

# ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PRODI PENDIDIKAN MASYARAKAT FKIP UNSRI

*by* Evy Ratna K Waty

---

**Submission date:** 02-May-2023 10:52PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2082143903

**File name:** 13019-36502-1-PB.pdf (338.02K)

**Word count:** 2649

**Character count:** 17952



**Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)**  
Volume 7 (2): 133-141, November (2020)  
Website <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jppm/index>  
Email: [jurnal\\_pls@fkip.unsri.ac.id](mailto:jurnal_pls@fkip.unsri.ac.id)  
(p-ISSN: 2355-7370) (e-ISSN: 2685-1628)



naskah diterima: 16/11/2020, direvisi: 25/11/2020, disetujui: 29/11/2020

## **ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PRODI PENDIDIKAN MASYARAKAT FKIP UNSRI**

**Mega Nurrizalia, Azizah Husin, Evy Ratna Kartika Waty**

Universitas Sriwijaya

[meganurrizalia@fkip.unsri.ac.id](mailto:meganurrizalia@fkip.unsri.ac.id), [azizahhusin66@yahoo.co.id](mailto:azizahhusin66@yahoo.co.id), [evyrkaty@gmail.com](mailto:evyrkaty@gmail.com)

**Abstrak:** Media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi dosen-mahasiswa dan interaksi mahasiswa dengan lingkungan belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan akan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini yang bersifat menarik dan efektif. Subyek dari penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini Prodi Pendidikan Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Sriwijaya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia *Adobe Director* dibutuhkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan praktis dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa di mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini pada materi Materi Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini jalur Nonformal.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Multimedia, PAUD jalur nonformal.

**Abstract:** Learning media is in the teaching component as an effort to enhance the lecturer-student interaction process and student interaction with the learning environment. This study aims to determine the need for multimedia-based learning media in the Early Childhood Education course which is interesting and effective. The subjects of this study were students who took the course of Early Childhood Education in the Department of Community Education, Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University. The research method used was quantitative descriptive with the data collection technique used, namely a questionnaire. The results of the study indicate that the *Adobe Director* multimedia learning media is needed as an attractive and practical learning medium in increasing student understanding in the Early Childhood Education course on the nonformal pathway Early Childhood Education Management Material.

**Keywords:** Learning Media, Multimedia, Nonformal Early Childhood Education.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan yang bermutu merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki oleh setiap pesertanya khususnya mahasiswa pada Perguruan Tinggi. Proses pembelajaran di kelas yang selama ini masih

menempatkan mahasiswa sebagai objek yang harus diisi oleh sejumlah ragam informasi dan sejumlah bahan-bahan ajar cetak lainnya menyebabkan terjadinya komunikasi pembelajaran yang berlangsung hanya satu arah saja antara dosen dan mahasiswa.

Interaksi pembelajaran yang seperti ini hanya mendidik mahasiswa untuk banyak menghafal teks ataupun teori sehingga pemahamannya terhadap pembelajaran hanya sebatas kata-kata tanpa memahami makna yang terkandung di dalamnya. Hal tersebut mengakibatkan menurunnya daya kreativitas dan daya tarik mahasiswa terhadap suatu materi yang dipaparkan oleh dosen di depan kelas. Oleh karena itu diperlukanlah suatu media pembelajaran yang lebih menarik lagi untuk meningkatkan kreativitas dan daya tarik mahasiswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas sehingga memahami materi secara utuh. Pentingnya peran media dalam pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media.

Media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi dosen-mahasiswa dan interaksi mahasiswa dengan lingkungan belajarnya. Miarso (2004) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan seseorang sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.. Selanjutnya Asyhar (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan beberapa tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber dengan terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efektif dan efisien. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik (dosen) dan pembelajar (mahasiswa). Sebagai sebuah proses komunikasi, pembelajaran seringkali dihadapkan ada berbagai hambatan yang dikenal dengan nama *barier* dan *noise*. Menurut Asyhar (2011) hambatan-hambatan tersebut dapat dikelompokkan menjadi :

“(1) hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan; (2) hambatan fisik, seperti sakit, kelelahan, keterbaatsan daya indera, dan cacat tubuh; (3) hambatan kultural, seperti perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan; dan (4) hambatan lingkungan sekitar”.

Banyaknya *barrier* dan *noises* pada saat proses pembelajaran dapat diatasi dengan adanya bantuan media pembelajaran. Banyaknya berbagai media pada saat ini, multimedia terbukti lebih efektif digunakan karena mampu merangsang peserta didik melalui indera pendengaran dan indera penglihatan sekaligus.

Untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan salah satunya harus ditunjang oleh media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar mahasiswa termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu meningkatkan motivasi pembelajaran, praktis dan mudah digunakan, merangsang untuk berfikir kritis dan menarik perhatian serta memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan mahasiswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan peforma mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai khususnya pada Mata Kuliah Pendidikan Anak Usia Dini di Program Studi Pendidikan Masyarakat, FKIP Unsri.

Penggunaan teknologi dalam berbagai bidang salah satunya dalam pendidikan sangat diperlukan pada saat ini. Untuk itu guna meningkatkan kualitasnya perlulah menggunakan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran dalam bidang pembelajaran. Melalui Media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Bahan ajar yang dibuat juga bisa dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik akan mampu meningkatkan kreativitas dan rasa ingin tahu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran.

Nation and Macalister (2010) menyatakan beberapa pertimbangan ketika melaksanakan analisis kebutuhan. Pertama, analisis kebutuhan langsung menysasar tujuan dan isi materi atapun subjek pembelajaran. Kedua, analisis kebutuhan dibutuhkan untuk mengungkap apa yang sudah diketahui oleh mahasiswa dan apa yang perlu diketahui oleh mahasiswa. Selanjutnya Asyhar (2011) menyatakan bahwa setiap bahan ajar multimedia akan memiliki hasil analisis yang berbeda-beda tergantung dari empat hal, masing-masing; (1) Jenis atau materi topik yang disajikan; (2) Sasaran/peserta didik; (3) Tujuan dan kompetensi yang diharapkan. Dalam pembuatan bahan ajar

multimedia tentu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang harus dicapai peserta didik agar tepat sasaran; (4) Cara penyajiannya. Bahan ajar multimedia bisa disajikan dengan media internet ataupun menggunakan media CD, bahkan dapat pula dengan format digital tertentu. Untuk itu, dalam penyusunan bahan ajar multimedia perlu disesuaikan dengan cara penyajiannya. Kemudian analisis kebutuhan dibutuhkan untuk menciptakan keyakinan bahwa mahasiswa atau materi mengandung hal hal yang relevan dan berguna bagi mahasiswa.

Multimedia merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi interaktif yang dibuat melalui program komputer. Teknologi menggunakan komputer dapat menyimpan materi dalam bentuk digital dan bisa dibuka sewaktu-waktu sehingga mendukung untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Dalam pembelajaran berbasis multimedia, mahasiswa dapat mempelajari materi ajar yang dalam CD/DVD interaktif dilengkapi dengan kuis untuk latihan. Sebagaimana jenis media pembelajaran lainnya, prinsip utama dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia harus sesuai dengan sasaran dan tujuan pembelajaran serta materi ajar. Media pembelajaran tersebut juga dapat berinteraksi dengan peserta didik, dengan maupun tanpa bantuan pendidik (mandiri). Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan akan **media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini** yang bersifat menarik dan praktis.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dengan menganalisis hasil angket yang diberikan kepada 50 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Masyarakat yang mengambil mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini. Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif menggunakan presentase (%) terhadap permasalahan-permasalahan mahasiswa dalam proses pembelajaran, kesulitan belajar, sumber belajar, media yang sering digunakan serta muatan media pembelajaran berbasis multimedia yang diinginkan oleh mahasiswa.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Kebutuhan mahasiswa akan media pembelajaran yang menarik melalui penerapan teknologi berbasis multimedia merupakan tahapan awal dalam merencanakan untuk membuat suatu produk media. Produk media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam kegiatan perkuliahan pada mahasiswa program studi pendidikan masyarakat pada mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini baik dari segi pemahaman konsep dan penerapannya di lapangan. Oleh karena itu perlu dilakukan analisis kebutuhan mahasiswa untuk mengetahui harapan mereka mengenai hal yang perlu dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan praktis.

Hasil analisis kebutuhan dari angket yang diberikan kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Identifikasi Kebutuhan Mahasiswa

NO	Pertanyaan	Persentase (%) Terbanyak
1	Masalah yang sering dihadapi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran selama perkuliahan	52% mahasiswa mengalami kesulitan karena sumber belajar (buku) yang terbatas dan merasa bosan.
2	Media apa yang sering digunakan oleh dosen dalam pembelajaran selama perkuliahan	98% mahasiswa menyatakan media yang sering digunakan adalah power point
3	Ketertarikan terhadap media (power point) ketika dosen menjelaskan materi	62% mahasiswa menganggap media yang sering digunakan biasa saja sehingga kurang menarik
4	Efektifitas media yang telah digunakan	64% mahasiswa menjawab kurang menarik namun cukup membantu dalam memahami materi
5	Kebutuhan mahasiswa terhadap media yang lebih menarik	70% mahasiswa selalu membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik
6	Media manakah menurut saudara yang menarik dalam pembelajaran	98% mahasiswa menginginkan media Multimedia (media gambar, suara, video, animasi dan lain-lain)
7	Mata kuliah dan materi yang dibutuhkan mahasiswa menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia	88% mahasiswa ingin menggunakan multimedia dalam mempelajari materi pengelolaan program PAUD pada jalur pendidikan nonformal pada Mata Kuliah PAUD
8	Pembelajaran menggunakan multimedia dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar	88% mahasiswa sangat termotivasi jika menggunakan media multimedia dalam pembelajaran
9	Apabila ada media baru dalam pembelajaran di mata kuliah PAUD, perlu disertai dengan capaian pembelajaran	92% mahasiswa mengatakan perlu adanya capaian pembelajaran
10	Perlu disertakan contoh-contoh sederhana untuk memahami materi di dalam media baru tersebut.	60% mahasiswa sangat memerlukan contoh-contoh sederhana dalam penjelasan materi

11	Mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari materi pengelolaan program PAUD pada jalur pendidikan nonformal untuk mengukur pemahaman terhadap materi tersebut	70% mahasiswa mengatakan perlu adanya soal-soal latihan.
12	Penggunaan media suara dalam mempelajari materi pengelolaan program PAUD pada jalur pendidikan nonformal.	78% mahasiswa setuju
13	Penggunaan menu interaktif dalam mempelajari materi pengelolaan program PAUD pada jalur pendidikan nonformal	78% mahasiswa setuju
14	Penggunaan gambar atau animasi dalam mempelajari materi pengelolaan program PAUD pada jalur pendidikan nonformal	90% mahasiswa setuju
15	Warna tampilan media yang diinginkan mahasiswa	96% mahasiswa menginginkan warna-warna cerah

*(Sumber: Data primer diolah, Tahun 2020)*

Berdasarkan data pada tabel 1 di atas bahwa mahasiswa sebagian besar mengalami beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran kesulitan belajar karena sumber belajar (buku) yang terbatas dan merasa bosan karena buku yang ada juga hanya menjelaskan konsep materi tanpa disertai dengan penjelasan contoh bergambar atau berwarna yang menarik. Bahan ajar yang dijelaskan oleh dosen sering menggunakan media power point saja sehingga mahasiswa merasa hal tersebut kurang menarik dan tidak praktis karena terlalu banyak materi yang ditampilkan pada power point yang harus dipahami maka penerimaan konsep mahasiswa tentang materi yang telah dijelaskan oleh dosen masih lemah dan mudah lupa sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan praktis untuk membantu memahami materi yang begitu banyak termasuk contoh-contoh sederhana dalam penerapannya yang juga bisa dipelajari secara mandiri seperti pada materi pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur nonformal.

Media pembelajaran berbasis multimedia dengan warna-warna cerah disertai gambar, suara, video, animasi dianggap mahasiswa menarik dan akan membantu dalam memahami materi perkuliahan karena pada mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini sangat banyak sekali materi-materi yang dianggap mahasiswa perlu disertai dengan contoh penerapannya terutama pada materi Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini jalur nonformal dimana dalam proses pembelajarannya diperlukan imajinasi dan kreativitas untuk memahami sub-sub materinya. Hal tersebut yang membuat mereka

sangat setuju dan termotivasi jika dalam proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan suara, video, gambar/animasi yang dilengkapi dengan menu interaktif. Media pembelajaran multimedia yang akan dikembangkan menggunakan program software *Adobe Director*. Program *software Adobe Director* dipilih karena bisa digunakan untuk membuat multimedia interaktif yang menarik dan praktis serta dapat mendukung banyak format file media seperti video, audio MP3, flash, gambar, dll.

Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia hendaknya disertai dengan capaian pembelajaran sehingga materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Capaian Pembelajaran dan materi dilihat dari Rencana Pembelajaran Mata Kuliah pendidikan Anak Usia Dini dengan mengumpulkan materi dari berbagai referensi yang terkait. Selain itu sebaiknya pada penjelasan materi disertai dengan contoh-contoh sederhana yang menarik dan interaktif dan juga untuk mengukur pemahaman terhadap materi perlu dibuat soal-soal latihan sebagai salah satu cara untuk melihat pemahaman setiap mahasiswa terhadap materi yang sudah dijelaskan melalui media tersebut.

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Arsyad (2011:26) tentang manfaat penggunaan media pembelajaran dijelaskan sebagai berikut :

- a). Dengan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar,
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.,
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu,
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Begitu pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Hartini dan Julaga Situmorang dengan menghasilkan bahan ajar berbasis multimedia yang layak dan memenuhi syarat, sebagai media pembelajaran yang baik dan lebih efektif dibanding dengan pemakaian bahan ajar modul.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk mahasiswa yaitu: a) Mahasiswa membutuhkan



media baru dalam perkuliahan yang menarik dan praktis seperti media pembelajaran berbasis multimedia dengan program software *Adobe Director*, b) Media tersebut dikembangkan pada mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini pada materi pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini jalur nonformal, c) Untuk membuat capaian pembelajaran, mengumpulkan materi dan sub materi yang akan di bahas dengan berpedoman pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini, d) Mahasiswa menginginkan media pembelajaran multimedia yang menarik dan praktis dengan menggunakan warna-warna cerah, dengan suara, gambar atau animasi, menu interaktif, contoh dan latihan soal.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran mahasiswa membutuhkan media pembelajaran multimedia *Adobe Director* sebagai media pembelajaran yang menarik dan praktis dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa di mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini pada materi pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini jalur nonformal. Penelitian ini merupakan penelitian awal dari bagian penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan program software *Adobe Director* pada materi pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini jalur nonformal sehingga dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk mengukur validitas dari media pembelajaran yang akan dikembangkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Reyandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Miarso, Yusufhadi . 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* . Jakarta : Pranata Media Grup.
- Nofri Hendri. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Macromedia Director Pada Mata Kuliah Komputer di Jurusan KTP FIP UNP. *PEDAGOGI, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Volume: XV No.2. (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pedagogi/article/download/5823/4552>, diakses pada tanggal 3 Januari 2020)
- Novi Yulya Sari. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software Swishmax Pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* Vol. 9, No. 2.

(<http://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/download/2907/2199>,  
diakses pada tanggal 3 Januari 2020)

Purwanto, Agus. Modul Multimedia Interaktif Macromedia Director STMIK Amikom  
Yogyakarta

([https://www.academia.edu/9575613/MODUL\\_MULTIMEDIA\\_INTERAKTIF\\_MACROMEDIA\\_DIRECTOR\\_SEKOLAH\\_TINGGI\\_MANAJEMEN\\_INFOR  
MATIKA\\_DAN\\_KOMPUTER\\_AMIKOM\\_YOGYAKARTA](https://www.academia.edu/9575613/MODUL_MULTIMEDIA_INTERAKTIF_MACROMEDIA_DIRECTOR_SEKOLAH_TINGGI_MANAJEMEN_INFORMATIKA_DAN_KOMPUTER_AMIKOM_YOGYAKARTA) diakses pada  
tanggal 2 Januari 2020)

Sugiyono.2012.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung : Penerbit  
Alfabeta

# ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PRODI PENDIDIKAN MASYARAKAT FKIP UNSRI

---

## ORIGINALITY REPORT

---

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

3%

★ fkip.unsri.ac.id

Internet Source

---

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off