (2021). Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(3).

Suryani, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis It1.

Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-38.