

PERANAN E-LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS

SELVI LISU BANNE SUSATIO¹, Muhammad Hasbi², Purnamawati³

Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Negeri Makassar

e-mail: yovhie.23@gmail.com, co_polman@yahoo.co.id, purnamawati@unm.ac.id.

ABSTRAK

Tujuan dari review ini adalah untuk mengetahui peranan e-learning berbasis multimedia dalam proses belajar tatap muka terbatas. Metode penelitian yang dipilih adalah metode studi literatur, semua data yang dikumpulkan berasal dari jurnal, buku ataupun sumber lainnya. Penelitian ini berusaha mengetahui dan mendeskripsikan peranan e-learning berbasis multimedia dalam pembelajaran tatap muka terbatas. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan disesuaikan dengan tujuan dari penelitian ini yaitu studi pustaka (studi literatur). Data diperoleh melalui penelusuran internet dengan mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan topik penelitian. Berdasarkan hasil review dapat disimpulkan e-learning berbasis multimedia pada pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Penggunaan ragam multimedia juga menjadi pilihan yang tepat untuk membuat proses pembelajaran lebih hidup, lebih menarik, lebih interaktif, ditandai dengan meningkatnya hasil dan minat belajar pada peserta didik, serta dengan tetap harus menyesuaikan sarana dan prasarana di setiap tempat dan jenjang pendidikan. Dengan demikian peranan e-learning berbasis multimedia dalam pembelajaran tatap muka terbatas adalah sebuah pilihan yang cerdas untuk melangsungkan pembelajaran pada masa pandemi seperti saat ini, guna untuk tetap memajukan dan melaksanakan pembelajaran seperti biasanya agar tujuan pendidikan tercapai seutuhnya.

Kata Kunci: multimedia, e-learning, pembelajaran tatap muka terbatas

ABSTRACT

The purpose of this review is to determine the role of multimedia-based e-learning in the limited face-to-face learning process. The research method chosen is the literature study method, all data collected comes from journals, books or other sources. This study seeks to identify and describe the role of multimedia-based e-learning in limited face-to-face learning. The data collection technique used is adjusted to the purpose of this research, namely literature study (literature study). The data was obtained through internet searches by searching for articles related to the research topic. Based on the results of the review, it can be concluded that multimedia-based e-learning in learning will determine success in learning. The use of a variety of multimedia is also the right choice to make the learning process more lively, more interesting, more interactive, marked by increased learning outcomes and interest in students, and while still having to adjust facilities and infrastructure in every place and level of education. Thus the role of multimedia-based e-learning in limited face-to-face learning is a smart choice to carry out learning during the current pandemic, in order to continue to advance and carry out learning as usual so that educational goals are fully achieved.

Keywords: multimedia, e-learning, limited face-to-face learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) adalah pembelajaran yang dilaksanakan pada satuan pendidikan yang merupakan kebijakan dari pemerintah yang selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sebelumnya kualitas pendidikan di Indonesia dinilai mengalami penurunan dan tertinggal jauh selama pandemi dibanding dengan negara lain (La Ode Onde et al., 2021). Berdasarkan SKB Empat Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran

di Masa Pandemi Covid-19, PTM dilaksanakan ke dalam 2 (dua) fase yaitu masa transisi dan masa kebiasaan baru (Fitriansyah, 2022).

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas diantaranya: 1) Vaksinasi kepada seluruh pendidik dan tenaga kependidikan dipercepat dan dituntaskan; 2) Imun peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan ditingkatkan; 3) Sarana dan prasana perlu disiapkan sesuai dengan protokol kesehatan. Kemdikbud telah mensosialisasikan dan menerbitkan buku panduan pembelajaran masa pandemik sebelum diterapkannya pembelajaran tatap muka terbatas (Kemendikbud, 2020).

Dalam prosesnya, pelaksanaan PTM ini tentu saja tidaklah mudah. Banyak masalah-masalah yang akan bermunculan, diantaranya : 1) sarana dan prasarana kesehatan tidak tersedia; 2) keselamatan warga sekolah; 3) fasilitas tempat belajar di sekolah perlu diatur; 4) pembatasan jumlah peserta didik dalam ruang kelas; 5) durasi waktu setiap mata pelajaran terbatas per hari. Namun demikian, pada akhirnya setiap sekolah akan menerapkan bentuk pembelajaran tatap muka yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dengan tetap menerapkan protokol kesehatan (Fitriansyah, 2022). walaupun PTMT telah diperbolehkan (Husna & Sugito, 2021) mengemukakan bahwa pemberlakuan pembelajaran tatap muka terbatas dilakukan dengan menyesuaikan antara fasilitas, metode pembelajaran dan kurikulum yang disederhanakan dengan tujuan agar siswa maupun guru tidak terbebani karena masih adanya pembatasan yang harus dipatuhi. Kendala dan tantangan PTM yang dihadapi oleh guru, siswa, dan orang tua diantaranya: 1) keterbatasan internet; 2) kemampuan membeli kuota; 3) kepemilikan komputer atau laptop; 4) literasi digital guru dan siswa; 5) disiplin protokol kesehatan; 6) percepatan vaksinasi siswa, guru dan staf. Selain kendala, aspek-aspek dan peluang yang perlu juga diperhatikan dalam persiapan pelaksanaan PTM diantaranya : 1) meningkatkan capaian hasil belajar siswa; 2) mengurangi putus sekolah; 3) mengurangi kekerasan terhadap anak (Adiyono, 2021).

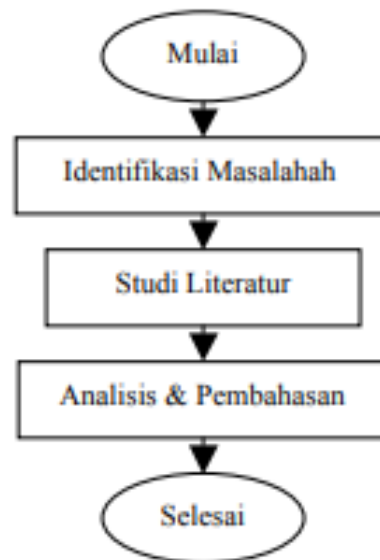
Dalam meningkatkan mutu pendidikan, salah satu unsur yang sangat penting adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik pendidik maupun peserta didik. Sistem pembelajaran yang diterapkan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Dalam pengembangan sistem pembelajaran perkembangan teknologi informasi sangat berpengaruh penting, terutama teknologi di bidang multimedia. Teknologi multimedia selain dapat merubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh dan memilih informasi, juga memberikan kemudahan serta peluang bagi pendidik untuk dapat mengembangkan metode pembelajaran yang diterapkan sehingga memperoleh hasil yang maksimal. (Suryanto et al., 2020)

(Jufri & Hasrizal, 2021) mengemukakan konsep multimedia adalah dua unsur atau lebih media digabungkan terdiri dari gambar, foto, teks, audio, video, dan animasi secara terintegrasi. Materi pembelajaran yang disampaikan dengan memanfaatkan multimedia memiliki keunggulan diantaranya: 1) proses pembelajaran tidak monoton, menarik dan interaktif; 2) durasi waktu belajar dapat dikurangi; 3) kualitas belajar siswa mengalami peningkatan; 4) pembelajaran dilaksanakan kapan dan dimana saja; 5) meningkatnya sikap belajar siswa. Banyak orang percaya bahwa kondisi belajar dari "*learning with effort*" menjadi "*learning with fun*" dapat diubah dengan adanya multimedia. (Elyas, 2018)

Pembelajaran e-learning merupakan alternatif pembelajaran yang cukup baik yang bisa diterapkan pada saat pandemi seperti ini karena pembelajaran tidak hanya dilakukan seperti pada pembelajaran konvensional melainkan dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang memungkinkan layanan tatap muka baik berupa suara maupun video dan dari aspek tempat, pembelajaran e-learning memiliki waktu belajar yang fleksibel, memungkinkan untuk dapat belajar dimanapun dan kapanpun. (Islahulben & Catur Widayati, 2021). Namun dalam pengaplikasiannya kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil atau berkualitas tatkala manajemen pembelajaran diatur, direncanakan dan dikelola dengan baik dan konsisten. (Umi Rahmawati & Puspita, 2020)

METODE PENELITIAN

Metode yang dipilih adalah metode studi literatur. Data yang dikumpulkan diperoleh dari jurnal, buku ataupun sumber lainnya. Penelitian ini berusaha mengetahui dan mendeskripsikan peranan e-learning berbasis multimedia dalam pembelajaran tatap muka terbatas. Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan tujuan dari penelitian ini yaitu studi literatur. Data diperoleh melalui penelusuran internet dengan mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan topik penelitian. Durasi waktu pencarian dan pengumpulan artikel dimulai dari bulan Januari sampai April 2022. Kata kunci pencarian artikel yang relevan menggunakan keyword “*e-learnig multimedia*”, “*multimedia*” dan “*pembelajaran tatap muka terbatas*” sehingga diperoleh sebanyak 18 artikel pendukung yang relevan. Adapun alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini :



Sumber : (Rumetna, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil studi pustaka dari berbagai referensi dan artikel penelitian terdahulu, berkaitan dengan peranan e-learning berbasis multimedia dalam pembelajaran tatap muka terbatas, berikut temuan dan hasil penelitian yang disajikan dan direfleksikan pada tabel 1 di bawah ini :

No	Artikel Penelitian	Temuan	Refleksi
1.	Analisis penggunaan e-learning berbasis Multimedia Cognitive Theory Approach pada pembelajaran Geografi di masa pandemi COVID-19 (Robby Hilmi Rachmadian et al., 2021)	Adanya pandemi COVID-19 mengharuskan semua kegiatan termasuk kegiatan proses belajar-mengajar dilakukan di rumah saja, penggunaan e-learning yang memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran jarak jauh (daring) merupakan pilihan yang tepat untuk digunakan. Namun dalam prosesnya, seorang pendidik harus memiliki kecakapan mengelola pembelajaran agar pembelajaran berlangsung	Penggunaan e-learning dalam proses pembelajaran online merupakan tantangan bagi para pendidik. Kesulitan yang dirasakan oleh pendidik yakni mewujudkan teori kognitif dalam proses pembelajaran berbasis e-learning. Oleh karena itu, kerjasama yang baik antara pendidik dengan peserta didik sangatlah penting guna mewujudkan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan

		dengan baik dan bermakna serta mampu meningkatkan proses kognitif selama pembelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.	tujuan pembelajaran yang hendak dicapai meskipun perkuliahan dilakukan secara daring.
2.	Analysis Of Video Effectiveness Live Streaming As A Multimedia Based Learning On SMK Negeri 2 Lhokseumawe (Yuddin & Musfika, 2020)	Efektifitas proses pembelajaran dengan menggunakan video live streaming menjadikan peserta didik lebih giat dalam belajar, dimana kelebihan adalah apabila peserta didik mengalami kebingungan untuk memahami materi video pembelajaran tersebut dapat diputar kembali sehingga sangat efektif dan juga sangat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar di keramaian atau di ruang kelas, menjadi lebih mudah memahami materi yang di pelajari dibandingkan jika pendidik menggunakan metode mengajar dengan ceramah dan harus mengulang pelajaran sampai berkali-kali.	Dengan adanya penggunaan video live steaming memberikan kemudahan bagi para peserta didik untuk memahami pembelajaran dengan efektif, dimana aplikasi yang ditawarkan penting untuk menggunakan fitur-fitur yang simple, mudah diakses dan mudah diingat.
3.	Perancangan Pembelajaran E-Learning Bahasa Inggris Untuk Pemula Berbasis Multimedia (Susanti et al., 2020)	Penelitian ini menghasilkan produk yaitu sebuah aplikasi media pembelajaran e-learning berbasis multimedia untuk mata pelajaran bahasa inggris yang diterapkan pada siswa SMA Negeri 5 Tapung yakni pada kelas X Jurusan IPA	Dengan adanya aplikasi e-learning berbasis multimedia ini peserta didik mengalami peningkatan dalam membaca, menghafal, dan melafalkan kosakata dengan baik serta memiliki penguasaan materi yang cukup dengan konsep learning by doing
4.	Peranan E-Learning Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar (Sd) (Utami & Puspaningtyas, 2021)	Penelitian peranan e-learning dalam pembelajaran matematika SD memperoleh hasil diantaranya: 1) meningkatkan aktivitas siswa dalam menguasai materi matematika baik teori maupun rumus; 2) meningkatkan pemahaman siswa bahwa belajar itu penting dan menyenangkan, terutama pada pelajaran matematika yang berguna untuk memberikan pengaruh yang positif, mencapai prestasi yang	Yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran e-learning matematika adalah pengelolaan waktu dan penguasaan penggunaan e-learning baik dari guru maupun siswa. Tujuannya agar proses pembelajaran diterapkan dengan baik dan aktif, tujuan pembelajaran dapat dicapai dan pemahaman matematika siswa terus meningkat.

		maksimal, meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi yang sudah dipelajari.	
--	--	---	--

Berdasarkan hasil kajian literatur yang tertera pada tabel 1 di atas menguraikan tentang peranan e-learning berbasis multimedia yang diterapkan pada proses pembelajaran baik pada pembelajaran jarak jauh (online) maupun pada pembelajaran tatap muka secara terbatas. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa dalam penerapan e-learning berbasis multimedia, yang perlu diperhatikan adalah fitur-fitur yang didesain dalam pembuatan e-learning agar mudah dan simple, pengelolaan waktu dalam mengakses e-learning, memahami dan menguasai penggunaan e-learning, serta adanya kerjasama yang baik antara pendidik dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien.

Pembahasan

Peranan E-learning Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Peranan teknologi informasi dalam model pembelajaran sangat jelas dengan hadirnya e-learning dan perubahan metode pembelajaran di sekolah yang masih konvensional paper-based menjadi ICT-based (Purnmawati et al., 2019). E-learning, secara umum diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan dan menggunakan media elektronik seperti satelit, audio/video tape, TV interaktif, CD ROM, intranet, extranet, dan internet baik itu secara formal juga secara informal (Septiani, 2018)

E-learning mempunyai beberapa manfaat pada pembelajaran antara lain: 1) Menambah kemampuan belajar berdikari peserta didik; 2) Meningkatkan daya ingat peserta didik pada; 3) Meningkatkan partisipasi aktif; 4) Meningkatkan kualitas materi pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran e-learning juga diharapkan dapat merangsang pertumbuhan penemuan baru para peserta didik yang selaras dengan kebutuhan mereka. Dalam penyampaian informasi pembelajaran penggunaan multimedia dapat dikatakan mempunyai keunggulan lebih di bandingkan dengan penyampaian secara konvensional. Keunggulan multimedia pada e-learning merupakan salah satu kemudahan bagi mahasiswa untuk memperoleh ilmu yang disampaikan oleh dosen secara efektif & efisien. Disamping keunggulan, juga masih ada beberapa kelemahan pada proses mengajar perkuliahan e-learning dari segi pemanfaatan komponen multimedia yang dikemukakan antara lain : 1) Mahasiswa kurang tertarik membuka video yang tersaji dengan berbagai alasan, diantaranya adalah kuota internet terbatas. Mahasiswa hanya membaca pertanyaan/instruksi yang diberikan oleh dosen sebagai akibatnya jawaban mereka beragam disertai analisa menurut video yang ada. 2) Kesulitan & keterbatasan ketika bagi dosen mencari video atau gambar yang relevan dengan materi yang sedang dibahas. (Islahulben & Catur Widayati, 2021)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Nurhajar, 2021) tentang pengimplementasian e-learning yang lebih efektif diharapkan adanya aturan yang mengatur fleksibilitas penggunaan dalam hal top manajemen bukan hanya dukungan moril, tetapi dengan diterbitkannya peraturan yang mengatur tentang penggunaan e-learning dalam perguruan tinggi yang bersinergi terhadap pimpinan, staf, dosen & mahasiswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Kumala et al., 2021) mengemukakan bahwa multimedia yang dikembangkan menggunakan contoh MDLC yang terdiri dari konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian & distribusi pada sistem e-learning menggunakan platform Moodle dinyatakan layak & bisa meningkatkan minat belajar peserta didik melalui media interaktif & kontekstual.

KESIMPULAN

Dari beberapa hasil dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa e-learning berbasis multimedia pada pembelajaran sangat menentukan

keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Penggunaan ragam multimedia juga menjadi pilihan yang tepat untuk membuat proses pembelajaran lebih hidup, lebih menarik, lebih interaktif, ditandai dengan meningkatnya hasil dan minat belajar pada peserta didik, serta dengan tetap harus menyesuaikan sarana dan prasarana di setiap tempat dan jenjang pendidikan.

Dengan demikian peranan e-learning berbasis multimedia dalam pembelajaran tatap muka terbatas adalah sebuah pilihan yang cerdas untuk melangsungkan pembelajaran pada masa pandemi seperti saat ini, guna untuk tetap memajukan dan melaksanakan pembelajaran seperti biasanya agar tujuan pendidikan tercapai seutuhnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyono, A. (2021). Implementasi Pembelajaran : Peluang dan Tantangan Pembelajaran Tatap Muka Bagi Siswa Sekolah Dasar di Muara Komam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5017–5023. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1535>
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(04), 1–11.
- Fitriansyah, F. (2022). Dinamika Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Kalangan Mahasiswa. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 123–130. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i1.1438>
- Husna, M., & Sugito, S. (2021). Eksplorasi Penerapan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Jenjang PAUD di Masa Kebiasaan Baru. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1846–1858. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1814>
- Islahulben, I., & Catur Widayati, C. (2021). Peran Multimedia Dalam Perkuliahan E-Learning: Kajian Penerapan Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 2(4), 525–543. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v2i4.541>
- Jufri, & Hasrizal. (2021). Pkm Pemanfaatan E-Learning Berbasis Multimedia. *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, 2(1), 57–63.
- Kumala, F. N., Ghufron, A., Astuti, P. P., Crismonika, M., Hudha, M. N., & Nita, C. I. R. (2021). MDLC model for developing multimedia e-learning on energy concept for primary school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012068>
- La Ode Onde, M. K., Aswat, H., Sari, E. R., & Meliza, N. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) di masa New Normal terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4400–4406. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1449>
- Nurhajar. (2021). MANAJEMEN E-LEARNING PRA-PANDEMIC 2021 Pendahuluan Manajemen keuangan merupakan salah satu substansi manajemen. *Journal of Illamic Education Managemen*, 6(2), 153–168.
- Purnmawati, Arfandi, A., & Nurfaeda. (2019). the Level of Use of Information and Communication. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 249–257.
- Robby Hilmi Rachmadian, Rachel Michellia, Leni Fitriyaningsih, Dhella Widy, & Alfyananda Kurnia Putra. (2021). Analisis Penggunaan e-learning Berbasis Multimedia Cognitive Theory Approach pada Pembelajaran Geografi di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(6), 764–772. <https://doi.org/10.17977/um063v1i62021p764-772>
- Rumetna, M. S. (2018). PEMANFAATAN CLOUD COMPUTING PADA DUNIA BISNIS: STUDI LITERATUR. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 5, No, hlm. 305---314. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853595>
- Septiani, E. (2018). Pemanfaatan E-learning Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Prosiding Pekan Seminar Nasional (Pesona)*, 92–98.
- Suryanto, S., Ariana, S., & Rizal, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Berbasis

- Multimedia. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 1(1), 49–58.
<https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v1i1.59>
- Susanti, W., Yuliendi, R. R., Ambiyar, A., & Wakhinuddin, W. (2020). Perancangan Pembelajaran E-Learning Bahasa Inggris Untuk Pemula Berbasis Multimedia. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 101.
<https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1601>
- Umi Rahmawati, D. N., & Puspita, R. D. (2020). Penerapan Manajemen Pembelajaran Di Sekolah Dasar Selama Pandemi. *PRODU: Prokurasi Edukasi Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 50–62. <https://doi.org/10.15548/p-prokurasi.v2i1.2051>
- Utami, Y. P., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peranan E-Learning Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar (Sd). *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 2(2), 44–49.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/index>
- Yuddin, Z., & Musfikar, R. (2020). Analisis Efektifitas Video Live Streaming Sebagai Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada SMK Negeri 2 Lhokseumawe Analysis Of Video Effectiveness Live Streaming As A Multimedia Based Learning On SMK Negeri 2 Lhokseumawe *Journal of Informatics and Computer Science*. *Journal of Informatics and Computer Science*, 6(1), 33–37.