

TINJAUAN PUSTAKA SISTEMATIS: PENERAPAN MULTIMEDIA DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Gunawan¹, Maezun Nafis Marzuqi², Nugroho Adhi Santoso³, Rifki Dwi Kurniawan⁴
Program Studi Teknik Informatika STMIK Tegal^{1,2}, Program Studi Sistem Informasi STMIK Tegal^{3,4} Indonesia
Email : gunawan.gayo@gmail.com

ABSTRAK

ARTIKEL INFO:

Diterima:

8 September 2022

Direvisi:

9 September 2022

Disetujui:

12 September 2022

Media adalah sesuatu yang menyalurkan pesan atau perantara pesan. Sedangkan media pembelajaran adalah perangkat yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini sendiri adalah untuk mengkaji dan membandingkan jurnal penelitian yang berbeda, apakah penerapan multimedia sebagai media pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih efektif dan mempengaruhi hasil belajar. Metode yang saya gunakan adalah Systematic Literature Review (SLR), jurnal yang akan dianalisis adalah jurnal yang berkaitan dengan penerapan multimedia dalam pengembangan media pembelajaran. Pertama-tama, penelitian ini terlebih dahulu mengumpulkan jurnal-jurnal yang berhubungan dengan penelitian saya. Hasil akhir dari penelitian ini diperoleh bahwa penerapan multimedia dalam media pembelajaran menunjukkan dapat difungsikan dengan hasil yang efektif dan berpengaruh positif terhadap pembelajaran.

Kata kunci: Penerapan Multimedia, Pengembangan Media Pembelajaran, Multimedia Sebagai Media Pembelajaran.

ABSTRACT

Media is something that is channeling messages or intermediary messages. While learning media is a device that passes on learning messages. The purpose of this study itself is to review and compare different research journals, whether the application of multimedia as a learning medium will make learning more effective and affect learning outcomes. The method I use is Systematic Literature Review (SLR), the journals that will be analyzed are journals related to the application of multimedia in the development of learning media. First of all, the research first collected journal journals related to my research. The final result of this study was obtained that the application of multimedia in learning media shows that it can be functioned with effective results and have a positive influence on learning.

Keywords: Multimedia Application, Learning Media Development, Multimedia as a Learning Medium

PENDAHULUAN

Hasil dari pengolahan memori dapat disebut pembelajaran bila memiliki pengaruh pada pemahaman seseorang. (Malin, 2017) Menurut (Hamalik, 2008) Pembelajaran adalah unsur-unsur penggabungan antara lain adalah lingkungan belajar dapat disebut sebagai pembelajaran. (Sudjana, 2010) Media adalah sesuatu yang bersifat untuk penyalur pesan dan bisa menjadi alat komunikasi satu sama lain, keinginan yang kuat pada manusia bisa mendorong terjadinya proses belajar pada manusia tersebut. (Sanaky, 2013) Apabila penggunaan media dilakukan dengan efektif dan pemikiran yang kreatif dapat memberdayakan siswa untuk belajar lebih keras dan dapat meningkatkan pemikiran kritis peserta didik supaya dapat menggapai tujuan yang ingin dicapai. (Rob, 1997) Sedangkan menurut (Djamarah & Zain, 2010) Media merupakan alat sarana yang dapat dijadikan penyalur pesan dengan tujuan pembelajaran atau tujuan lainnya. (Anggraini et al., 2019). "Media" diambil dari kata latin "medium", yakni perantara atau penyalur. (Rasyid et al., 2017) (Rasyid et al., 2017) Sedangkan media pembelajaran adalah unsur-unsur acuan pembelajaran berupa sarana fiksi dengan menggunakan materi yang efektif dalam belajar bisa memicu seseorang supaya memiliki motivasi dan antusiasme dalam belajar. Menurut (Kustandi & Sutjipto, 2011) Sarana alat yang digunakan dalam penyampaian pembelajaran, antara lain seperti buku, video, gambar. (Sanaky, 2013) Yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan media bisa mamacu siswa untuk lebih semangat dan dapat mengembangkan motivasi mereka di pembelajaran. (Rahmi et al., 2019) Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin maju dapat dimanfaatkan untuk membuat inovasi di dalam pembelajarannya. Contohnya penggunaan komputer di dalam pembelajaran untuk peningkatan media visual di pengajaran dan dapat difungsikan untuk penyampaian pesan di materi pembelajaran. (Rahmi et al., 2019) Penggunaan media pembelajaran berkaitan erat dengan terwujudnya pembelajaran yang maju, antara lain yakni kesuksesan pembelajaran. (Sudjana, 2010) Suatu kegiatan pendidikan sangat berkaitan dengan pengkajian pembelajaran. Memberikan pesan atau sumber pembelajaran kepada peserta didik atau si penerima pesan. Yang mana si penyampai pesan anata lain adalah dosen dan guru, pesan yang dijabarkan adalah materi pembelajaran tersebut, Sedangkan media adalah alat untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran ini ke penerima pesan atau peserta didik. (Haslina, 2020) Pernahkah anda melihat pengajar materi terkadang kesulitan untuk menerangkan materi mata pelajaran ke peserta didik? Contohnya : Pengajar akan menjelaskan tentang seekor binatang padang pasir yang disebut unta kepada peserta didik di jenjang sekolah TK atau SD. (Priyambodo & Khaizuron, 2020) Contoh lainnya pengajar ingin menerangkan sebuah kereta api ke peserta didik di daerah yang tidak mempunyai kereta api, pengajar akan menerangkan sebuah pasar terapung, pengajar akan menerangkan bahaya yang terkandung dalam suatu narkoba dan zat adiktif. Berikut ini adalah cara-cara yang mungkin bisa dilakukan pengajar yang akan menerangkan. (Permatasari, 2019) Cara yang pertama, pengajar menceritakan sebuah unta, kereta api, pasar terapung atau narkoba dan zat adiktif. (Nurazizah et al., 2021) Pengajar bisa menceritakan dengan dasar dari membaca buku, pengalaman, cerita orang atau sudah pernah melihat objek itu sendiri. (Anggreni, 2020) (Anggreni, 2020) Apabila peserta didik di suatu kelas sama sekali belum pernah dijelaskan, belum pernah melihat objek yang diterangkan di media, mungkin sulit bagi pengajar menerangkan dengan modal kata-kata yang mengarah ke penjelasan si pengajar. Semisal si pengajar seorang yang ahli berceritera, mungkin cerita pengajar itu lebih menarik untuk peserta didiknya. Namun tidak semua orang mempunyai bakat menyampaikan cerita. (Nata & Putra, 2021) Penjelasan hanya dengan kata di era sekarang mungkin kurang optimal, terkadang peserta lebih tahu tentang materinya. (Maulana et al., 2021) Dengan ilustrasi seperti diatas ini terjadi akibat perkembangan media yang begitu pesat. Saat ini pengajar tidak lagi merupakan satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Contohnya, Peserta didik dapat lebih mengerti terlebih dahulu dikarenakan mereka mengakses internet untuk media belajar yang fleksibel: situs belajar di google, aplikasi mobile, handphone, dan youtube. Sedangkan seringkali pengajar ada yang kurang update tentang teknologi di internet yang mudah diakses. (SAPUTRA, 2020) Bagaimanakah pengajar menyikapi tentang perkembangan teknologi yang modern ini di dalam media pembelajaran? Setidaknya si pengajar yang sudah berumur harus belajar

otodidak ataupun dari orang lain terdekat supaya dapat mengimbangi peserta didik. (Sutjiono, 2005) Perkembangan teknologi yang maju ini sangat berpengaruh di kehidupan sehari-hari. Peningkatan ini juga berperan dalam kemajuan media pembelajaran. Dengan kemajuan media pembelajaran, saat ini belajar dengan media akan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didiknya dengan tidak mengurangi isi materi tersebut. (Kustandi & Sutjipto, 2011) Contohnya adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran merupakan contoh pengembangan di media pembelajaran. Di zaman modern ini, sebuah teknologi sekarang selalu berdampingan di keseharian manusia. (Huda, 2013) Banyak orang memfungsikan teknologi untuk melaksanakan kegiatan, contohnya penggunaan komputer di bidang pendidikan. Hampir di setiap kegiatan pendidikan memfungsikan komputer untuk lebih mengefektifkan dan menjabarkan sesuatu di materi pembelajaran. (Haslina, 2020) Dalam menyampaikan pembelajaran yang sukses dan produktif, salah satu caranya adalah dengan menggunakan media multimedia. (Hamalik, 2008) Multimedia digunakan untuk lebih menunjang pembelajaran juga supaya peserta didik lebih bisa memahami apa yang sedang dibahas si pengajar. Sebelum tahun 1980-an, Multimedia memiliki arti himpunan peralatan media untuk menyampaikan hasil presentasi. Setelah tahun 1980-an, multimedia dicirikan sebagai penyampaian data yang cerdas dan terintegrasi yang menggabungkan teks, gambar, suara, video, atau aktivitas. Multimedia mengarah ke penggunaan komputer yang menggunakan seperti foto, video, animasi. Sekarang ini peserta didik diwajibkan untuk memahami dan bersikap kritis dalam materi dan penting juga supaya bisa memilih media pembelajaran sebagai alat untuk menentukan hasil belajar peserta didik. (Mustaqim, 2017) Media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar yang baik, jenis-jenis aplikasi multimedia ini antara lain: seperti penyampaian presentasi, pelatihan, dan pemberian informasi juga perlu menggunakan gambar animasi gerak dan video, suara yang dimunculkan bersamaan dengan teks dan foto (Rasyid et al., 2017) (Permatasari, 2019) Beberapa pendidik menggunakan media pembelajaran dalam memaknai materi. Multimedia merupakan salah satu bagian dari penemuan yang memainkan peran penting dalam latihan mendidik dan belajar. (Djamarah & Zain, 2010) Dengan adanya multimedia ini sangat bermanfaat khususnya dalam bidang persekolahan karena dapat menjadikan materi yang dapat dianggap menarik oleh siswa dan mudah dipahami, kita ketahui bahwa sekarang mungkin semua orang mempunyai alat komunikasi yang lebih memudahkan kita, dimana alat ini dapat dengan mudah membuka medsos dan mencari ilmu pengetahuan melewati internet. Dengan kemajuan Inovasi Data, bidang pendidikan semakin maju, terutama untuk membuat media dan materi di bidang pelatihan lebih menarik, ringkas dan efektif. (Priyambodo, 2020) (Deliany et al., 2019) Terlebih lagi dalam bidang pelatihan itu sendiri, pemberdayaan Inovasi Data ini untuk kemajuan sistem pendidikan. (Rob, 1997) berpendapat "IMM has the potential to accommodate people with different learning style". Multimedia tersebut dapat membantu teknik pembelajaran dengan berbagai model. (Arsyad, 2013) Philips melanjutkan, mengatakan bahwa penglihatan dan suara yang cerdas ini berpotensi menciptakan iklim multisensor yang mendukung pembelajaran. Berdasarkan hal di atas, multimedia dalam pembelajaran bisa dimanfaatkan ke 3 fungsi, yakni sebagai berikut: Multimedia bisa digunakan untuk alat bantu instruksi; Multimedia bisa digunakan untuk cara interaktif, contohnya di simulasi; Multimedia bisa digunakan untuk acuan belajar, contohnya, multimedia dimanfaatkan sebagai penyimpanan serangkaian slide mikroskop atau radiograf. (Arnada & Putra, 2018) Di dalam penelitian ini, metode yang saya gunakan adalah metode SLR, yakni dengan memilih jurnal dan mengulas jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian saya sendiri. Dengan acuan penelitian dengan jurnal yang sudah terpublish di google scholar. (Anggraini et al., 2019) Proses selanjutnya apabila jurnal telah terkumpul adalah mengulas jurnal penelitian dengan metode SLR.

METODE PENELITIAN

Sebagai referensi data saya melakukan penelitian jurnal-jurnal terdahulu yang sudah saya rekap. (Rehi, 2021) Hal ini memudahkan saya dalam memahami isi penting penelitian dari jurnal-jurnal yang telah direkap sesuai dengan judul penelitian saya sendiri, lalu saya menyusun jurnal ini hingga bisa dihasilkannya suatu kesimpulan mengarah ke penerapan multimedia di pengembangan media pembelajaran. (Priyambodo & Khaizuron, 2020) (Priyambodo, 2020)

Jenis penelitian yang saya gunakan sendiri yaitu Systematic Literature Review (SLR). Dengan tinjauan sistematis sebagai berikut:

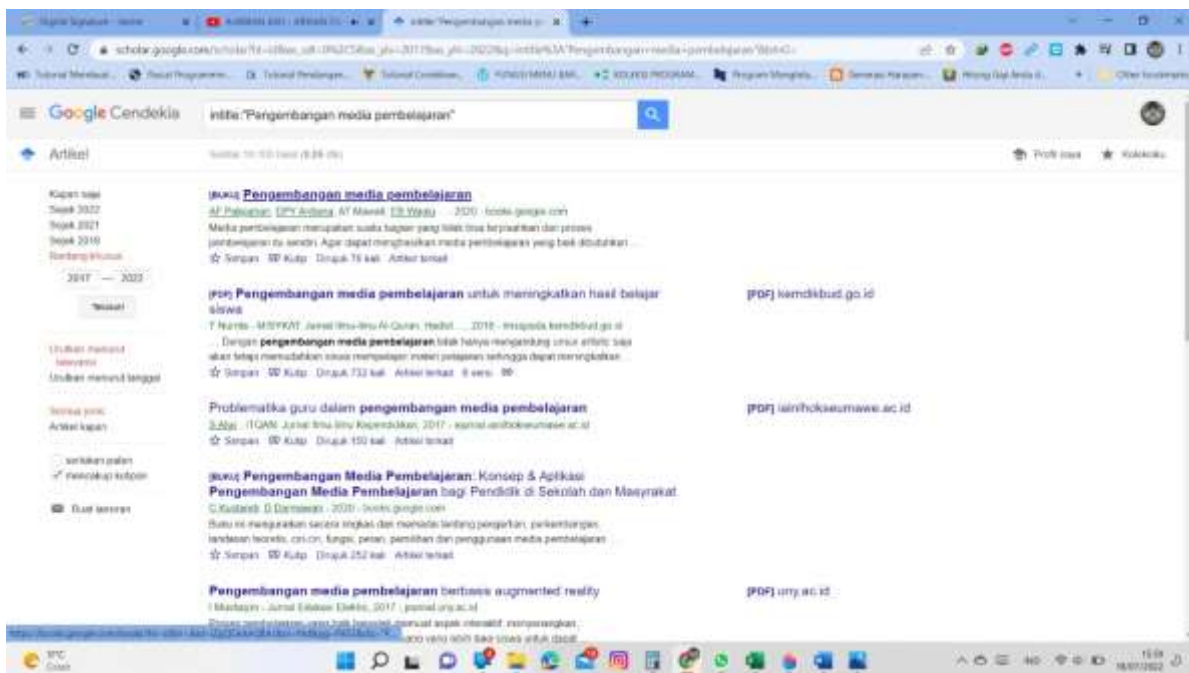
- 1) Seleksi Jurnal
- 2) Memahami isi jurnal
- 3) Pencatatan kelengkapan dan metodologi jurnal
- 4) Menganalisis hasil temuan di jurnal

Proses pengumpulan berbagai jurnal akan saya bahas dari satu acuan yakni Google Scholar. Langkah pertama adalah menggabungkan jurnal yang ada kaitannya untuk penelitian di jurnal ini. Pencarian pustaka yang berhubungan dengan penelitian jurnal. Pengambilan media pembelajaran dengan penerapan multimedia pada penelitian berikut adalah penggunaan media pembelajaran dalam jenis penerapan multimedia bisa berpengaruh ke hasil belajar peserta didik. Langkah awal sebelum melakukan review terlebih dahulu membuat pertanyaan penelitiannya (Research Question) untuk direview yakni:

- RQ1. Bagaimanakah keefektifitasan media pembelajaran menggunakan penerapan multimedia?
 RQ2. Bagaimanakah pengaruh penerapan multimedia pada hasil pembelajaran?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil di atas dengan metode *Systematic Literature Review*, saya memperoleh 7 jurnal tentang media pembelajaran dan penerapan multimedia yang berkaitan dengan penelitian saya. Dan semua hasil pencarian jurnal saya dapatkan dari situs *google scholar*. Di situs *Google Scholar* dengan *keyword*: Pengembangan Media Pembelajaran.



Gambar 1. Hasil searching di Google Scholar Dengan Keyword Pengembangan Media Pembelajaran

Setelah *pereviewan* dari 7 jurnal yang sesuai dengan kategori judul penelitian saya, proses selanjutnya adalah proses pengumpulan data dari 7 jurnal tersebut. Pengumpulan data ini melalui tahap anatar lain berdasarkan judul jurnal, tujuan jurnal, metode jurnal atau cara penelitian dan hasil dengan perekapan jurnal. Dibawah ini adalah tabel hasil perekapan jurnal yang dikategorikan sesuai judul dan memenuhi kategori penelitian saya sendiri antara lain:

Tabel 1. Kumpulan Jurnal Referensi dengan Metode

No.	Pembuat/Tahun	Judul Jurnal	Sumber Jurnal	Tujuan Jurnal	Metode Jurnal
1.	Anggraini, Faridah and Yelfi, 2019	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Bakery	Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan	Media pembelajaran yang memanfaatkan pemanfaatan multimedia bertujuan untuk menciptakan inspirasi dan menumbuhkan pemahaman siswa dapat menginterpretasikan materi yang diajarkan, sehingga siswa dapat memahami dan melatih setiap materi yang diajarkan dengan tepat dan akurat.	4-D (four-D)
2.	(Maulana et al., 2021)	Penerapan Multimedia Development Life Cycle dalam Pengembangan Media Visualisasi Pembelajaran Interaktif	Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi	Mengimplementasikan pembelajaran logika informatika di sebuah aplikasi android untuk membantu mahasiswa dalam pembelajaran mengajar dengan konsep belajar yang lebih ringkas.	<i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)
3.	(Nurazizah et al., 2021)	Penerapan Multimedia Interaktif Mind Mapping Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Jurnal Ilmiah Mandala Education	Menemukan hasil dari penerapan model <i>mindeksperimen/mapping</i> .	Kuasi eksperimen/ eksperimen semu
4.	(Anggreni, 2020)	Pandemi Covid-19: Apersepsi Mahasiswa PIAUD Terhadap Penerapan Multimedia Ezvid	Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education	Menemukan hasil dari penerapan multimedia kuantitatif Ezvid di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Langsa	Metode kuantitatif deskriptif

5.	(Deliany, Hidayat and Nurhayati, 2019)	Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar	Educare	Menjabarkan penerapan multimedia di materi IPA tentang daur hidup hewan di kelas IV SD, Mengukur hasil pemahaman konsep di materi.	Metode kuasi eksperimen/ eksperimen semu
6.	(Rehi, 2021)	Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran PPKn	EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial	Mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan tentang pentingnya penerapan multimedia terhadap motivasi belajar peserta didik supaya dapat meningkatkan prestasinya dalam pembelajaran.	Kualitatif, Do kumentasi
7.	(Priyambodo, 2020)	PENERAPAN MULTIMEDIA BASED LEARNING (MBL) PADA MATA PELAJARAN KIMIA UNTUK MENINGKATKAN SELF-REGULATED LEARNING (SRL) SISWA SMA N 1 SLEMAN Erfan	Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia	Menentukan perbedaan antara hasil SRL siswa SMA di pembelajaran kimia yang menggunakan MBL dengan yang tidak menggunakan MBL	Pendekatan kuantitatif & Rancangan penelitian korelasional

RQ1. Bagaimanakah keefektifitasan media pembelajaran menggunakan penerapan multimedia?

Dalam pemeriksaannya (Anggraini et al., 2019), ia mengungkapkan bahwa dalam pengembangannya sebuah media pembelajaran memanfaatkan penggunaan penglihatan dan suara yang sah, layak dan efektif dalam kursus toko kue. Media pembelajaran ini memanfaatkan pemanfaatan penglihatan dan suara yang dibuat berdasarkan jobsheet pada mata kuliah. Penggunaan penglihatan dan suara dalam pembelajaran dapur roti baru-baru ini telah dicoba dan dinyatakan substansial, yaitu 0,93 dan 0,91 dalam klasifikasi yang sangat sah, turun ke bumi dengan nilai 91,42% dalam klasifikasi yang sangat layak dan berhasil digunakan sebagai pembelajaran. menengah dalam kursus toko kue.

(Nurazizah et al., 2021) Sesuai penelitian yang didapat selama menyelesaikan latihan soal tentang pemanfaatan Model Pembelajaran *mind mapping* dengan teknik *mind mapping* memanfaatkan penggunaan media untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pengurusan jenazah di SMA Muhammadiyah Kadungora Tahun Pelajaran 2020/2021, pemanfaatan Model Pembelajaran *mind mapping* dengan penglihatan dan suara dapat menumbuhkan kapasitas hasil belajar siswa diklat Islam. Hal ini dibuktikan dengan hasil pendalaman kemampuan mata pelajaran tahfidziyah dalam pelaksanaan kegiatan pengurusan jenazah di SMP Muhammadiyah tahun ajaran 2020/2021 terdapat perbedaan hasil belajar siswa, dengan nilai 79,6%.

(Anggreni, 2020) Menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelusuran kesan mahasiswa terhadap pemanfaatan e-learning berbasis *Ezvid sight* dan *sound* di Prodi PIAUD IAIN Langsa, didapat informasi bahwa minoritas mahasiswa berada di level 7,9%. Karena hanya sebagian kecil siswa yang memiliki *workstation* dengan prosesor tinggi, dan memiliki tempat dan sistem yang mendukung seperti

aksesibilitas wifi dan internet yang stabil, namun ada beberapa siswa yang berasal dari daerah yang tidak memiliki sinyal internet yang memadai, ditambah dengan ketergantungan pada subsidi materi yang digolongkan dengan kurang mampu. sehingga mereka hanya dapat membeli komputer dengan spesifikasi yang kurang kompatibel.

(Deliany et al., 2019) Dalam penelitiannya mengatakan bahwa peningkatan terhadap pemahaman mata pelajaran IPA di kelas lebih baik daripada kelas kontrol setelah pelaksanaan multimedia interaktif dalam mata pelajaran IPA. Multimedia interaktif yang diterapkan pada pembelajaran IPA di kelas eksperimen mampu memvisualisasikan materi yang kurang bisa dipahami sehingga siswa dan siswi lebih mampu menggunakan konsep materi daur hidup hewan, berbeda dengan kelas kontrol yang menerapkan media buku dan papan tulis yang masih sulit memvisualisasikan materi abstrak dalam materi daur hidup hewan.

Menurut (Maulana et al., 2021) Multimedia development life cycle di aplikasi media pembelajaran interaktif dalam aplikasi media pembelajaran intuitif, diselesaikan dalam enam tahap, termasuk: ide untuk mendapatkan alasan dan kelayakan aplikasi ini, rencana untuk mendapatkan rencana aplikasi, berbagai informasi untuk membuat bahan yang diperlukan untuk peningkatan aplikasi, membuat aplikasi sesuai dengan ide dan konfigurasi, pengujian program, perubahan aplikasi pada tujuan yang mendasarinya.

Sedangkan menurut (Rehi, 2021) Menurut penelitian oleh peneliti, menggunakan metode wawancara bersama peserta didik dan pandangan langsung yang dilakukan oleh peneliti bahwa mayoritas peserta didik yang kurang bisa memahami dikarenakan kurangnya fasilitas untuk proses pembelajaran. Keadaan ini memiliki dampak pada semangat belajar siswa dan siswi karena tolak ukur keberhasilan penerapan multimedia sebagai media pembelajaran pada mapel PPKN di SMK Negeri Kabupaten Sikka, melewati pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa selain dari peserta didik yang memiliki wadah dari sekolah juga harus memiliki fasilitas untuk mendukung untuk meningkatkan pembelajaran yang baik dan hasil belajar yang memuaskan.

(Priyambodo, 2020) Dilihat dari hasil review menunjukkan bahwa hal yang penting tidak terlalu besar, siswa SMA N 1 Sleman yang mengambil contoh IPA yang menghasilkan skor kemungkinan 0,711 atau nilai probabilitas $> 0,05$ memiliki perbedaan yang sangat besar. di SRL siswa SMA N 1 Sleman saat mengikuti pembelajaran mata pelajaran. ilmu yang memanfaatkan penggunaan MBL, yang harus dilihat dari konsekuensi dari tes contoh yang cocok, biaya $p(0,000) < 0,05$.

RQ2. Bagaimanakah pengaruh penerapan multimedia pada hasil pembelajaran?

(Anggraini et al., 2019) Dalam penelitiannya mengatakan tugas media pembelajaran sangat vital untuk memahami keberhasilan pembelajaran mata kuliah toko kue ini. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media yang mendukung dan berfungsi dengan penyampaian materi sehingga ide-ide dapur roti menjadi sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. Media pembelajaran penglihatan dan suara merupakan salah satu jawaban yang tepat untuk diterapkan karena dapat menggambarkan materi konseptual dengan kegiatan dan rekaman, waktu yang digunakan umumnya singkat dibandingkan dengan penggambaran secara fisik dan pengalaman yang berkembang harus dimungkinkan berulang-ulang di luar ruangan.

(Maulana et al., 2021) Berdasarkan penelitian tentang penerapan Multimedia development life cycle di aplikasi media pembelajaran interaktif selesai dibuat dengan enam tahap antara lain: konsep untuk memperoleh tujuan dan efektifitas dari aplikasi ini, desain untuk memperoleh perancangan aplikasi, pengumpulan data untuk menghasilkan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi, membuat aplikasi yang sesuai dengan konsep dan perancangan, testing program, revolusi aplikasi pada tujuan awal.

(Nurazizah et al., 2021) Sesuai penelitian yang didapat selama menyelesaikan latihan soal tentang pemanfaatan Model Pembelajaran *mind mapping* dengan teknik *mind mapping* memanfaatkan penggunaan media untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pengurusan jenazah di SMA Muhammadiyah Kadungora Tahun Pelajaran 2020/2021, pemanfaatan Model Pembelajaran *mind mapping* dengan penglihatan dan suara dapat menumbuhkan kapasitas hasil belajar siswa diklat Islam. Hal ini dibuktikan dengan hasil pendalaman kemampuan mata pelajaran tahfidziyah dalam pelaksanaan kegiatan pengurusan jenazah di SMP Muhammadiyah tahun ajaran 2020/2021

terdapat perbedaan hasil belajar siswa, dengan nilai 79,6%.

(Anggreni, 2020) Mengatakan Berdasarkan survei terbuka yang disampaikan para ilmuwan melalui *google form*, beberapa manfaat dan beban didapat dari pemanfaatan media berbasis Ezvid ini untuk mencari tahu cara belajar mahasiswa Program Studi PIAUD. Manfaatnya adalah siswa dapat menguasai aplikasi ezvid dengan cara yang sangat keren dan menyenangkan, siswa lebih yakin untuk memperkenalkan pekerjaannya menggunakan media campuran e-learning berbasis ezvid, menambah informasi siswa di bidang kapasitas inovasi, bekerja dengan pembelajaran internet.

(Deliany et al., 2019) Dalam penelitiannya mengatakan bahwasanya pemahaman mapel IPA pelajar kelas percobaan lebih kuat daripada kelas kontrol setelah diterapkannya multimedia interaktif di mapel IPA.

(Rehi, 2021) Dalam hasil penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa penerapan multimedia sebagai acuan pembelajaran untuk pelajar dikarenakan bisa menimbulkan komunikasi antara pengajar dan pelajar.

(Priyambodo, 2020) Dalam hasil penelitian yang dilakukan diterapkannya MBL ini memperoleh bukti bisa mengembangkan motivasi belajar peserta didik. Dengan ini cocok dengan penelitian-penelitian terdahulu bahwasanya pemanfaatan MBL akan lebih mengembangkan mahasiswa menjadi kritis di materi, *problem solving*, peserta didik akan merasa nyaman di dalam pembelajaran dan bisa memberikan motivasi peserta didik di pembelajaran.

KESIMPULAN

Berikut adalah kesimpulan yang dapat saya sampaikan berdasarkan penelitian dengan metode Systematic Literatur Review (SLR) antara lain: Penerapan multimedia sangat berpengaruh dalam pengembangan di dalam pembelajaran, dikarenakan di dalam sistem pembelajaran bukan hanya bisa diakses di dalam kelas saja, sekarang pembelajaran bisa diakses melalui jarak jauh semisal apabila seperti tahun kemarin waktu pandemi. Melihat dari jurnal-jurnal sebelumnya metode yang paling banyak digunakan adalah Metode Penelitian Kuasi Eksperimen/Eksperimen Semu. Pemanfaatan penerapan multimedia efektif digunakan pada proses pembelajaran. Dari banyak penelitian jurnal-jurnal di atas menunjukkan bahwa penerapan multimedia ini memperoleh banyak hasil positif terhadap pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E., Faridah, A., & Yelfi, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Bakery. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 2(3), 91–96.
- Anggreni, F. (2020). Pandemi Covid-19: Apersepsi mahasiswa PIAUD terhadap penerapan multimedia Ezvid. *Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 113–128.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *IDEALIS: InDonEsiA Journal Information System*, 1(5), 393–400.
- Arsyad, S. (2013). A genre-based analysis of Indonesian research articles in the social sciences and humanities written by Indonesian speakers. *Journal of Multicultural Discourses*, 8(3), 234–254.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90–97.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi Belajar Mengajar Jakarta: Rineka Cipta. *Kemampuan Spasial*.
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran Jakarta: Bumi Aksara*. Cet.
- Haslina, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tema Panas Dan Perpindahannya Berbasis Multimedia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 87–90.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media pembelajaran manual dan digital. *Bogor: Ghalia Indonesia*, 173.

- Maulana, A., Kusdinar, A. B., & Sunarto, A. A. (2021). Penerapan Multimedia Development Life Cycle dalam Pengembangan Media Visualisasi Pembelajaran Interaktif. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(3), 25–32.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Nata, I. K. W., & Putra, D. B. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227–237.
- Nurazizah, E., Nuraeni, Y., Wahyudin, W., & Fitriyantiny, F. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1).
- Permatasari, M. I. (2019). Pembangunan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (Tata Surya) Di Sdn Utama Mandiri 1 Cimahi. Universitas Pasundan.
- Priyambodo, E. (2020). Penerapan Multimedia Based Learning (Mbl) Pada Mata Pelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Self-Regulated Learning (Srl) Siswa Sma N 1 Sleman. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(1), 2460–2467.
- Priyambodo, E., & Khaizuron, S. (2020). Penerapan Multimedia Based Learning (Mbl) Pada Mata Pelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Self-Regulated Learning (Srl) Siswa Sma N 1 Sleman. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(1), 2460–2467.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185.
- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam konsep sistem indera pada siswa kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 69–80.
- Rehi, F. D. (2021). Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran PPKn. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 7(1), 1–5.
- Rob, P. (1997). *Developer's handbook to interactive multimedia: a practical guide for educational applications*. Kogan Page.
- Sanaky, H. A. H. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara*.
- Saputra, S. (2020). *Pengembangan Aplikasi E-Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Materi Bioteknologi Terintegrasi Dengan Kebudayaan Lokal Di Sma/Ma*.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sutjiono, T. W. A. (2005). Pendayagunaan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 4(4), 76–84.



This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License