PERAN MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN PADA APLIKASI RUANG GURU

Aulia Zulfa Shoumi Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti Email: auliazulfa09@gmail.com

Abstrak

Multimedia adalah media yang didalamnya terdapat perpaduan berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, *graphics*, animasi, video, maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan bagi target audiens-nya. Media pembelajaran berbasis multimedia dalam pendidikan pada aplikasi ruang guru akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran Kompetensi Dasar. Peran multimedia membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya multimedia pendidik berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik. Multimedia bagi peserta didik diharapkan mempermudah mereka dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan efisien serta belajar mandiri bisa diterapkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran multimedia lebih lanjut dalam perkembangan pendidikan modern yang ada pada aplikasi ruang guru.

Kata Kunci: Multimedia, aplikasi ruang guru, e-learning

Abstract

Multimedia is a medium in which there is a combination of various forms of information elements, such as text, graphics, animation, video, and sound as a support to achieve its goal of conveying information or simply providing entertainment to its target audience. Multimedia-based learning media in education in the ruang guru application will provide a different atmosphere that can change students' perceptions of learning Basic Competence. The role of multimedia has a good impact on educators, because with the presence of multimedia educators have the opportunity to develop learning techniques so that they can improve learning outcomes for the better. Multimedia for students is expected to make it easier for them to absorb subject matter quickly and efficiently and self-learning can be applied. This study aims to analyze the role of multimedia further in the development of modern education in the ruang guru application.

KeyWords: Multimedia, ruang guru application, e-learning

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena dengan pendidikan manusia dapat menjalani kehidupan dengan lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat fundamental dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan, disamping itu juga merupakan faktor penentu bagi perkembangan sosial dan ekonomi ke arah kondisi yang lebih baik. Bangsa yang besar akan memandang pendidikan sebagai kebutuhan yang mendasar karena penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa sangat bergantung pada pendidikan. Saat ini multimedia bisa digunakan sebagai media pendidikan yangdibutuhkan. Kelebihan mul- timedia berbanding dengan media-media lainnya sangat jelas. Multimedia mampu merangkum berbagai media:teks, *graphics*, animasi, video, maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai

ISSN (P): 2460 - 8696

ISSN (E): 2540 - 7589

tujuannya yaitu menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan bagi target audiens-nya. Multimedia dalampendidikan telah menunjukkan suatu perkembangan baru yang diharapkan mampu membantu dunia pendidikan menjadi lebih menarik, efisien dan inovatif melalui proses pembelajaran.Dunia pendidikan terus bergerak secara dinamis, khususnya untuk menciptakan teknologi baru. Teknologi dan pendidikanpada saat ini berkembang dengan cepat, berbagai bentuk inovasi teknologi sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan sesuai dengan perkembangan zaman karena teknologi dapat membantu proses pendidikan.

*E-learning*adalah suatu kemajuan teknologi penting dalam sistem pendidikan modern. Oleh karena itu, metode dan isi *e-learning*membuat perubahan dan tantangan baru dalam hal teknis dan sosial. Dengan semakin berkembangnya *e-learning*, siswa tidak perlu lagi harus datang ke lokasi bimbel dua atau tiga kali seminggu. Mereka bisa belajar kapanpun mereka mau setiap mereka membawa laptop atau smartphone. Fenomena tersebut dinamakan dengan bimbingan belajar online (bimbel online). Pelajaran yang siswa dapatkan di sekolah dapat dipelajari lewat bimbel online ini. Kurikulum yang sudah disiapkan oleh pemerintah yang biasanya diaplikasikan di dalam sekolah juga ada di bimbel online. Kini jasa bimbel online semakin marak tidak di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia. Maka dari itu, banyak sekali orang-orang yang berinisiatif untuk membuat jasa bimbel online dengan tutor atau guru berkompetensi tinggi serta pengalaman dan jam terbang yang tinggi.

Beberapa aplikasi bimbel online yang terkenal di luar negeri bahkan mendunia antara lain Khan Academy, BYJU, Descomplica dan Yuanfudao sedangkan aplikasi online yang popular di indonesia antara lain adalah quipper video, zenius.net dan ruangguru. Aplikasi Ruang Guru adalah aplikasi belajar dengan pembelajaran terlengkap untuk segala kesulitan belajar.Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakann murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Dilengkapi dengan ribuan soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia, serta peralatan analisis hasil tes.Dapat disimpulkan bahwa Ruang Guru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat atau forum dimana semua orang mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkanteknologi atau perangkat seluler yang terhubung dengan internet. Adanya penggabungan antara aplikasi Ruang Guru dengan dunia pendidikan ini membuat siswa mudah untuk belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan(Ria Amelia, 2018). Tujuan penelitian ini untuk menganalisis peran multimedia lebih lanjut dalam perkembangan pendidikan modern yang ada pada aplikasi ruang guru.

2. Studi Pustaka

Multimedia, terdiri dari 2 kata, yaitu multi dan media. Multi memiliki artibanyak atau lebih dari satu. Sedangkan media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah, atau alat. Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka, atau tulisan tangan di mana dalam dunia komputer, bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk data digital(Darma & Ananda, 2009). Dalam bukunya Multimedia Literacy, Mendefinisikan multimedia yaitu sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan video dengan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi(Hofstetter, 2001). Multimedia adalah sebuah media yang menggabungkan berbagai jenis media lain, misalnya penggabungan visual dan auditori. Dengan media seperti ini, hampir setiap orang menjadi lebih mudah untuk menerima sebuah informasi. Salah satu bentuk multimedia adalah animasi yang memadukan gambar dan suara. Multimedia didefenisikan sebagai komunikasi yang menggunakan kombinasi antara berbagai media yang menggunakan kombinasi antara berbagai media yang berbeda dan mungkin melibatkan komputer didalamnya.(Yoanes, 2010)Pendidikan adalah salah satu

ISSN (P): 2460 - 8696 ISSN (E): 2540 - 7589

aspek terpenting dalam majunya suatu negara. Pendidikan merupakan pembentuk karakter bangsa oleh karena itu, setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Dengan pendidikan dapat membuat kehidupan menjadi lebih sejahtera. Perkembangan zaman saat ini telah menuntut setiap negara untuk menciptakan sumber daya manusia yang dapat bersaing dalam kancah global. Namun, dunia pendidikan di Indonesia masih banyak memiliki kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan. Beberapa faktor kendala pendidikan di Indonesia disebabkan karena keterbatasan akses pendidikan, jumlah guru yang belum merata, serta kualitas guru yang dinilai masih kurang. Terbatasnya akses pendidikan di Indonesia terutama terjadi di daerah pedalaman Indonesia. Kurangnya fasilitas pendidikan yang memadai di daerah pedalaman mendorong terjadinya urbanisasi ke perkotaan besar di Indonesia. Selain itu, kasus putusnya sekolah pada anak usia sekolah di Indonesia juga masih tinggi "Berdasarkan data Kemdikbud 2010, di Indonesia terdapat lebih dari 1,8 juta anak setiap tahun tidak dapat melanjutkan pendidikan, hal ini disebabkan oleh tiga faktor, yaitu faktor ekonomi; anak-anak terpaksa bekerja untuk mendukung ekonomi keluarga; dan pernikahan di usia dini." menurut Sekretaris Direktorat Jendral Perguruan Tinggi Dr. Ir. Patdono Suwignjo, M. Eng, Sc di Jakarta. Untuk mengurangi kendala pendidikan yang terjadi di Indonesia, Aplikasi Ruang Guru hadir untuk membantu pembelajaran dengan

3. Metodologi Penelitian

mudah dan menarik.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis"Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru". Penelitian dilakukan dengan membaca sumber literatur atau buku-buku yang dapat membantu melakukan penelitian untuk memperoleh data yang relevan. Pengamatan dilakukan dengan membawa data observasi yang telah disusun sebelumnya untuk melakukan pengecekan kemudian diamati dan dicocokkan dengan data observasi. Tinjauan literatur digunakan sebagai bagian dari komponen teknik pengumpulan data. Subjek penelitian ini melibatkan 1 orang guru bahasa inggris serta 2 siswa SMA 110Jakarta. Instrumen penelitian berupa lembar angket untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap e-learning. Angket kualitas e-learning terdiri atas 3 aspek yaitu aspek teknis,aspek desain dan aspek isi, yang dikembangkan menurut referensi Prakoso Kukuh (2006) dan Munir (2009).

4. Hasil dan Pembahasan

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer, pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Di tengah fenomena modernitas masyarakat Eropa yang ditandai berkembangnya teknologi-teknologi baru. Gaya hidup modern yang membuat masyarakat terjebak dalam rutinitas ketergesaan, ketidakpedulian, serta kian padatnya pesan-pesan diproduksi di hampir setiap sudut tempat. Ambient media hadir untuk menyita perhatian masyarakat di tempat-tempat yang tak terduga, tanpa 'memaksa' mereka menyediakan waktu khusus untuk menikmati media - sebagaimana media-media konvensional seperti televisi, radio, dan media lainnya (Bambang Sukma Wijaya, 2008) (Murwonugroho, Piliang, & Trisakti, 2011).

"Ruangguru" merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan ini didirikan sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, yang keduanya berhasil masuk dalam jajaran pengusaha sukses dibawah 30 tahun melalui Forbes 30 under 30 untuk teknologi konsumen di Asia. Ruangguru adalah perusahaan penyedialayanan pendidikan berbasis teknologi learning management system yang memungkinkan berbagai pemangku kepentingan di bidang pendidikan yaitu guru, siswa, pemerintah pusat dan daerah serta orang tua siswa untuk

ISSN (P): 2460 - 8696 ISSN (E): 2540 - 7589

ISSN (P): 2460 - 8696 ISSN (E): 2540 - 7589

saling berinteraksi di dalam suatu platform digital komprehensif, yang telah mencakup lebih dari management system memungkinkan 2,000,000 siswa dan guru.



Gambar 1 Simbol Aplikasi Ruangguru Sumber: https://bevpedia/2019/04/belajar-bersama-ruangguru-jadi-mudah.html





5. Kesimpulan

Generasi milenial yang sebagian besar merupakan pelajar SMP dan SMA tersebut lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gadget. Banyak pelajar masa kini sulit memahami pelajaran yang dipelajari di sekolah dan kemudian sampai di rumah mereka kembali sibuk dengan gadget-nya masing-masing dan melupakan topik pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Oleh karena itu, kebanyakan orangtua menyadari hal tersebut sehingga memberikan pelajaran tambahan bagi anak-anaknya dengan mendaftarkan anak- anaknya ke lembaga-lembaga bimbingan belajar (bimbel) terkenal ataupun mencari guru- guru les privat. Dengan semakin berkembangnya m-learning, siswa tidak perlu lagi harus datang ke lokasi bimbel karena Mereka bisa belajar kapanpun mereka mau setiap mereka membawa laptop atau smartphone dengan mengakses bimbingan belajar online

ISSN (P): 2460 - 8696

(bimbel online). Ruangguru hadir sebagai salah satu alternatif bimbel online yang dapat dengan mudah diakses melalui smartphone, laptop ataupun tablet. Beberapa fitur unggulan seperti RuangUji, RuangLatihan, RuangVideo, RuangLes, RuangLesOnline, DigitalBootCamp dan Edumail memungkinkan siswa untuk meng-upgrade kemampuan belajarnya sehingga diharapkan dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Ucapan Terima kasih

Terima kasih atas dukungan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti Tahun Akademik 2018/2019 dalam mendukung keikutsertaan Seminar Cendekiawan. Demikian juga ucapan terima kasih atas kepada para konstributor dalam peneltian ini.

Daftar Pustaka

Ahmad, Siti Fatimah, and Ab Halim Tamuri. "Persepsi guru terhadap penggunaan bahan bantu mengajar berasaskan teknologi multimedia dalam pengajaran j-QAF." *Journal of Islamic and Arabic Education* 2.2 (2010): 53-64.

Isnanto, R. Rizal. "Aplikasi Teknologi Multimedia pada Bidang Pendidikan Sains dan Teknologi." *Jurnal Fakultas Hukum UII*(2004).

Murwonugroho, W., Piliang, Y. A., & Trisakti, U. (2011). KAJIAN VISUAL PUN DALAM RETORIKA VISUAL DIGITAL AMBIENT MEDIA DI TENGAH RUANG PUBLIK. STUDI KASUS: IKLAN DIGITAL INTERAKTIF. 462–470.

https://www.kompasiana.com/riaamelia1811/5b4f7008677ffb093301a104/pemanfaatanaplikasi-ruang-guru-dalam-dunia-pendidikan

ISSN (P): 2460 - 8696

ISSN (E): 2540 - 7589