MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Sukari

Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

e-mail: sukari@gmail.com

Abstrak: Pendidikan adalah suatu bidang yang bersifat dinamis. Dari masa ke masa, pendidikan melalui perubahan yang bersesuaian dengan kemajuan pemikiran, kehendak dan teknologi manusia. Perubahan yang dirasakan sekarang bukan saja berlaku dalam kepengurusan sekolah, malah kandungan kurikulum serta kaidah pengajaran turut mengalami perubahan mengikuti masa. Sehingga dengan zaman informasi memaksa kita mengubah cara hidup dan cara kita bekerja. Lebih awal kita menyesuaikan diri, lebih cepat kita mempelajari ilmu baru ini, maka akan lebih baik dimasa depan. Justeru itu, aspek teknologi perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah sebagai satu daya usaha ke arah memupuk minat sikap positif terhadap perkembangan teknologi (penggunaan komputer, internet dan sebagainya). Penggunaan pelbagai jenis media elektronik juga memberi peluang kepada setiap murid untuk menguasai ilmu pengetahuan dengan cara yang lebih menarik dan berkesan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh. Beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran meliputi: 1) Multimedia Presentasi; 2) Program Multimedia Interaktif; 3) Sarana Simulasi; 4) Video Pembelajaran; dan 5) Internet dalam pembelajaran.

Kata Kunci: multimedia, komputer, proses pembelajaran

PENDAHULUAN

Pada era global sekarang ini kehidupan masyarakat berubah dengan cepat. Dunia semakin menyatu sehingga batas-batas masyarakat dan negara menjadi kabur. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan perkembangan arus teknologi dan informasi, telah memberikan nuansa baru dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat. Bagaimanapun, perkembangan informasi dan komunikasi tersebut secara positif perlu disyukuri, karena telah membuat rentang waktu dan tempat semakin dekat. Pekerjaan ke depan adalah bagaimana kita mampu mengimbangi akselerasi tersebut sebab bila kita tidak dapat memainkan peran dan ambil bagian darinya, tentu kita selalu gamang dalam perkembangan dunia yang semakin modern. Profesionalisme merupakan syarat mutlak dalam kehidupan masa global ini, karena dunia kerja lebih mengutamakan penguasaan kemampuan dan keterampilan serta penuh dengan persaingan. Globalisasi mengubah hakikat kerja dari amatirisme menuju kepada profesionalisme.

Perkembangan globalisasi memacu semangat kompetisi untuk menjadi yang terbaik. Tuntutan untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan tidak hanya berlaku bagi setiap individu namun juga berlaku bagi suatu organisasi terutama dalam menyikapi perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Upaya peningkatan kinerja sekolah perlu ditunjang dengan kemapanan kemampuan sumber daya manusia yang mengelola dan menggerakkannya. Dengan demikian berbagai upaya untuk selalu meningkatkan kemampuan pribadi mutlak dilakukan setiap pribadi.

Peningkatan mutu sumber daya manusia mesti dijadikan prioritas yang diperhatikan guna menjamin kelangsungan industrialisasi yang berkesinambungan pada suatu bangsa. Upaya penting dalam mengantisipasi kemajuan terkini adalah dengan mengembangkan teknologi pendidikan dan pembelajaran. Teknologi pendidikan diartikan sebagai penerapan teknologi, khususnya teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan dan pengajaran. Semua komponen penyelenggara pendidikan, baik pemerintah maupun swasta, harus terus melakukan perubahan terhadap sektor pendidikan. Hal itu mutlak dan tidak dapat ditawar lagi sebab bila kita tidak melakukannya maka tentunya kita akan tetap menjadi bangsa yang tertinggal dari bangsa-bangsa lainnya di sektor pendidikan.

Sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 dikemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan diciptakan secara terencana oleh para guru, biasanya dikenal sebagai "media pembelajaran". Dengan demikian, komponen-komponen komunikasi pembelajaran menjadi komunikator, komunikan, pesan, dan media.

Media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai bahasa, maka multimedia dalam konteks tersebut adalah multibahasa, yakni ada bahasa yang mudah dipahami oleh indera pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba dan lain sebagainya, atau dalam bahasa lain multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung. Teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media agar dikendalikan komputer. Perangkat keras dari sistem yang terpadu itu terdiri dari komputer berkemampuan tinggi dengan memori besar yang dapat mengakses secara acak. Teknologi komputer merupakan konsep yang sangat luas, kompleks dan konprehensif serta memberikan kekuatan baru dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Komputer suatu perkembangan teknologi yang memungkinkan untuk memperoleh informasi yang banyak dan cepat serta mudah dari berbagai belahan dunia. Karena itu diperlukan kemampuan cara mendapatkan, memilih dan mengelola produk teknologi informasi secara mudah diterapkan pada peserta didik, karena komputer adalah alat elektronik yang termasuk pada kategori multimedia.

Komputer merupakan sarana pendidikan sebagai salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena dengan sarana pendidikan yang lengkap dan bermutu kualitas pembelajaran akan semakin baik, dan motivasi belajar siswa akan

meningkat sehingga akan berpengaruh pada peningkatan mutu pendidikan. Saat pertama kali komputer mulai diperkenalkan khususnya untuk pembelajaran, maka komputer menjadi populer di kalangan anak didik. Hal ini dapat dimengerti karena berbagai variasi teknik mengajar bisa dibuat dengan bantuan komputer tersebut, karena komputer adalah suatu alat elektronika yang mampu melakukan beberapa tugas sebagai menerima input, memproses input tadi sesuai dengan programnya dan menyimpan perintah-perintah serta hasil dari pengolahan menyediakan output dalam bentuk informasi.

PEMBAHASAN

Pengertian dan Lingkup Multimedia dalam Proses Pembelajaran

Sesuai dengan judul dalam makalah ini adalah multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran. Pada pendahuluan dikatakan bahwa media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai bahasa, maka multimedia dalam konteks tersebut adalah multibahasa, yakni ada bahasa yang mudah dipahami oleh indera pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba dan lain sebagainya. Menurut Munadi (2008:148) multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menurut Firdaus (2007:59) adalah meningkatkan seorang anak manusia berubah dari "tidak mampu" menjadi "mampu" atau dari "tidak berdaya" menjadi "sumber daya", tanpa pembelajaran semua itu tidak mungkin. Menurut Supriyanto (2007:40) melalui proses belajar adalah peserta didik yang tadinya tidak tahu sesuatu hal menjadi tahu. Proses belajar yang terjadi didalam diri seseorang yang sedang berlangsung melalui enam tahap yaitu: 1) motivasi; 2) perhatian pada pelajaran; 3). Menerima pelajaran; 4) reproduksi; 5) generalisasi; 6) melaksanakan tugas belajar dan umpan balik, menurut Supriyanto (2007: 40).

Dalam proses pembelajaran melibatkan pendidik, menurut UU pendidikan (2003:22) pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat terutms bagi pendidikan. Sedangkan komputer menurut Munadi (2008:148) komputer adalah alat elektronik yang termasuk pada kategori multimedia. Karena komputer mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinetik), yang dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti. Beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi:

1. Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia projector (LCD/Viewer) yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Pemanfaatan multimedia dalam presentasi ini biasanya menggunakan perangkat lunak yang paling tersohor, yakni PowerPoint yang dikembangkan oleh Microsoft Inc. Pemanfaat PowerPoint atau perangkat lunak lainnya dalam presentasi menyebabkan kegiatan presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik. Dengan berbagai perkembangan pada perangkat lunak dan sejumlah

perangkat keras penunjangnya telah menyebabkan terjadinya perubahan besar pada trend metode presentasi saat ini.

Ada beberapa kelebihan dari multimedia presentasi ini, yakni:

1. Mampu menampilkan obyek-obyek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan imagery. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan mental imagery akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran.
2. Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
3. Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya.
4. Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah. (a) pada pengembangan materi pembelajaran keterampilan membaca, program aplikasi presentasi dapat dibuat guru (presenter) dengan cara memasukkan teks dalam slide pertama, kemudian memasukkan latihan dalam slide kedua dan umpan balik latihan dalam slide berikutnya. Untuk memperindah tampilan teks-teks bacaan juga bisa dilengkapi dengan berbagai gambar. (b) pada pengembangan materi pembelajaran keterampilan mendengarkan, guru dapat membuat bahan pembelajaran dengan video ataupun audio. Seperti halnya pada membaca materi pembelajaran, latihan-latihan dan umpan balik dapat diberikan di slide-slide yang berbeda. Fasilitas hyperlink yang memungkinkan program dihubungkan dengan jaringan internet akan memperkaya penyediaan bahan pembelajaran.

Dalam sudut pandang proses pembelajaran, presentasi merupakan salah satu metode Pembelajaran. Penggunaan metode ini menempati frekuensi paling tinggi dibandingkan dengan metode lainnya. Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam presentasi ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar, bukan hanya pada pengembangan kegiatan praktis dalam kegiatan presentasi pembelajaran, akan tetapi juga pada teori-teori yang mendasarinya. Perkembangan terakhir pada bidang presentasi dengan alat bantu komputer telah menyebabkan perubahan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran. Diantaranya tuntutan terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan para guru dalam mengolah bahan-bahan pembelajaran ke dalam media presentasi yang berbasis komputer.

2. Program Multimedia Interaktif

Di muka disebutkan bahwa secara teknis media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar, baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Artinya, untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru-terutama-sebagai sumber belajar. Salah satu media yang dapat menjalankan fungsi demikian tersebut adalah program multimedia interaktif (selanjutnya kita sebut multimedia interaktif).

Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan, misalnya penyerbukan pada tumbuhan, pembelahan sel, proses pertumbuhan janin manusia, ilmu waris, pelaksanaan haji, dan lain

sebagainya. Kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, diantaranya:

- a. Interaktif. Sesuai dengan namanya, program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri). Saat siswa mengaplikasikan program ini, ia diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti.
- b. Memberikan iklim afeksi secara individual. Karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan siswa secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pelajaran. Karena multimedia interaktif mampu memberi iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi, seperti yang diinginkan. Iklim afektif ini akan melibatkan penggambaran ulang berbagai obyek yang ada dalam pikiran siswa.
- c. Meningkatkan motivasi belajar. Dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, siswa pun akan termotivasi untuk terus belajar.
- d. Memberikan umpan balik. Multimedia interaktif dapat menyediakan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik.
- e. Karena multimedia interaktif diprogramkan untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunaanya.

Disamping keunggulan-keunggulan di atas, multimedia interaktif ini juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah:

- a. Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional.
- b. Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.
Untuk merancang dan memproduksi program multimedia interaktif ini, perlu memperhatikan hal-hal berikut, sebagai kriteria untuk menilai program multimedia interaktif, diantaranya adalah:
 - a. Kriteria kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga siswa tidak perlu belajar komputer lebih dahulu.
 - b. Kriteria kandungan kognisi. Kandungan isi program harus memberikan pengalaman kognitif (pengetahuan) yang dibutuhkan siswa. Kriteria pengetahuan dan presentasi informasi.
 - c. Kriteria integrasi media, di mana media harus mengintegrasikan beberapa aspek dan keterampilan lainnya yang harus dipelajari. Pembelajaran integratif memberi penekanan pada pengintegrasian berbagai keterampilan berbahasa, mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca.
 - d. Untuk menarik minat pembelajaran program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria.
 - e. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan siswa secara utuh. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

3. Sarana Simulasi

Dengan hadirnya berturut-turut generasi software yang ampuh dan canggih, komputer masa kini sedang merebakkan jenis-jenis kegiatan yang benar-benar mampu mengefektifkan proses pembelajaran. Misalnya, multimedia berbasis komputer ini ditambah software tertentu

dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Misalnya, penggunaan simulator kokpit pesawat terbang yang memungkinkan peserta didik dalam akademi penerbangan dapat berlatih tanpa menghadapi resiko jatuh. Contoh lain dari penggunaan multimedia berbasis komputer adalah tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan peserta didik pada jurusan eksakta seperti matematika, fisika, biologi dan kimia melakukan percobaan tanpa harus berada di laboratorium. Ia pun dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

4. Video Pembelajaran

Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran, selain dapat digunakan untuk multimedia presentasi dan CD multimedia interaktif, ia juga dapat dimanfaatkan untuk memutar video pembelajaran. Video bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video. Kelebihan dan kekurangan video model ini sama halnya dengan video yang telah dibahas pada bab audio visual.

5. Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran

Internet adalah jaringan global yang menghubungkan jutaan komputer di seluruh dunia, di mana komputer yang tersambung ke internet menyediakan informasi yang terbuka untuk umum, sehingga pemakai internet akan dapat menghubungi banyak komputer kapan saja, dan dari mana saja di belahan bumi ini untuk mengirim berita, memperoleh informasi ataupun mentransfer data. Untuk dapat menggunakan internet diperlukan sebuah komputer, harddisc, modem, jaringan telephone, operating system dan keterampilan menggunakan internet.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri.. Peserta didik dapat mengakses secara on-line dari berbagai perpustakaan, museum, database dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, data statistik, jurnal, koran, artikel dan sebagainya. Informasi yang diberikan server-computers itu dapat berasal dari *commercial bussiness* (com), *government service* (gov), *nonprofit organization* (org), *educational institution* (edu), *academic institution* (ac) ataupun *artistic and cultural group* (arts).

Peserta didik dapat berperan sebagai seorang peneliti, analis atau apa saja dan tidak hanya konsumen informasi saja. Mereka dapat menganalisis informasi yang relevan dengan pembelajaran dan melakukan pencarian yang sesuai dengan kehidupan nyata. Peserta didik dan pendidik tidak perlu hadir secara fisik di kelas, karena peserta didik dapat mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran serta ujian dengan cara mengakses jaringan komputer yang telah ditetapkan secara on-line. Peserta didik juga dapat belajar bekerjasama satu sama lainnya. Mereka dapat saling berkirim e-mail untuk mendiskusikan bahan ajar, kemudian selain mengerjakan tugas-tugas pembelajaran dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru, peserta didik dapat berkomunikasi dengan rekan sekelasnya.

Internet mempunyai efek yang cukup berarti terhadap proses dan hasil pembelajaran di kelas dan di luar kelas, yakni memungkinkan terjadinya kemandirian, akselerasi, pengayaan, perluasan, efektivitas dan produktivitas pembelajaran. Melalui internet siswa

akan terangsang untuk belajar berkelanjutan sesuai dengan potensi dan kecakapannya. Memungkinkan baginya mengembangkan kreativitas dan kemandiriannya dalam belajar dan sebaliknya belajar melalui internet menuntut kreativitas dan kemandirian diri.

Meskipun teknologi komunikasi dalam bentuk komputer dan internet telah terbukti banyak menunjang proses pembelajaran anak secara lebih efektif dan produktif, namun di sisi lain ada juga kelemahan dan kekurangannya, antara lain:

- a. Dari sisi kegairahan kadang-kadang anak lebih bergairah dengan internetnya itu sendiri dibandingkan dengan materi yang dipelajari.
- b. Komputer cenderung membuat orang pasif secara fisik.
- c. Komputer cenderung mengisolasi, yakni terjadi proses pembelajaran yang terlalu bersifat individual sehingga mengurangi pembelajaran yang bersifat sosial.
- d. Dari aspek informasi yang diperoleh, tidak terjamin adanya kesesuaian informasi dari internet sehingga sangat berbahaya kalau anak kurang memiliki sikap kritis terhadap informasi yang diperoleh.
- e. Bagi anak sekolah dasar penggunaan internet yang kurang proporsional dapat mengabaikan peningkatan kemampuan yang bersifat manual seperti menulis tangan, menggambar, berhitung dan sebagainya.

Dalam hubungan ini guru perlu memiliki kemampuan dalam mengelola kegiatan Pembelajaran secara proporsional dan demikian juga orang tua untuk membimbing anak-anak belajar di rumah masing-masing. Anak-anak memerlukan bimbingan yang sistimatis dalam melakukan proses pembelajaran melalui internet baik dari guru maupun dari orang tuanya. Dalam kaitan ini guru memegang peran amat penting. Ia harus menguasai seluk beluk internet dan yang lebih penting lagi adalah kemampuan memfasilitasi pembelajaran anak secara efektif. Dalam kaitan ini guru memegang peran amat penting. Ia harus menguasai seluk beluk internet dan yang lebih penting lagi adalah kemampuan memfasilitasi pembelajaran anak secara efektif.. Peran guru sebagai pemberi informasi harus bergeser menjadi manajer pembelajaran dengan sejumlah peran-peran tertentu, karena guru bukan satu-satunya sumber belajar melainkan hanya salah satunya saja.

PENUTUP

Pendidikan adalah suatu bidang yang bersifat dinamis. Dari masa ke masa, pendidikan melalui perubahan yang bersesuaian dengan kemajuan pemikiran, kehendak dan teknologi manusia. Perubahan yang dirasakan sekarang bukan saja berlaku dalam kepengurusan sekolah, malah kandungan kurikulum serta kaidah pengajaran turut mengalami perubahan mengikuti masa. Sehingga dengan zaman informasi memaksa kita mengubah cara hidup dan cara kita bekerja. Lebih awal kita menyesuaikan diri, lebih cepat kita mempelajari ilmu baru ini, maka akan lebih baik dimasa depan. Justeru itu, aspek teknologi perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah sebagai satu daya usaha ke arah memupuk minat sikap positif terhadap perkembangan teknologi(penggunaan komputer, internet dan sebagainya).

Semua komponen penyelenggaraan pendidikan, baik pemerintah maupun swasta, harus terus melakukan perubahan-perubahahn terhadap sektor pendidikan. Hal itu mutlak dan tidak boleh ditawar-tawar lagi, sebab bila kita tidak melakukannya, maka tentunya kita akan tetap menjadi bangsa yang tertinggal dari bangsa-bangsa lainnya di sektor pendidikan. Kita

tidak akan diam, semua komponen harus bersatu padu dalam mencari solusi bagaimana kualitas pendidikan bisa meningkat. Teknologi instruksional ataupun teknologi pengajaran merupakan gabungan antara peralatan, perisian dan penggunaan strategi pengajaran secara teratur dalam pengajaran dan pembelajaran. Budaya sekolah diubah dari sesuatu yang berdasarkan memori kepada yang berpengetahuan, berpemikiran, kreatif dengan menggunakan teknologi terkini, yaitu penggunaan perbagai jenis media pembelajaran dengan elektronik secara terancang dapat mengukuhkan proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat "sumber belajar" ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan sebagainya. Penggunaan pelbagai jenis media elektronik juga memberi peluang kepada setiap murid untuk menguasai ilmu pengetahuan dengan cara yang lebih menarik dan berkesan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh. Guru-guru juga harus lebih peka dan sanggup memberikan informasi, ide, pandangan dan pengalaman dengan siswa dalam proses komunikasi pengajaran dan pembelajaran. Komunikasi dalam konteks pengajaran dan pembelajaran bukan hanya memerlukan kata-kata, suara dan isyarat tetapi juga dengan media yaitu multimedia berbasis komputer. Beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran meliputi: 1) Multimedia Presentasi; 2) Program multimedia Interaktif; 3) Sarana Simulasi; 4) Video Pembelajaran; 5) Internet dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, 2007, *Pembelajaran Terkini, Perpaduan Indonesia-Malaysia*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriyanto, 2007, *Pendidikan Orang Dewasa dari Teori Hingga Aplikasi*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: BP Cipta jaya.
- Yudhi Munadi, 2008, *Media Pembelajaran*, Ciputat: Gaung Persada Press.