

Evaluasi Mata Kuliah Pendidikan Multimedia Untuk Menghasilkan Tenaga Pengembang Media Pembelajaran**Wiwien Kurniawati, & Muhtar Ahmad**

Dosen IKIP Mataram

wiwienkurniawati@ikipmataram.ac.id

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP), khususnya pada mata kuliah pendidikan multimedia dapat menarik perhatian karena dapat menciptakan atau membuat banyak media pembelajaran sehingga dapat menghasilkan tenaga pengembang media pembelajaran. Mahasiswa juga dapat menyalurkan bakat dan minat yang dimilikinya untuk dijadikan sebagai kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Dalam mata kuliah pendidikan multimedia, mahasiswa dapat langsung mengembangkan keahlian dan keterampilan mereka. Dalam mengevaluasi hasil pembuatan media mahasiswa pada mata kuliah pendidikan multimedia di program studi Teknologi Pendidikan, peneliti menggunakan model evaluatif case *study inquiry* dan peneliti menggunakan metode pengumpulan data yang terdiri dari beberapa langkah yaitu: (1) observasi, (angket), dan (Interview). Produk hasil dari pembuatan media mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan di IKIP Mataram telah dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari kesesuaian antara media yang dibuat sesuai dengan pemanfaatan dan tujuan pembelajaran. sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwa mata kuliah pendidikan multimedia dapat menghasilkan tenaga pengembang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pendidikan Multimedia**PENDAHULUAN**

Tujuan utama teknologi pembelajaran khususnya dalam pendidikan multimedia adalah mengidentifikasi dan memecahkan masalah belajar. Pemecahan masalah belajar tersebut amat penting karena terkait dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan adanya proses pembelajaran yang berkualitas akan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas. Setiap individu sebagai pengembang media pembelajaran harus menyediakan sumber-sumber belajar melalui kegiatan pengembangan (*development*) dan memiliki persiapan dan perencanaan yang teliti dalam melakukan pengembangan. Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran seseorang harus mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, karena media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan media tersebut.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Penggunaan media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran seperti menyederhanakan kerumitan materi pelajaran yang akan disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan harus disesuaikan dengan materi ajar agar penggunaannya dapat proporsional. Pengembangan media pembelajaran, tak lain yaitu untuk memajukan pendidikan yang ada saat ini.

Kajian evaluatif yang dilaksanakan untuk mencari informasi mengenai relevansi mata kuliah dalam menghasilkan calon tenaga pengembang media.

Evaluasi berasal dari kata Evaluation (bahasa Inggris). Kata tersebut diserap dalam pembendaharaan istilah bahasa Indonesia dengan tujuan mempertahankan kata aslinya dengan sedikit penyesuaian lafal Indonesia menjadi "Evaluasi". Gibson dan Mitchell (dalam Usman, 2007: 91) mengemukakan bahwa proses evaluasi adalah untuk mencoba menyesuaikan data objektif dari awal hingga akhir pelaksanaan program sebagai dasar penilaian terhadap tujuan program. Stufflebeam (dalam Arikunto dan Jabar, 2010:2) mengatakan bahwa, "evaluasi adalah penggambaran proses, mencari dan memberikan informasi yang berguna bagi para pengambil keputusan dalam menentukan alternatif keputusan".

Secara umum, dalam bidang pendidikan evaluasi bertujuan untuk:

- Memperoleh data pembuktian yang akan menjadi petunjuk sampai dimana tingkat kemampuan dan tingkat keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan-tujuan kurikuler setelah menempuh proses pembelajaran dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

b. Mengukur dan menilai sampai di manakah efektifitas mengajar dan metode-metode mengajar yang telah diterapkan atau dilaksanakan oleh pendidik, serta kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh peserta.

Adapun yang menjadi tujuan khusus dari kegiatan evaluasi dalam bidang pendidikan adalah:

1. Untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan.
2. Untuk mencari dan menemukan faktor-faktor penyebab keberhasilan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan, sehingga dapat dicari dan ditemukan jalan keluar atau cara-cara perbaikannya.

Yang dimaksud dengan Pembelajaran Multimedia adalah suatu kegiatan belajar mengajar di mana dalam penyampaian bahan pelajaran yang disajikan kepada peserta didik, pendidik menggunakan atau menerapkan berbagai perangkat media pembelajaran. Adapun media pembelajaran itu sangatlah beraneka macam, baik itu dalam bentuk media cetak, media / alat peraga ataupun media elektronik. Penggunaan media elektronik / komputer, berikut dengan pemanfaatan hardware, software dan alat - alat pendukung lainnya dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Komputer merupakan suatu alat yang canggih dan lengkap, karena dengan satu unit komputer yang baik dapat difungsikan untuk berbagai keperluan, dan seorang guru yang jeli tentunya dapat memanfaatkan perangkat canggih tersebut untuk keperluan pembelajaran.

Bagi jurusan teknologi pendidikan yang sudah mengadakan ala-talat tersebut, sudah semestinya para pendidik dianjurkan supaya dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran. Karena disamping mahasiswa memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran. Dan yang tak kalah pentingnya adalah metode pembelajaran seperti ini sangat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan tepat sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Sumiati dan Asra, 2008:159). Sedangkan menurut Heinich (dalam Azhar Arsyad, 2013: 3) media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian evaluatif dengan menggunakan pendekatan *mix* kuantitatif dan kualitatif. Penelitian evaluasi adalah penggambaran tujuan dari sebuah program pembelajaran dan mengukurnya berdasarkan kriteria penilaian tertentu. Penelitian ini akan menghasilkan calon tenaga pengembang media dalam pembelajaran di kelas.

Metode penelitian yang terapkan untuk mengevaluasi mata kuliah pendidikan multimedia adalah studi kasus, dengan nuansa sosial inquiri. Studi kasus inquiri memiliki kekuatan untuk menganalisa suatu kinerja evaluasi secara rinci, dan terkendali karena fokus pada suatu kejadian evaluasi yang bersifat faktual dan bernuansa fenomenologis, serta mengkaji berbagai kejadian sesuai apa adanya. Kajian penelitian ini lebih mendalam dan mendasar.

Kajian prinsip pendidikan yang dievaluasi menekankan pada prinsip dasar dalam dimensi proses. Konteks pembelajaran dianalisis dalam konteks pendidikan formal terfokus pada kajian kurikulum yang diuji relevansinya. Studi kasus dapat berkontribusi pada pemahaman yang bersifat umum, pada kejadian bersifat naturalistik. Kejadian atau hal-hal yang dimaksud dapat memaknai proses evaluasi mata kuliah pendidikan multimedia, dan untuk beberapa kasus dapat disimpulkan sebagai suatu studi naturalistik yang bersifat umum.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2018 di program studi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram, dengan Subjek Mata Kuliah Pendidikan Multimedia sebagai bahan evaluasi.

Jenis data dari uji coba yang dilakukan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif sebagai penunjang. Data kuantitatif diperoleh dari instrumen validasi kepada ahli media untuk memvalidasi hasil pembuatan media yang di buat oleh Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia, hasil angket yang di isi oleh responden (Mahasiswa), dan hasil observasi selama proses pembelajaran di dalam kelas. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran-saran yang diperoleh hasil wawancara.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yang dilakukan untuk memperoleh data yang relevan dengan penelitian. Proses dari kegiatan ini yaitu dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung sehingga dapat diperoleh data yang relevan dengan subyek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara menyelaraskan antara kemampuan teori dengan praktik dan bagaimana relevansi mata kuliah dengan tujuan kurikulum dalam menghasilkan calon tenaga pengembang media dalam perkuliahan, sehingga kita dapat mengetahui dan apa saja yang menghambat proses pembelajaran tersebut. Observasi akan dilakukan dalam kelas saat kegiatan belajar mengajar dan di lingkungan kampus.

Selain observasi, teknik pengumpulan data lain yang digunakan adalah angket yang digunakan untuk mendapatkan data tentang bagaimana tanggapan Mahasiswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga kita bisa mengetahui apakah proses pembelajaran sudah relevan dengan kurikulum atau tidak.

Teknik Analisis Data yaitu Validitas Konstruk dan validasi isi. Pengujian validitas konstruk dapat menggunakan pendapat para ahli. Setelah instrumen di konstruksi teori tertentu, dan selanjutnya dikonstruksikan kepada ahli minimal 3 orang. Berdasarkan pendapat para ahli, instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, dengan perbaikan, atau harus dirombak seluruhnya. Seangkan Pengujian validitas isi dan konstruk dapat dibantu dengan kisi-kisi instrumen. Selanjutnya adalah mengujivaliditas butir-butir instrumen, yang dilakukan dengan melakukan uji coba analisis item.

Teknik Analisis Deskriptif. Penelitian deskriptif hanya menjelaskan, memaparkan, dan menggambarkan secara objektif data yang diperoleh. Langkah analisis deskriptif yaitu dengan mencari Skor dan Presentase dari data yang ada. Langkah-langkah yang ditempuh dalam analisis data adalah sebagai berikut:

1. Membuat tabel distribusi jawaban angket
2. Menentukan skor jawaban responden, yaitu dengan menghitung jumlah masing-masing butir pertanyaan: Sangat Kurang = 1, Kurang = 2, Baik = 3, Sangat Baik = 4.
3. Menghitung setiap skor yang diperoleh responden
4. Mencari persentase relevansi mata kuliah dengan tujuan kurikulum dalam menghasilkan calon tenaga pengembang media.
5. Mencari persentase keselarasan antara kemampuan teori dengan praktik dalam perkuliahan pendidikan multimedia.
6. Mencari persentase kelayakan media yang dihasilkan oleh Mahasiswa dan kelayakan ahli materi.

HASIL PENELITIAN

Hasil analisis penelitian ini didapat dari angket tertutup dengan *skala likert* sebagai instrumennya yang telah disusun terdiri dari 30 pertanyaan tentang kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Angket tersebut kemudian dibagikan kepada Mahasiswa. Data yang diperoleh kemudian akan melalui perhitungan skor berdasarkan angket yang telah diisi oleh Mahasiswa.

1. Uji Analisis Penyeragaman Antara Kemampuan Teori dengan Praktik

Tabel 01. Distribusi Frekuensi Proses Pembelajaran Pendidikan Multimedia

Aspek	Skor	Jumlah	Persentase	Kategori
Kemampuan Dosen	90-120	20	50	Sangat Baik
	60-89	10	35	Baik
	30-59	5	15	Cukup
	<30	0	0	Kurang
	Jumlah	35	100	
Sarana dan Prasarana	90-120	9	35	Sangat Baik
	60-89	21	52	Baik
	30-59	4	10	Cukup
	<30	1	3	Kurang
	Jumlah	35	100	
Pelaksanaan Pembelajaran Praktik	90-120	22	55	Sangat Baik
	60-89	11	35	Baik
	30-59	2	10	Cukup
	<30	0	0	Kurang
	Jumlah	35	100	

2. Uji Validitas Ahli Media dan Ahli Materi

Uji validitas ahli media dilihat dari 5 aspek, yaitu pewarnaan, pemakaian kata dan bahasa, tampilan pada layar, penyajian, dan animasi dan suara. Penilaian ahli media disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 02. Validitas Ahli Media

Aspek	Skor
Pewarnaan	57
Pemakaian Kata dan Bahasa	55
Tampilan pada Layar	58
Penyajian	57
Animasi dan Suara	56
Jumlah	283
Rata-rata	56.2

Sedangkan untuk Uji validitas ahli materi dilihat dari 3 aspek, yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kontekstual. Untuk penilaian ahli materi terdapat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 03. Validitas Ahli Materi

Aspek	Skor
Kelayakan Isi	99
Kelayakan Penyajian	87
Kontekstual	88
Jumlah	274
Rata-rata	91.3

PEMBAHASAN

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat relevansi mata kuliah dengan tujuan kurikulum dalam menghasilkan calon tenaga pengembang media dan cara menyelaraskan antara kemampuan teori dengan praktik dalam perkuliahan pendidikan multimedia. Jenis kegiatan yang dilakukan sebagai pertanyaan instrumen merupakan penjabaran dari Mata Kuliah Pendidikan Multimedia, yaitu proses pembelajaran di dalam kelas.

Pada penelitian ini angket tertutup dengan *skala likert* sebagai instrumennya yang telah disusun terdiri dari 30 pertanyaan tentang kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Angket tersebut kemudian dibagikan kepada Mahasiswa. Data yang diperoleh kemudian akan melalui perhitungan skor berdasarkan angket yang telah diisi oleh Mahasiswa.

Pada tabel uji validasi ahli media dan ahli materi dan relevansi Mata Kuliah Pendidikan Multimedia untuk melihat penyelarasan antara teori dengan praktek, relevansi Mata Kuliah dengan tujuan kurikulum yang mendapatkan hasil kategori **SANGAT RELEVAN** Selain itu, hal ini di buktikan dengan tabel distribusi frekuensi proses pembelajaran terdapat 3 aspek, yaitu aspek kemampuan dosen dalam kategori sangat baik (50%), aspek sarana dan prasarana dalam kategori baik (52%), dan aspek Pelaksanaan Pembelajaran Praktik dalam kategori sangat baik (55%).

Untuk kelayakan media yang di buat oleh Mahasiswa mendapatkan uji kelayakan dari 3 orang ahli media, dengan hasil nilai rata-rata kelayakan dalam kategori **LAYAK** yaitu dengan nilai rata-rata **56.2** dan 2 orang ahli materi dengan perolehan nilai rata-rata **91.3** dalam kategori **SANGAT LAYAK**, atau dalam kata lain bahwa media yang dibuat oleh Mahasiswa dapat digunakan dan disesuaikan dengan Mata Pelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian evaluatif dengan menggunakan pendekatan *mix* kuantitati dan kualitatif. Penelitian evaluasi adalah penggambaran tujuan dari sebuah program pembelajaran dan mengukurnya berdasarkan kriteria penilaian tertentu Penelitian ini akan menghasilkan calon tenaga pengembang media dalam pembelajaran di kelas Secara umum relevansi Mata Kuliah dengan tujuan kurikulum dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia termasuk dalam kategori sangat relevan karena materi yang digunakan sendiri memiliki relevansi yang tinggi untuk menghasilkan tenaga pengembang media dalam pembelajaran.

Selain itu kelayakan media yang dibuat oleh mahasiswa juga sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan uji analisis dari ahli media dan ahli materi.

Hasil analisis pada tabel distribusi frekuensi proses pembelajaran terdapat 3 aspek, yaitu aspek kemampuan dosen dalam kategori sangat baik (50%), aspek sarana dan prasarana dalam kategori baik (52%), dan aspek Pelaksanaan Pembelajaran Praktik dalam kategori sangat baik (55%).

Untuk kelayakan media yang di buat oleh Mahasiswa mendapatkan uji kelayakan dari 3 orang ahli media, dengan hasil nilai rata-rata kelayakan dalam kategori **LAYAK** yaitu dengan nilai rata-rata **56.2** dan 2 orang ahli materi dengan perolehan nilai rata-rata **91.3** dalam kategori **SANGAT LAYAK**, atau dalam kata lain bahwa media yang dibuat oleh Mahasiswa dapat digunakan dan disesuaikan dengan Mata Pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
Hasan, H. S. (2008). *Evaluasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosda Karya
Sugiono. (2010). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
Suharsimi, A & Jabar. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bhineka Aksara
Sumiati & Asra. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
Usman. (2007). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksras