

## APLIKASI PEMBUATAN “MULTIMEDIA ONLINE” BAGI PELAJAR SEBAGAI PEMBELAJARAN INTERAKTIF

**Dadi Ahmadi**

*Fikom Unisba, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116*  
e-mail:[dadi.ahmadi@gmail.com](mailto:dadi.ahmadi@gmail.com),

**Abstrak.** *Perkembangan Informations and Communication Teknologi (ICT) atau teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangatlah pesat. Menurut statistik yang dikeluarkan oleh [www.internetworldstats.com](http://www.internetworldstats.com). Dalam hal penggunaan Internet, Indonesia masih kalah jauh dengan Malaysia yang berada di peringkat 34 (59%) dan Singapura di peringkat berikutnya, 35 (58.9%). TIK mempunyai potensi yang sangat besar untuk dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Pada blue print TIK Depdiknas, setidaknya disebutkan ada tujuh fungsi TIK dalam pendidikan, yakni sebagai sumber belajar, alat bantu belajar, fasilitas pembelajaran, standard kompetensi, sistem administrasi, pendukung keputusan, sebagai infrastruktur. Metode kegiatan yang digunakan tim pengabdian ini melalui ceramah, diskusi kelompok, simulasi dan praktek langsung. Adapun porsi yang terbesar adalah melalui praktik (75%) Oleh sebab itu pelatihan ini langsung diadakan di lab. Multimedia Fikom dengan maksud agar pemahaman tentang multimedia tidak dikuasai sebatas teori belaka.*

**Kata kunci:** multimedia, pembelajaran online, internet, multimedia online

### 1. Pendahuluan

Saat ini kebutuhan *skill* di bidang komunikasi cukup tinggi. Salah satu indikasinya adalah bermunculan berbagai media, baik media massa maupun konvergensinya, baik *online* maupun *offline*. Untuk itulah perlu pengembangan keahlian nonformal dalam bidang media komunikasi alternatif lainnya yang lebih murah dan mudah. Pengetahuan web dan media internet merupakan suatu hal yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh siapa pun, tidak terkecuali bagisiswa SLTA yang harus memahami internet atau website sebagai suatu pengetahuan, keterampilan bahkan seni yang akan memperkaya kemampuannya, membahasakan pikiran dan perasaannya, membahasakan lingkungannya bahkan mengaktualisasikan kemampuan dirinya dalam suatu karya yang berkarakter khas.

Di dalam sebuah web tidak bisa lepas dari media yang memuat web itu sendiri. Di sekolah pada umumnya sudah umum dikenal dengan Blog atau Wordpress sebagai karya siswa untuk menjelaskan sesuatu objek atau materi. Bentuk web ini dikatakan sebagai alat bantu karena isi pernyataan, cara penyajian, dan proses pengelolaan mirip dengan presentasi pada umumnya.

Forrester Research memberikan kategori mengenai para pengguna internet dan apa yang paling banyak aktivitas pengguna internet saat ini, diantaranya adalah *Spectators* (70%), yaitu penggunaan jejaring untuk kepentingan menonton video *online* dan multimedia dan yang dipilihnya adalah hal yang paling menarik bagi mereka. Sebaliknya, untuk penyebaran informasi oleh berbagai kalangan, baik komersil maupun tidak sangatlah minim. Hanya 24% saja dari pengguna internet sebagai *Creator*. Dimana mereka hanya aktif menulis di blog sendiri, mengelola website sendiri, meng-

upload video/audio/musik buatan sendiri, menulis artikel dan mempostingnya di sosial media. Artinya sangat rendah orang untuk bisa memberikan informasi kepada orang lain melalui internet, terlebih lagi di Indonesia yang hanya banyak sebagai penduduk.

Sedangkan yang masuk pada kategori *Conversationalist* (33%) adalah mereka yang rajin mengupdate di Twitter dan sosial media non Twitter dan yang di updatenya adalah status, tetapi jarang sekali tulisan atau karya multimedia atau hal-hal yang bermanfaat bagi pendidikan. Yang berperan sebagai *Critics* hanya 37%. Kategori ini adalah mereka yang ikut rating produk/servis, mengomentari blog orang lain, aktif di forum online, dan ikut mengedit artikel di Wikipedia. Sebagai *Collector* (20%) adalah mereka yang berlangganan RSS, ikut *voting* di website, suka men-tag foto atau halaman web. Kategori *Joiners* (59%) adalah mereka yang tetap menjaga agar profilnya di sosial media tetap hidup serta suka berjalan-jalan ke berbagai situs jejaring sosial. Untuk kategori *Spectators* adalah pengguna yang terbanyak sekitar 70%, dimana mereka hanya suka membaca blog, mendengarkan podcast, menonton video *online*, membaca forum, memantau *tweet* orang lain dan membaca *review*. Dan yang terakhir adalah *Inactive* (17%) adalah mereka yang tidak melakukan satu pun segmentasi di atas. Jika dilihat dari penjelasan tersebut, jelaslah bahwa pengguna Saat ini banyak sekali yang memanfaatkan internet adalah untuk *Spectators* (70%), diantaranya adalah penggunaan jejaring untuk kepentingan menonton video *online* dan multimedia dan yang dipilihnya adalah hal yang paling menarik bagi mereka. Sebaliknya, untuk penyebaran informasi oleh berbagai kalangan, baik komersil maupun tidak sangatlah minim.

## 2. Pengertian Multimedia

Pada umumnya orang mengenal multimedia sebagai suatu sistem komputer personal (PC) yang berkembang sangat cepat dewasa ini, di antaranya untuk pengajaran, latihan, berinteraksi, presentasi, dan lainnya. Menurut Robert Webking, definisi Multimedia adalah sebagai berikut:

Multimedia secara etimologi diartikan sebagai *Multi* (banyak), dan *Medium* (perantara/media). Dalam bidang informasi *multimedia* memiliki makna yaitu "persekutuan media" antara sumber dan pemasukan informasi atau "persekutuan alat" dimana informasi tersebut disimpan, ditransmisikan, dipresentasikan dan diterima (Webking, 2001: [www.alltheweb.com](http://www.alltheweb.com)).

Menurut Hofstetter (dalam Suyanto, 2003), mengungkapkan empat komponen penting multimedia. *Pertama*, adanya komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan pengguna. *Kedua*, harus ada *link* yang menghubungkan pengguna dengan informasi. *Ketiga*, harus ada alat navigasi yang memandu pengguna, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. *Keempat*, multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa, multimedia dibangun melalui berbagai media dan diintegrasikan melalui alat bantu, yakni komputer, sedangkan informasinya disajikan dalam berbagai bentuk digital. Meskipun gambar tidak bergerak merupakan media yang berbeda dengan tekt, multimedia secara khusus dapat digunakan untuk mempertunjukkan gabungan *text*, *sound* dan *motion video*. Jadi, spesifikasi multimedia dapat terdiri dari:

1. Teks dan suara
2. Teks, suara dan *still image* atau animasi gambar grafik

3. Teks, suara dan gambar video (*motion video*)
4. Video dan sound
5. Berbagai tampilan, *image*, atau penyajian yang dipresentasikan secara khusus
6. Dalam penyajian sesungguhnya, penggunaan *speaker* dan *actor* disajikan secara bersamaan dengan *sound*, *image* dan *motion video* (Peter Teow, 1999: [www.Techarge.com](http://www.Techarge.com)).

### 3. Interaktivitas dalam Multimedia

Dalam artikel sebuah Web Indosat yang berjudul "Perkembangan Teknologi Multimedia dan Implementasinya" Wahyu Wijayadi mengemukakan, multimedia terdiri dari (1) unsur suara; (2) unsur gambar atau video; (3) unsur teks/data; (4) terpadu dalam satu media penyampaian; (5) Interaktif/ bukan informasi satu arah. Mengenai interaktifitas, dalam pengertian yang sangat umum, adalah rangkaian dari aksi dan reaksi. Interaktifitas dalam multimedia memungkinkan untuk membangun komunikasi dari dua sisi atau lebih (*multilateral communication*). Berarti ada keleluasaan dalam dimensi ruang. Kedua adalah dimensi waktu. Kapanpun kita dapat memproduksi, mengirim, dan menerima pesan dalam bentuk verbal dan nonverbal, atau teks, suara dan video secara bersamaan. Ketiga adalah dimensi perilaku. Antara pengirim dan penerima saling bertukar peran pada saat yang sama. Semua peristiwa dikontrol oleh tindakan mereka yang berkomunikasi. Keempat, kegiatan seperti aksi dan reaksi melibatkan pengertian akan makna dan konteks di antara semua pelaku komunikasi. Jika dilihat dari cara pembuatannya, maka multimedia dapat digolongkan menjadi beberapa bagian, diantaranya:

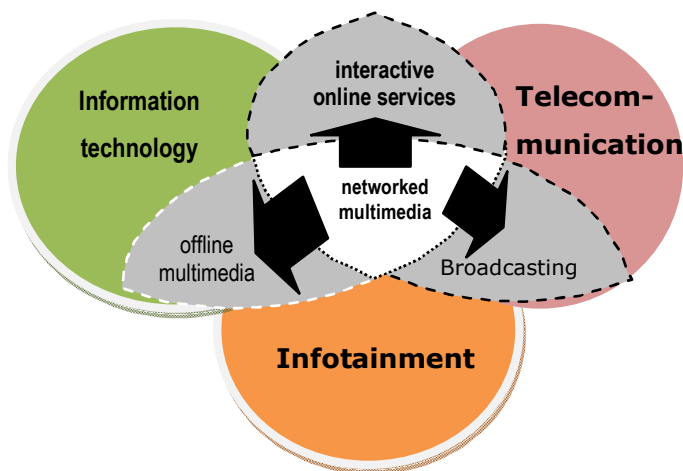
- 1) Multimedia Interaktif, yaitu adanya interaksi antara pesan yang dikirimkan dengan data base yang telah dibuat sebelumnya melalui beberapa media.
- 2) Multimedia Linear, yaitu tampilan yang pengolahannya dari suara, image dan animasi tanpa adanya fasilitas interaksi langsung (*on line*) dengan institusi atau perusahaan yang ditampilkannya. Audience lebih bersifat pasif atau sebagai penonton saja
- 3) Multimedia Simulasi, yaitu Multimedia ini memang jarang sekali digunakan dan hanya bersifat simulasi, artinya hanya untuk kegiatan presentasi produk pada moment tertentu saja.
- 4) Multimedia Entertainment, yaitu multimedia yang lebih cenderung pada hiburan semata saja atau lebih dikenal dengan games yang sudah ditentukan terlebih dahulu skenario dan jenis kesulitan pembuatannya.

### 4. Multimedia Online

Beberapa tahun yang lalu kebutuhan pada alat telekomunikasi seperti telepon belum seperti sekarang, terutama di kota besar. Ketika jalan-jalan semakin macet dan waktu terasa semakin pendek, komunikasi melalui telepon menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Padahal sebelumnya sedikit yang menyadari bahwa telepon adalah kebutuhan mutlak pada masa kini di kota-kota besar. Perlahan tapi pasti layanan interactive data communication seperti Internet ini akan mengulang sejarah yang sama bagi telepon atau PC beberapa tahun lampau.

Multimedia Online adalah sinergi beberapa medium yang dipakai secara bersama-sama untuk menyampaikan pesan. Medium itu sendiri ada yang bersifat masal seperti surat kabar, majalah, radio, dan televisi. Ada pula yang bersifat sosial seperti panggung, teater, musik. Ada juga yang bersifat komunikasi jarak jauh, bahkan yang bersifat communication reference yaitu komputer. Dengan begitu multimedia bisa dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan seperti komunikasi, kesenian, pengolahan data, dan telekomunikasi. Multimedia berkembang karena dipengaruhi dan diuntungkan oleh kemajuan Internet yang didukung infrastruktur teknologi telekomunikasi dan informasi yang sangat pesat. Keduanya — multimedia dan Internet — tentu akan makin sulit untuk dipisahkan: sehingga kaitan interaktif dan integratif keduanya menjadi “satu” kekuatan besar, dan saling melengkapi satu sama lain. Jika tak ada Internet misalnya, belum tentu perkembangan multimedia akan sepesat sekarang ini.

Pengguna multimedia juga dapat membentuk komunitas virtual. Komunitas virtual adalah kelompok orang-orang yang terbiasa menggunakan multimedia untuk berkomunikasi. Karena terbiasa menggunakan multimedia, mereka terbiasa dengan virtual reality. *Virtual reality* sendiri adalah realitas sintesis yang merujuk pada lingkungan yang menyelubungi atau menghidupkan secara sensual yang diperoleh seseorang individu dengan cara menghubungkan dirinya dengan komputer. Dengan demikian para individu yang menggunakan multimedia ada yang paham bahwa sesungguhnya mereka sering berhadapan dengan ilusi.



Gambar 1  
Konvergensi Media

## 5. Urgensi Multimedia Online Bagi Siswa SMA

Untuk mengetahui seberapa penting siswa SMA mengenal Internet dan Multimedia maka dilakukan pendataan untuk mengetahui pengetahuan dan keterampilan siswa dalam materi yang akan disampaikan, setelah itu maka pembicara menyesuaikan atas kemampuan siswa untuk bisa mengikuti pelatihan ini.

Sesuai dengan hasil angket yang disebarakan ternyata penggunaan internet bagi anak SMA adalah sebanyak 27%, televisi 29%, Media Cetak (Koran dan Majalah) sebanyak 23%, sedangkan Radio 13% dan HP Smart 3G sebanyak 6%. Artinya, Media Internet ini adalah yang kedua digunakan setelah media Massa seperti Televisi, namun,

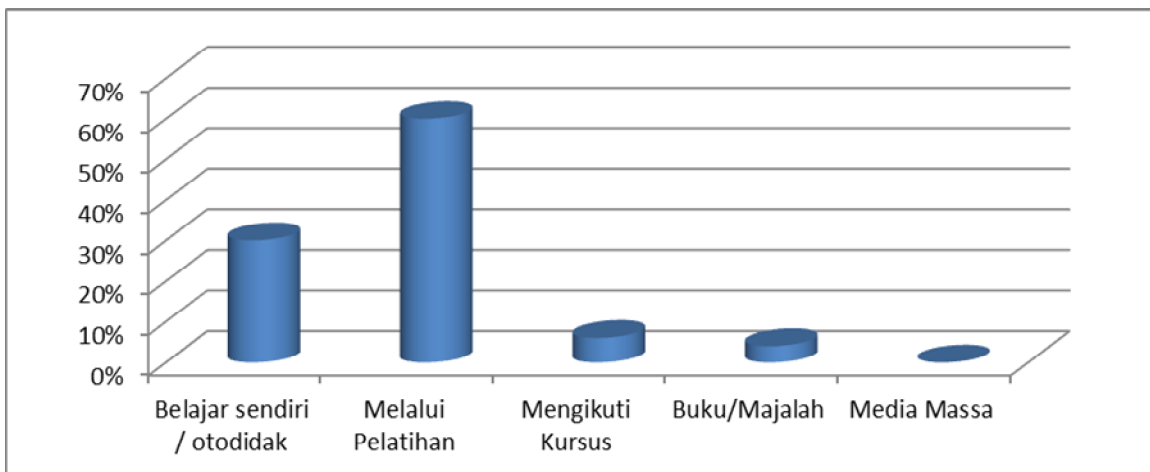
seperti diketahui juga bahwa fungsi televisi sudah jarang dalam hal pendidikan, lebih cenderung pada hal hiburan atau informasi saja, sedangkan fungsi pendidikan khususnya anak SMA hampir tidak mendapatkan porsi yang pantas. Pemakai internet yang paling banyak adalah 4 jam lebih yaitu sekitar 45%. Kalau saja 4 jam hanya untuk internet, berapa waktu yang dihabiskan siswa SMA untuk menonton media massa yang notabenehnya jauh lebih banyak waktu luangnya.

## 6. Pemahaman Siswa SMA mengenai Multimedia

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan terhadap siswa-siswi SMA yang menjadi sasaran penelitian ini, maka dapat diidentifikasi bahwa hasil peserta tentang pemahaman mengenai multimedia melalui pretest dan postest dapat dilihat perbandingannya pada tabel berikut ini:

**Tabel 1**

**Hasil Postest Pemahaman Mengenai Multimedia yang Diperoleh Siswa SMA**



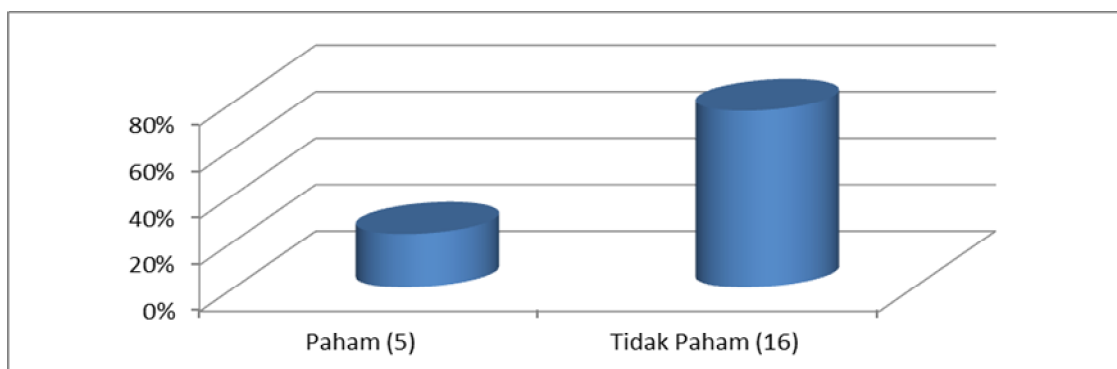
Sumber: Angket

Data di atas menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa SMA mengenai pemahaman multimedia diperoleh melalui belajar sendiri atau otodidak sebanyak 45% yaitu dengan coba-coba atau *trial and error*. Sedangkan melalui pelatihan hanya berkisar 15% saja, karena memang jarang ada pelatihan yang dilakukan untuk Anak SMA mengenai Multimedia ini. Sedangkan sisanya pernah mengikuti kursus 6%, Belajar dari Buku/Majalah 21% dan Media Massa 4%.

## 7. Pemahaman Siswa SMA Mempelajari Multimedia Online

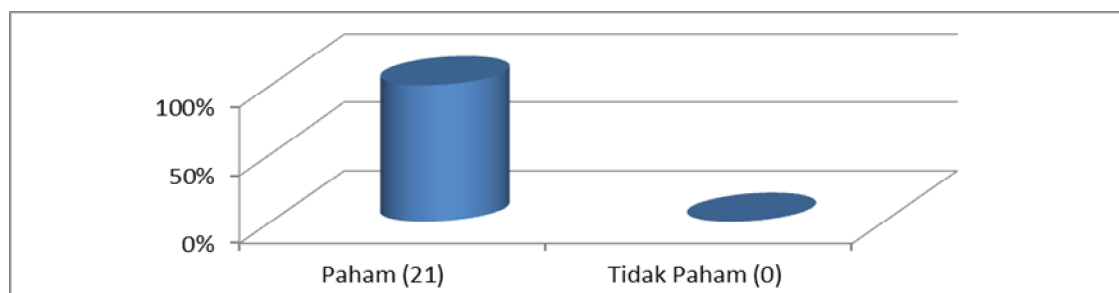
Berdasarkan evaluasi yang dilakukan terhadap siswa-siswi SMA yang menjadi sasaran dari Pengabdian pada Masyarakat ini, maka dapat diidentifikasi bahwa hasil peserta tentang pemahaman mengenai multimedia Online melalui pretest dan postest dapat dilihat perbandingannya pada tabel berikut ini:

Tabel 2  
**Hasil Pretest Pemahaman Siswa SMA dalam Mempelajari Multimedia Online**



Sumber: Angket

Tabel 3  
**Hasil Postest Pemahaman Siswa SMA dalam Mempelajari Multimedia Online**



Sumber: Angket

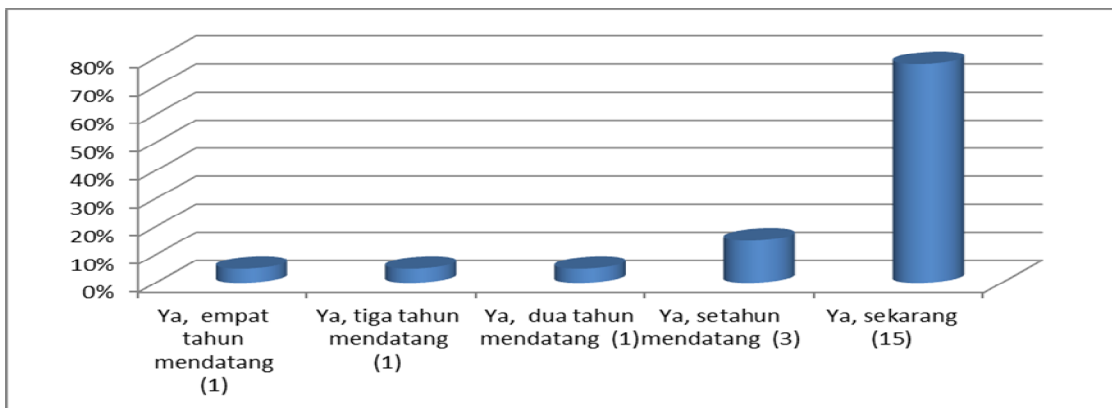
Data di atas menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa SMA mengenai pemahaman multimedia berbeda dengan pemahaman multimedia *online*. Yang menjawab paham mengenai multimedia online adalah sebanyak 23% sedangkan yang tidak paham sebanyak 76%. Setelah dilakukan pelatihan kegiatan PKM ini tampak bahwa ada peningkatan yang signifikan mengenai pemahaman multimedia online, dimana bobot nilai yang paham sebanyak 100% dan yang tidak paham 0%. Indikator berikutnya yang akan dibahas memperlihatkan kapasitas peserta dalam berinternet. Perlu dijelaskan mengapa terdapat indikator yang lebih terfokus pada kompetensi berinternet, alih-alih kompetensi multimedia berbasis online. Dalam wawancara awal dengan para partisipan, ternyata banyak sekali di antara mereka belum memahami konsep multimedia online, karena taraf pemahaman atau keterampilan berinternet sendiri masih rendah. Di sisi lain, memaksa orang mempelajari multimedia online akan sia-sia saja, jika ybs tidak menguasai dasar-dasar berinternet. Itulah sebabnya mengapa instrumen pelatihan difokuskan terlebih dahulu pada keterampilan berinternet sebagai prasyarat mutlak pembelajaran multimedia online. Menyangkut kemampuan dasar berinternet, sebagai prasyarat untuk menerapkan multimedia berbasis online, berikut hasilnya pada Tabel di atas. Secara angka, hasil ini memperlihatkan adanya perubahan

pemahaman mengenai kemampuan multimedia online. Kendati demikian, beberapa hal perlu didiskusikan sebelum menyimpulkan bahwa pelatihan ini efektif dalam mencapai tujuannya, yaitu membekali siswa dengan kemampuan mengaplikasikan multimedia onle dalam pembelajaran secara online di Lab Multimedia.

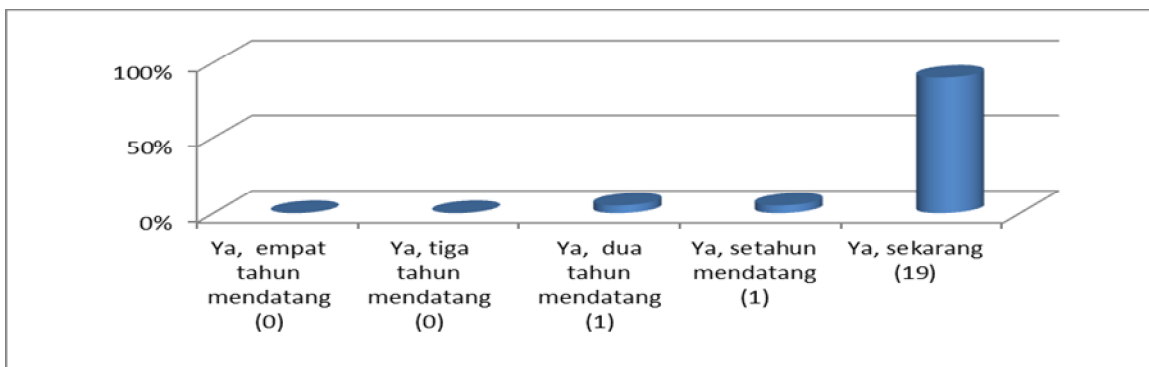
**8. Multimedia Online sebagai Tujuan di Masa Depan**

Pada Tabel di bawah menunjukkan bahwa sebelum pelatihan siswa SMA mengenai Pembelajaran multimedia Online sebagai visi atau tujuan di Masa Depannya yang menjawab sekarang atau saat ini sebanyak 78%, yang menjawab setahun mendatang 15%, dan yang menjawab dua samapi empat tahun mendatang masing-masing 1%. Setelah dilakukan pelatihan kegiatan PKM ini tampak bahwa ada peningkatan dimana bobot nilai pada tabel 3 yang berkategori tinggi adalah yang menjawab Pembelajaran berbasis multimedia termasuk salah satu tujuan/visi-misi di masa depan Siswa SMA saat ini sebesar 19%, dan setahun sampai dua tahun mendatang masing-masing hanya 1%. Artinya Siswa SMA sangat antusias ingin mengaplikasikan hasil pelatihan ini pada hasil pelajaran yang didapat untuk dibuat multimediana dan di ekpos melalui web atau jejaring sosial seperti FB.

**Tabel 4**  
**Hasil Pretest Pembelajaran Multimedia Online sebagai Tujuan di Masa Depan**



**Tabel 4**  
**Hasil Postest Pembelajaran Multimedia Online sebagai Tujuan di Masa Depan**



Sumber: Angket



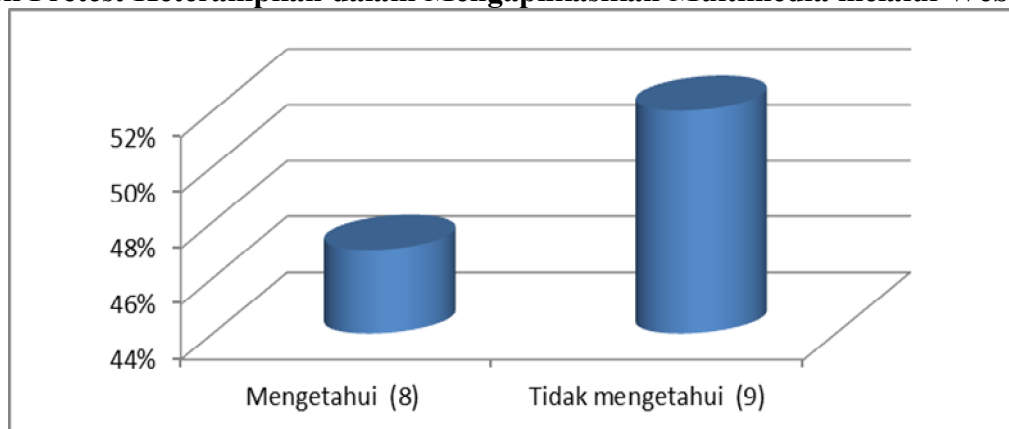
## 9. Keterampilan Siswa SMA dalam Mengaplikasi Multimedia melalui Website/Blog

Kemungkinan mengaplikasikan multimedia sangat luas. Tersedia berbagai program aplikasi yang bisa diakses secara gratis, asalkan tahu bagaimana menggunakannya. Karena pelatihan ini hendak mengubah kesan bahwa penerapan multimedia online itu susah dan mahal biayanya, maka sengaja dipilih fasilitas atau fitur umum dalam dunia online yang mudah diakses, di-create, populer, dan gratis. Untuk itulah dipilih fasilitas blog, yahogroups (grup milis), dan langkah-langkah penerapannya.

Menyangkut blog, atau tepatnya weblog, sebelum diajarkan, tim mencoba menelusuri terlebih dahulu bagaimana pengalaman peserta dalam menerapkannya baik untuk kepentingan pribadi maupun profesional. Jawabannya dapat dicermati dalam tabel berikut ini.

Tabel 5

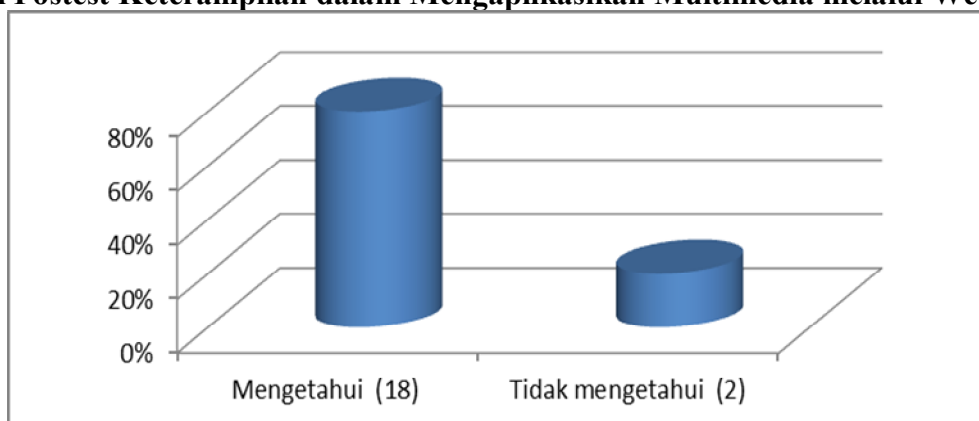
### Hasil Pretest Keterampilan dalam Mengaplikasikan Multimedia melalui Web/Blog



Sumber: Angket

Tabel 6

### Hasil Postest Keterampilan dalam Mengaplikasikan Multimedia melalui Web/Blog



Sumber: Angket

Dari item jawaban di atas, mengetahui bermakna luas. Mulai dari memahami tentang blog hingga pernah *nge-blog* yang berarti 'pernah mengunjungi blog orang lain' maupun 'pernah memiliki blog sendiri'. Ternyata, jawabannya hanya 47% saja yang



memiliki pengalaman dengan blog. Sisanya 53%, mengaku tidak mampu menyimpan data multimedia melalui blog ataupun weblog.

Setelah dilakukan pelatihan kegiatan PKM ini tampak bahwa ada peningkatan dimana bobot nilai pada tabel 14.2 yang berkategori tinggi adalah mampu untuk membuat langkah-langkah hasil multimedia di publikasikan lewat blog atau weblog hingga jadilah multimedia online sebanyak 80%, dan sisanya 20% tidak bisa untuk menyimpan hasil multimedia onlinenya di blog dikarenakan tidak memiliki blog dan tidak tertarik untuk membuatnya karena lebih senang bermain di jejaring sosial seperti Facebook.

## 10. Kesimpulan

Berdasarkan analisis serta temuan dalam program pengabdian pada Masyarakat ini akhirnya memperlihatkan betapa rendahnya literasi digital maupun literasi informasi di kalangan pelajar SMA, sehingga pelatihan semacam ini perlu dilaksanakan sesering dan sedini mungkin. Selain itu, perlu dilaksanakan pula pendekatan kelembagaan terhadap sekolah-sekolah yang mengirimkan siswanya sebagai perwakilan peserta, sehingga muncul inisiatif lembaga untuk memberikan dukungan aktif yang membuka jalan bagi penerapan multimedia online dalam pembelajaran kelas.

Program Pengabdian Kepada Masyarakat "Aplikasi Pembuatan Multimedia Online" Bagi Siswa SMA sebagai Pembelajaran Interaktif Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kualitas peran aktif sebagai kontributor di dunia online bagi Siswa SMA. Pemahaman dan pengetahuan siswa SMA meningkat setelah mengikuti pelatihan "Aplikasi Pembuatan Multimedia Online".

## 11. Daftar pustaka

- Asep Herman Suyanto. 2007. *Web Design, Theory and Practices*. Penerbit Andi.
- Balairung, *Jurnal Mahasiswa Universitas Gajah Mada*, Edisi 38 Tahun XIX, 2005, Penerbit BPPM UGM, Yogyakarta.
- Brown, Mary Daniels. 2000. *Education World: Technology in the Classroom: Virtual High Schools*, Part 1, The Voices of Experience dalam <http://www.educationworld>. Dikutip tanggal 20 Juni 2011 pukul 03.10 wib.
- Bob Juius Onggo, 2008 Google PR, *The Smart Side of Internet Public Relations*, Examedia Publishing
- Depdiknas, 2004. *Blue Print ICT untuk Pendidikan*, Jakarta, 2004
- e-Publication, Wikipedia, accessed 28 Sept 2009
- Nadhya Abrar, Ana, 2002, *Teknologi Komunikasi Perspektif Ilmu Komunikasi*, Penerbit Lesfi, Yogyakarta
- Naughton, John, 2004, *Sejarah Singkat dari Masa Depan Asal Usul Internet*, Penerbit Interaksara
- Putra, Budi, *Imperium Digital: Pusaran Budaya Abad 21* (Padang: Pustaka MM, Juli 2001)
- Saydam, Gouzali, 1993, *Sistem Telekomunikasi Indonesia*, Penerbit Alfabeta, Bandung

Siribodhi, Tinsiri, 2000. *ICT Tools For Learning Materials Development*, UNESCO, Bangkok.

Sutikno, M. Sobry. 2004. *Model Pembelajaran Interaksi Sosial, Pembelajaran Efektif dan Retorika*. Lombok: Nusa Tenggara Pratama Press.

Soekartawi. 2002b. “*E-learning, Kampus Virtual Masa Depan*” dalam *Harian Pelita*, 29 Juli 2002.

Sekolah Dasar. Pengertian E-Learning dan Komponennya. Dikutip tanggal 27 Juni 2011 pukul 01.25 wib, dalam <http://sekolah-dasar.blogspot.com>.

## **12. Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Unisba atas terlaksananya acara Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian 2011 ini dan kepada pihak Panitia Prosiding atas kerjasamanya untuk memuat makalah seminar terpilih.