



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2021 - 2026

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Analisis Kebutuhan Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Berbasis Multimedia

Nur Latifah^{1✉}, Zulela Ms², Fahrurrozi³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muahammadiyah Tangerang, Indonesia¹

Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia^{2,3}

E-mail: nurlatifah1v4@gmail.com¹, zulela.ms@unj.ac.id², fahrurrozzi@unj.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat analisis kebutuhan untuk mengevaluasi perencanaan program yang sedang berlangsung dan bertujuan untuk memperbaiki program perencanaan selanjutnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang meliputi perancangan, pengembangan, pemanfaatan dan pengelolaan dan penilaian. Multimedia merupakan penggabungan antara penggunaan komputer untuk menyampaikan materi pembelajaran, metode yang di gunakan adalah metode deskriptif kualitatif melalui teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan angket guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan pengajaran menggunakan pembelajaran jarak jauh dengan penyusunan bahan ajar yang sudah di sesuaikan oleh pemerintah, perumusan tujuan pembelajaran. dan pemanfaatan beberapa platform adapun faktor yang di butuhkan dalam pembelajaran dalam jaringan berbasis multimedia yaitu: 1. Kemampuan untuk mendisain pembelajaran dalam jaringan, 2. Pelaksanaan pelatihan guru untuk dapat menggunakan multimedia, 3. Kemampuan menggunakan multimedia dalam pembelajarannya dalam jaringan 4. Menjadikan multimedia sebagai sarana pembelajaran, 5. Sekolah mampu merencanakan, mengelola dan mengevaluasi multimedia yang di gunakan.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, pembelajaran *online*, multimedia.

Abstract

The purpose of this research is to make a needs analysis to evaluate the ongoing program planning and aims to improve the next planning program related to the learning process which includes design, development, utilization and management and assessment. Multimedia is a combination of the use of computers to deliver learning materials, the method used is descriptive qualitative method through data collection techniques using observations, interviews and teacher and student questionnaires. The results of the study show that the implementation of teaching using distance learning with the preparation of teaching materials that have been adjusted by the government, the formulation of learning objectives. and the use of several platforms as for the factors needed in learning in multimedia-based networks, namely: 1. The ability to design learning in the network, 2. The implementation of teacher training to be able to use multimedia, 3. The ability to use multimedia in online learning 4. Making multimedia as learning facilities, 5. Schools are able to plan, manage and evaluate the multimedia used.

Keywords: Need Assesment, online learning, multimedia.

Copyright (c) 2021 Nur Latifah, Zulela MS, Fahrurrozi

✉ Corresponding author :

Email : nurlatifah1v4@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1106>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa guna mewujudkan pendidikan. Pemanfaatan Teknologi dalam media pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan teknologi, diantaranya teknologi yang memberikan kemudahan dalam bacaan yang interaktif, serta dalam penyediaan kemudahan dalam berbagai hal, dan berbagai teknologi lainnya yang mendukung proses pembelajaran (Astini, 2020). Perkembangan dunia teknologi memberikan semakin banyak aplikasi yang menawarkan berbagai kemudahan untuk membuat dan mendesain suatu pemodelan atau simulasi. Media pembelajaran yang interaktif memerlukan visual yang bagus dan melibatkan siswa dalam penggunaannya (Ganda, Putra, & Santosa, 2015) media gambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara, media gambar dapat menarik minat anak serta tidak bosan dalam mendengarkan cerita karna menggunakan media yang menarik ini berarti bahwa apabila di dalam memberikan kegiatan digunakan teknik-teknik yang menarik maka pembelajaran yang kita lakukan akan menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak (Indahyani, Suniasih, & Wiarta, 2014) media gambar juga mampu membantu mahasiswa dalam keterampilan berbicara (Rezki & Dewi, 2019). Sejalan dengan penelitian sebelumnya maka proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang baik.

Proses pembelajaran (Kirom, 2017) adalah kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik di kelas. Dalam proses pembelajaran meliputi kegiatan belajar dan mengajar yang dapat menentukan keberhasilan siswa serta untuk mencapai tujuan pendidikan. Belajar (Latifah & Supena, 2020) adalah perubahan perilaku yang terjadi pada individu, yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa. Menurut Bahri Djamarah “Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar”. Pembelajaran terjadi karena adanya proses pembelajaran seperti yang dijelaskan (MS, Rachmadtullah, & Iasha, 2021) “Proses pembelajaran yang didalamnya terdapat interaksi anatar guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar”. Seperti yang sudah dijelaskan diatas jadi proses pembelajaran (Majir, 2019) adalah interaksi kesatuan antara lingkungan, peserta didik, dan pendidik dan terjadinya komunikasi timbal balik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Multimedia dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan agar lebih jelas dan di pahami siswa (Meylinda, 2015) penggunaan media pembelajaran di yakini dapat meningkatkan keterampilan berbicara melalui aspek audio-visual yang di persentasikan dan di jelaskan secara baik oleh pengajar (Tenri Ampa, Amin Rasyid, Asfah Rahman, Haryanto, & Basri D., 2013) sedangkan berdasarkan penelitian terdahulu di sarankan multimedia membutuhkan ide dan imajenasi yang tinggi sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik (Maesaroh & Malkiah, 2015). Dapat di simpulan media yang baik adalah media yang dapat ditampilkan secara audio-visual sehingga makna pembelajaran dapat tersampaikan. Penggunaan teknologi modern di dalam belajar mengajar akan dapat menarik dan melibatkan peserta didik dalam materi yang diberikan. Bagi peserta didik dengan beragam kebutuhan, teknologi dapat membawa mereka untuk masuk di dalam kelas bahasa karna teknologi dapat menyediakan akses terhadap kurikulum sebaik memberikan informasi mengenai bahasa dan budaya (Erawati, 2016).

Needs assessment secara umum, didefinisikan oleh (Lennox, Hepburn, Leaman, & van Houten, 2020) sebagai proses evaluasi program, untuk perbaikan program tersebut. Pernyataan ini sesuai dengan pernyataan bahwa : *Needs assessment is a process that helps one to identify and examine both values and information. It provides direction for making decisions about programs and resources. Needs assessment can be a part of community relations, facilities, planning and consolidation program development and evaluation, and resource allocation.* Berdasarkan definisi *needs assessment* di atas maka *needs assessment* dilaksanakan dalam empat fase (Saputri, Rukayah, & Indriayu, 2018) yaitu Mengidentifikasi dan memprioritaskan tujuan yang akan dicapai, dengan menjawab pertanyaan apa yang harus ada (*what should be*), menentukan kondisi

dan tujuan yang ada kaitannya dengan pertanyaan apa yang ada (*what is*), mengidentifikasi *needs* yang merupakan perbedaan (*discrepancy*) antara harapan yang akan dicapai dan kondisi yang ada, Melakukan prioritas terhadap kebutuhan yang paling urgen, baik (*feasible*) dilaksanakan dan layak (*worth*) dilakukan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif kualitatif. (Miles, Huberman, & Saldana, 2014) penelitian deskriptif tidak memerlukan administrasi atau pengontrolan terhadap suatu perlakuan. Penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk mengkaji hipotesis tertentu tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Sugiono (Sugiono, 2016) mengemukakan bahwa penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mendapatkan data, yaitu wawancara, observasi, standar ideal, angket guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran yang berlangsung umumnya guru menggunakan media *slide power point* yang disajikan melalui proyektor. Selain itu guru juga menggunakan media buku (LKS dan buku paket) dalam pembelajaran. Aktivitas siswa yang muncul umumnya memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga kondisi kelas dapat terkendali dan memungkinkan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang optimal. Model pembelajaran dibagi dalam 2 kategori yaitu model pembelajaran berbasis online dan tatap muka. Pada pelaksanaan mengajar data sebesar 13 guru (22.4%) secara *online* dan 45 guru (77.6%) secara tatap muka.

Merancang Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sebagian besar telah menyusun RPP. Dalam pembelajaran dikelas uraian aktivitas yang dilakukan oleh guru terbagi atas 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir (Fadhilaturrehmi, 2017). Kegiatan awal memuat upaya yang dilakukan oleh guru untuk mendorong dan mengarahkan perhatian peserta didik mengikuti pembelajaran. Selanjutnya dalam kegiatan inti, guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik serta pada kegiatan akhir guru memberikan kesimpulan berkenaan penjelasan materi pembelajaran. Adapun penggunaan metode mengajar umumnya guru menggunakan metode ceramah. Selanjutnya untuk mengetahui kemajuan belajar siswa dilakukan penilaian terhadap siswa dengan memberikan tes pada akhir pertemuan pembahasan materi pembelajaran. Terdapat kesenjangan pada indikator guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan indikator di setiap pertemuan. Kesenjangan yang muncul dikarenakan guru terfokus pada penyampaian dan penjelasan materi pembelajaran. Perlunya penjelasan tujuan dan indikator pembelajaran dapat mengarahkan peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar di kelas.

Sudjarwo dalam (Santosa, 2015) penjelasan tujuan instruksional untuk membantu mendefinisikan arah pembelajaran serta sebagai petunjuk tentang materi pelajaran yang perlu dicakup indikator tujuan pembelajaran khusus dijabarkan dalam format ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*) terdapat kesenjangan yaitu perumusan hanya meliputi audience dan behavior. Tujuan Instruksional khusus merupakan satu-satunya dasar untuk menyusun kisi-kisi tes, karena itu harus mengandung unsur-unsur yang dapat memberikan petunjuk kepada penyusun tes agar dapat mengembangkan tes yang benar-benar dapat mengukur perilaku yang terdapat di dalamnya. Suparman dalam (Nurdyansyah, 2019) bahwa unsur-unsur dalam tujuan instruksional khusus dikenal dengan ABCD yang berasal dari kata sebagai berikut: A = *Audience*, B = *Behavior*, C = *Condition*, dan D = *Degree*. *Audience* adalah siswa yang akan belajar, *behavior* adalah perilaku

spesifik yang akan dimunculkan oleh siswa setelah selesai proses belajarnya dalam pelajaran tersebut, *condition* adalah kondisi atau batasan yang dikenakan kepada siswa atau alat yang digunakan siswa pada saat di tes (bukan pada saat belajar), dan *degree* adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai perilaku tersebut.

Materi prasyarat merupakan bekal atau pondasi yang diperlukan untuk mempelajari dan memahami materi yang baru. Kesenjangan yang muncul disebabkan karena guru hanya terfokus pada materi pelajaran. Permasalahan yang terjadi di dalam kelas dalam sebuah proses pembelajaran salah satunya adalah siswa belum menguasai materi prasyarat dari sebuah materi yang akan diajarkan sehingga proses pembelajaran akan terhambat. Peserta didik (Francese, Gravino, Risi, Scanniello, & Tortora, 2015) seharusnya sudah lulus materi prasyarat yang relevan dalam mempelajari materi yang baru atau yang akan dipelajari hal ini berkaitan dengan sejauh mana pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka miliki sehingga dapat mengikuti pelajaran tersebut.

Pengembangan dan Pemanfaatan

Pada proses pembelajaran dari 58 guru diperoleh data sebesar 13 guru (22.4%) secara *online* dan 45 guru (77.6%) secara tatap muka. Tingginya pelaksanaan pembelajaran konvensional (tatap muka) dikarenakan penyusunan bahan ajar yang lebih praktis dibandingkan dengan pembelajaran berbasis *online* (*web based learning*) selain itu keterampilan dalam merancang *web based learning*. Pembelajaran dengan menggunakan internet memberikan daya tarik bagi peserta didik diperoleh data sebesar 85.1% menyatakan sangat setuju pemanfaatan internet dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis *online* dari hasil pengisian angket, siswa bisa merasakan kemudahan akses untuk mendapatkan materi pelajaran. Dalam hal ini tentunya pembelajaran berbasis *online* dapat dikembangkan secara interaktif sehingga memungkinkan tanya jawab antara peserta didik dengan guru maupun peserta didik dengan peserta didik untuk menunjang pembelajaran kearah yang lebih baik.

Pentingnya pelaksanaan pelatihan guru sebagai upaya peningkatan mutu guru akan memiliki makna dan berkontribusi pada mutu pendidikan. (Yarfin & Suyadi, 2020) bahwa selama kemampuan profesional guru belum bisa mencapai tataran ideal, guru harus mendapatkan pelatihan yang terus menerus. Selain itu, menjadikan sekolah sebagai organisasi belajar (*learning organization*) untuk meningkatkan kapasitasnya individu (guru). (Desiningrum, 2016) organisasi belajar adalah organisasi tempat dimana anggota-anggotanya secara terus menerus meningkatkan kapasitasnya untuk menciptakan pola berfikir baru dengan membiarkan berkembangnya aspirasi kreatif dan tempat orang terus menerus berupaya belajar bersama.

Pengelolaan dan Evaluasi

Berdasarkan observasi dilapangan dan wawancara umumnya pengelolaan multimedia diwujudkan dengan koordinator yang bertanggung jawab atas peralatan dan kelengkapan multimedia. Perencanaan dan pengadaan peralatan multimedia didasarkan atas kebutuhan-kebutuhan yang diusulkan oleh guru. Terkait kawasan ini, seharusnya sekolah menjalankan, a) pengelolaan proyek, b) pengelolaan sumber, c) pengelolaan sistem penyampaian, dan d) pengelolaan informasi (Sung, Chang, & Liu, 2016).

Evaluasi dalam pembelajaran berbasis multimedia mencakup evaluasi formatif dan sumatif. Fungsi utama dari evaluasi formatif adalah untuk mengumpulkan data/informasi berkenaan dengan informasi kelemahan dalam perbaikan program pembelajaran (Astini, 2020). Selanjutnya evaluasi sumatif bertujuan untuk mengetahui hasil atau tingkat keberhasilan terhadap pemanfaatan multimedia pada pembelajaran.

Dari hasil wawancara terhadap guru diperoleh informasi sebagian besar guru hanya melakukan evaluasi keberhasilan pembelajaran disesuaikan dengan hasil belajar peserta didik dijadikan sebagai indikator atas keberhasilan pemanfaatan multimedia pada pembelajaran. Evaluasi formatif umumnya tidak dilakukan oleh guru dikarenakan tidak adanya ahli (*expert*) yang dapat memberikan informasi berkenaan dengan perbaikan

program pembelajaran. Pentingnya evaluasi formatif (Danielson & McGreal, 2000) dapat memberikan informasi berkaitan dengan tiga bidang besar, yaitu: a) isi dari produk instruksional; b) kegiatan instruksional yang meliputi prosedur penggunaan bahan instruksional dan penyajian atau presentasi; dan c) kualitas fisik bahan instruksional.

KESIMPULAN

Faktor-faktor yang dibutuhkan dalam pembelajaran berbasis multimedia, yaitu: 1) kemampuan merancang pembelajaran berbasis *online*; 2) Pentingnya pelaksanaan pelatihan guru sebagai upaya peningkatan mutu guru akan memiliki makna dan berkontribusi pada mutu pendidikan; 3) kemampuan menerapkan konsep pada situasi baru dengan cara yang berbeda; 4) menjadikan sekolah sebagai organisasi belajar; 5) Sekolah mampu mengelola dalam merencanakan, mengorganisasikan, pengkoordinasian dan supervisi; 6) kemampuan untuk memecahkan permasalahan dengan langkah yang sistematis dalam desain pembelajaran; 7) kemampuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Danielson, C., & McGreal, T. L. (2000). *Teacher Evaluation To Enhance Professional Practice*. <https://doi.org/10.1177/019263658406846824>
- Desiningrum, D. R. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Psikosain Anak Berkebutuhan Khusus.
- Erawati. (2016). *Efektifitas Teknologi Multimedia Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Teknik*. 1(November), 1–6.
- Fadhilaturrahmi. (2017). Analisis Praktik Refleksi Guru Dalam Konteks Program Pendidikan Inklusif : Studi Kasus Empat Guru Kelas Inklusif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.467>
- Francese, R., Gravino, C., Risi, M., Scanniello, G., & Tortora, G. (2015). Using Project-Based-Learning In A Mobile Application Development Course-An Experience Report. *Journal Of Visual Languages And Computing*, 31, 196–205. <https://doi.org/10.1016/j.jvlc.2015.10.019>
- Ganda, L., Putra, R., & Santosa, P. I. (2015). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Pocket Code Pada Smart Phone Dan Tablet*. (September).
- Indahyani, N. W. T., Suniasih, N. W., & Wiarta, I. W. (2014). Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B. *PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80. Retrieved From <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>
- Latifah, N., & Supena, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Anak Tunalaras Di Masa Pandemi COVID-19 Di Sekoalh Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 801–812.
- Lennox, R., Hepburn, K., Leaman, E., & Van Houten, N. (2020). ‘I’m Probably Just Gonna Skim’: An Assessment Of Undergraduate Students’ Primary Scientific Literature Reading Approaches. *International Journal Of Science Education*, 42(9), 1409–1429. <https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1765044>
- Maesaroh, S., & Malkiah, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf &

- 2026 *Analisis Kebutuhan Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Berbasis Multimedia – Nur Latifah, Zulela MS, Fahrurrozi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1106>
- Membaca Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(1), 81–86. Retrieved From <https://stmikglobal.ac.id/journal/index.php/sisfotek/article/view/71/73>
- Majir, A. (2019). Blended Learning Dalam Pengembangan Pembelajaran Suatu Tuntutan Guna Memperoleh Keterampilan Abad Ke-21. *Sebatik*, 23(2), 359–366. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.783>
- Meylinda, F. (2015). *Pengembangan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa SD*. 1(2), 133–140.
- Miles, Matthew B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis “A Methods Sourcebook.”* United States Of Amerika: SAGE Publications.
- MS, Z., Rachmadtullah, R., & Iasha, V. (2021). Effectiveness Of The Use Of Synthetic Analytical Structural Methods Against The Ability To Begin Writing Skills In Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 16–22. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.33359>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran* (N. M. Nisak, Ed.). Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Rezki, S., & Dewi, M. (2019). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. 2(4), 47–52.
- Santosa, P. (2015). *Metodologi Penelitian Sastra: Paradigma, Proposal, Pelaporan, Dan Penerapan*.
- Saputri, D. Y., Rukayah, & Indriayu, M. (2018). Need Assessment Of Interactive Multimedia Based On Game In Elementary School: A Challenge Into Learning In 21st Century. *International Journal Of Educational Research Review*, 3(3), 1–8. <https://doi.org/10.24331/ijere.411329>
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (1st Ed.). Bandung: Alfabeta CV.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The Effects Of Integrating Mobile Devices With Teaching And Learning On Students’ Learning Performance: A Meta-Analysis And Research Synthesis. *Computers And Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Tenri Ampa, A., Amin Rasyid, M., Asfah Rahman, M., Haryanto, H., & Basri D., M. (2013). The Implementation Of Multimedia Learning Materials In Teaching English Speaking Skills. *International Journal Of English Language Education*, 1(3), 293. <https://doi.org/10.5296/ijelev.1i3.4153>
- Yarfin, L. O., & Suyadi. (2020). Pendidikan Akhlak Pada Anak Tunalaras Di Sekolah Luar Biasa Prayuwana Yogyakarta. *Jurnal Uhamka*, 11, 68–85.