

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN DAN PELESTARIAN BUDAYA

Ismail Idris¹, Taufiq Darmawan², Norma Puspitasari³

¹²³Politeknik Indonusa

¹²³Surakarta, Indonesia

Email: ¹23.ismail.idris@poltekindonusa.ac.id ,

²23.taufiq.darmawan@poltekindonusa.ac.id , ⁴normasari@poltekindonusa.ac.id

Abstract

Multimedia is a technology that combines various elements such as text, images, audio, video and animation in one container to convey information interactively. This article discusses the role and influence of multimedia in the world of education and cultural preservation based on several studies. One of them is the use of multimedia in learning language skills, through educational games created to increase children's interest in culture. In early childhood education, multimedia in the form of educational games has been proven to be effective in stimulating cognitive aspects and language skills. This article concludes that multimedia plays a significant role in creating more interesting learning, increasing understanding of the material, and motivating students to learn more actively.

Keywords: local culture, educational games, cognitive, multimedia, cultural preservation, language learning, education, interactive technology

Abstraksi

Multimedia merupakan teknologi yang memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu wadah untuk menyampaikan informasi secara interaktif. Artikel ini membahas peran dan pengaruh multimedia dalam dunia pendidikan dan pelestarian budaya berdasarkan beberapa studi. Salah satunya adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran keterampilan bahasa, melalui game edukatif yang dibuat untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap budaya. Dalam pendidikan anak usia dini, multimedia dalam bentuk game edukasi telah terbukti efektif untuk merangsang aspek kognitif dan keterampilan bahasa. Artikel ini menyimpulkan bahwa multimedia berperan signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan pemahaman materi, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar.

Kata Kunci: budaya lokal, game edukasi, kognitif, multimedia, pelestarian budaya, pembelajaran bahasa, pendidikan, teknologi interaktif

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi membawa dampak besar pada berbagai aspek kehidupan manusia. Pengaruh globalisasi memungkinkan budaya asing masuk dan secara tidak langsung memudahkan budaya-budaya lokal yang sudah ada. Serta banyaknya generasi muda yang tidak mengenal budaya lokal karena berkurangnya ketertarikan mereka dalam mempelajari budaya lokal. Untuk itu multimedia mengenalkan kepada generasi muda untuk mempelajari budaya lokal dengan menggunakan kemajuan teknologi saat ini. Serta Teknologi yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah multimedia. Ini menggabungkan elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk menciptakan media interaktif yang menyampaikan informasi secara efektif. Di era digital ini, metode tradisional mulai ditinggalkan karena siswa dan guru semakin membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses. Pemanfaatan multimedia dalam pendidikan memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan beragam. Dalam pembelajaran bahasa, konten multimedia interaktif telah terbukti meningkatkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, terutama bagi calon guru sekolah dasar yang membutuhkan keterampilan bahasa yang kuat. Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Praheto et al. konten multimedia interaktif dapat membantu siswa belajar bahasa secara langsung dan menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran yang murni berbasis teks atau ceramah. Hal ini mengarah pada praktik aktif . , Multimedia juga digunakan untuk pelestarian budaya dengan menarik kembali minat masyarakat dalam mengenal berbagai budaya yang ada di dalam negeri[1].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian tentang penggunaan media interaktif dalam pendidikan telah menjadi subjek yang semakin diminati. Praheto dkk. menunjukkan bahwa multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan keterampilan bahasa, termasuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, terutama bagi siswa yang akan menjadi guru. Ini karena multimedia memungkinkan integrasi animasi, teks, audio, dan visual, yang memungkinkan pengalaman belajar yang lebih efektif daripada pendekatan tradisional berbasis teks [2].

Meolbatak dkk, membuat game edukasi untuk memperkenalkan budaya lokal Dawan di Timor Tengah Utara. Hasilnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif berbasis media lebih menarik bagi anak-anak daripada metode pembelajaran konvensional, meningkatkan minat mereka pada budaya lokal. Studi Widyatmojo dan Muhtadi menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat penting untuk pengembangan [3].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis,

dan mengevaluasi data dari berbagai jurnal dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pemanfaatan multimedia dalam pendidikan dan pelestarian budaya [4]. Data utama dalam penelitian ini diperoleh dari tiga sumber jurnal yang berfokus pada penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan bahasa, pelestarian budaya melalui game edukasi, dan pengembangan kognitif serta bahasa anak usia dini[5].

1. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui analisis dokumen pada jurnal-jurnal yang telah disediakan, yang membahas implementasi multimedia dalam berbagai konteks pendidikan. Pengumpulan data melibatkan tahap identifikasi, kategorisasi, dan perbandingan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan fokus utama penelitian, yaitu penggunaan multimedia interaktif dalam pendidikan bahasa, budaya, dan stimulasi kognitif [6].

2. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu menggali data dari berbagai jurnal untuk menggambarkan manfaat dan peran multimedia interaktif secara rinci. Langkah-langkah analisis meliputi: Reduksi Data: Menyederhanakan data dari jurnal dengan memilih informasi yang sesuai dengan tema penelitian, yaitu penerapan multimedia dalam pembelajaran bahasa, pelestarian budaya, dan pengembangan anak usia dini [7]. Penyajian Data: Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk naratif untuk menggambarkan temuan utama dari masing-masing jurnal. Penarikan Kesimpulan: Berdasarkan data yang telah disederhanakan dan dianalisis, peneliti menarik kesimpulan terkait peran multimedia interaktif dalam pendidikan dan pelestarian budaya [8].

3. Validasi Data

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil dari beberapa jurnal yang memiliki topik serupa. Triangulasi ini bertujuan untuk menilai konsistensi temuan dari berbagai sumber, sehingga kesimpulan yang dihasilkan memiliki validitas yang lebih tinggi. Melalui metode penelitian ini [9] diperoleh gambaran komprehensif tentang kontribusi multimedia dalam pendidikan dan pelestarian budaya, yang diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan aplikasi multimedia dalam berbagai aspek pembelajaran di Indonesia[10].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa

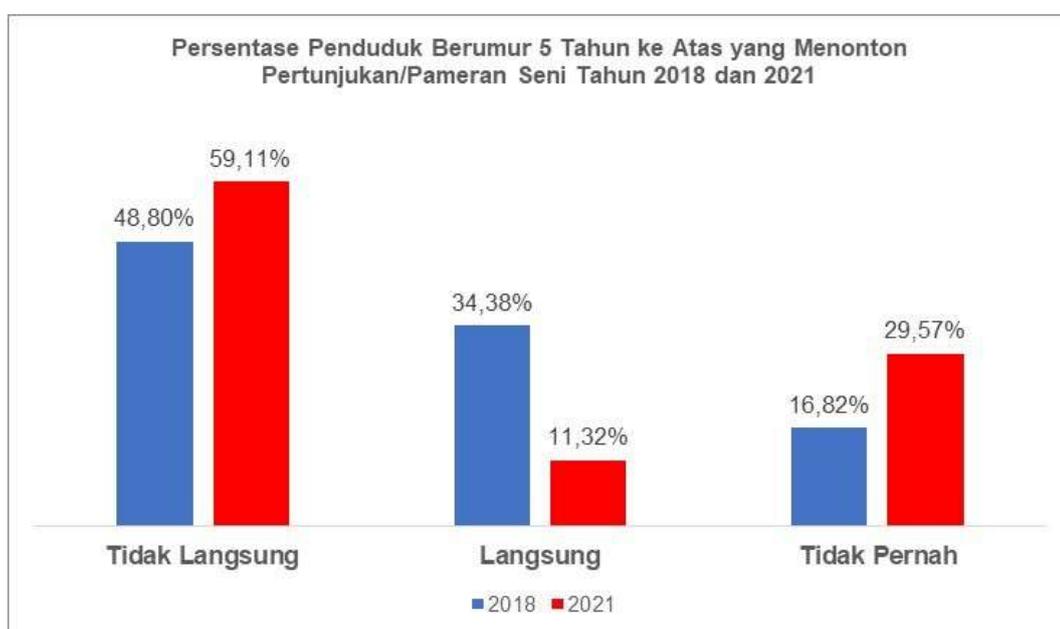
Pada bagian ini, pembahasan menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat membantu proses pendidikan, terutama dalam pembelajaran keterampilan bahasa. Ini berkaitan dengan aspek yang disebutkan dalam judul, yaitu "pengembangan multimedia dalam pendidikan." Menurut penelitian Praheto et al., penggunaan media membantu siswa dalam membaca, menulis, menyimak, dan berbicara [11]. Media juga membuat siswa lebih aktif dan kreatif, yang merupakan bagian penting dari pengembangan pendidikan berbasis teknologi.

2. Multimedia untuk Pelestarian Budaya Lokal

Bagian ini membahas bagaimana media dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk melestarikan budaya lokal. Game edukasi berbasis multimedia dapat menarik anak-anak untuk mempelajari budaya daerah, seperti budaya Dawan di Timor Tengah Utara, menurut penelitian Meolbatak et al. Ini menunjukkan peran yang dimainkan oleh media dalam "pelestarian budaya" [12].

3. Multimedia Interaktif dalam Pengembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini.

Multimedia Interaktif dalam Pengembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini. Pembahasan ini menekankan manfaat multimedia untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini, sesuai dengan prinsip belajar dengan melakukan [13]. Tema "pengembangan multimedia dalam pendidikan" diperkuat oleh bukti bahwa permainan edukasi dapat membantu anak belajar sambil bermain. Selain itu, elemen kolaboratif dari media membantu perkembangan sosial-emosional anak, yang membuatnya relevan untuk pendidikan berbasis nilai budaya.



Multimedia interaktif juga memberikan manfaat bagi perkembangan sosial-emosional anak karena memfasilitasi pembelajaran yang kolaboratif. Anak-anak dapat berinteraksi dengan teman sekelas selama bermain, yang meningkatkan kemampuan sosial mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam bentuk game edukasi dapat memberikan stimulasi perkembangan yang optimal untuk anak-anak, sekaligus memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang[14].

5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memainkan peran penting dalam pendidikan. Di satu sisi, multimedia meningkatkan keterampilan bahasa dengan menyediakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan interaktif. Di sisi lain, multimedia berfungsi sebagai alat yang efektif untuk pelestarian budaya lokal melalui game edukasi, memungkinkan generasi muda memahami dan menghargai budaya mereka sendiri. Selain itu, multimedia juga terbukti efektif dalam membantu perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini, dengan cara yang sesuai dengan karakteristik anak-anak sebagai generasi digital native. Secara keseluruhan, penggunaan multimedia dalam pendidikan di berbagai tingkat menunjukkan potensi besar dalam menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan efektif, yang mendukung tujuan pendidikan untuk menghasilkan individu yang terampil, berwawasan luas, dan beridentitas budaya kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Maulana, S. Psi, and M. Psi, "BUKU AJAR MEDIA DAN ALAT PERMAINAN EDUKASI ANAK USIA DINI DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA."
- [2] E. M. Meolbatak, P. D. Amfotis, and M. P. Bone, "Konferensi Nasional Sistem Informasi 2018 STMIK Atma Luhur Pangkalpinang," 2018.
- [3] "Plagiarism Checker X Originality Report."
- [4] H. Sugiarto, "Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka," *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology*, vol. 3, no. 1, 2018.
- [5] D. M. Zulqadri and B. Nurgiyantoro, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Literasi Digital Siswa Kelas V SD/MI," *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, vol. 25, no. 1, pp. 103–120, Jun. 2023, doi: 10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120.

- [6] S. Yuliandari, P. Studi, P. Akuntansi, J. P. Ekonomi, F. Ekonomi, and E. Wahjudi, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA."
- [7] M. S. A. Anggraini and E. K. Eddy Sartono, "KELAYAKAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF RAMAH ANAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN KARAKTER CINTA TANAH AIR SISWA KELAS IV SD," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 57–77, Jul. 2019, doi: 10.31800/jtp.kw.v7n1.p57--77.
- [8] S. L. Rahayu, "Educational Games as A learning media of Character Education by Using Multimedia Development Life Cycle (MDLC)."
- [9] M. S. A. Anggraini and E. K. Eddy Sartono, "KELAYAKAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF RAMAH ANAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN KARAKTER CINTA TANAH AIR SISWA KELAS IV SD," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 57–77, Jul. 2019, doi: 10.31800/jtp.kw.v7n1.p57--77.
- [10] H. Saputra, D. Darwis, E. Febrianto, P. Matematika, F. Sastra, and I. Pendidikan, "RANCANG BANGUN APLIKASI GAME MATEMATIKA UNTUK PENYANDANG TUNAGRAHITA BERBASIS MOBILE," *Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 15, pp. 171–181, 2020.
- [11] Y. Sumaryana and M. Hikmatyar, "APLIKASI ALAT BANTU PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)."
- [12] "JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)," 2019.
- [13] H. Munawaroh *et al.*, "Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4057–4066, Apr. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.1600.
- [14] I. And and D. Expert, "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) INFORMASI ARTIKEL A B S T RAK," 2021. [Online]. Available: <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics>
- [15] N. K. Husen, "MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KELUARGA PANDAWA UNTUK MELESTARIKAN KEBUDAYAAN LOKAL INDONESIA."