

MULTIMEDIA BERBASIS SMART TV TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

Multimedia Based On Smart Tv To Increase Student Motivation

Fauzan¹, Nurul Setianingrum²

¹² Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Jl. Mataram No.1, Karang Mluwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68136

INFORMASI ARTIKEL

Keywords:

*management; smart tv-based
multimedia; learning
motivation*

Kata kunci:

multimedia berbasis smart tv;
motivasi belajar.

ABSTRACT:

This research is motivated by the low motivation of students at UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. From this, lecturers as educators are looking for solutions by using multimedia in the form of Smart TV. This study uses a method of research qualitatively. Source data obtained from the results of questionnaires, observations and interviews. The results of this study showed that after using multimedia smart TV student learning motivation increased. Multimedia management is carried out in several stages, namely: 1) planning. 2) Execution. 3) evaluation. The availability of supporting facilities and infrastructure in the use of Smart TV-based multimedia is a supporting factor in the use of multimedia in addition to the lecturer's proficiency in using smart TV is also one of the supporting factors. This happens thanks to the training that the lecturer has received. However, there are also factors inhibiting the use of multimedia such as unstable networks, and electricity that sometimes dies.

ABSTRAK:

Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya motivasi belajar mahasiswa di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Dari hal tersebut dosen selaku pendidik

mencari solusi dengan menggunakan multimedia yang berupa Smart TV. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Sumber data didapatkan dari hasil kuisioner, observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan multimedia smart TV motivasi belajar mahasiswa meningkat. Manajemen multimedia dilaksanakan dengan beberapa tahap yaitu: 1) perencanaan. 2) pelaksanaan. 3) evaluasi. Ketersediaan sarana dan prasarana pendukung dalam penggunaan multimedia berbasis Smart TV merupakan faktor pendukung penggunaan multimedia ini selain itu kemahiran dosen dalam menggunakan smart TV juga salah satu faktor pendukung. Hal ini terjadi berkat pelatihan yang telah diterima oleh dosen. Namun, juga terdapat faktor penghambat dari penggunaan multimedia ini diantaranya jaringan yang tidak stabil, dan aliran listrik yang kadang mati.

PENDAHULUAN

Sektor pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan karena pesatnya kemajuan teknologi, terutama dalam membantu proses pembelajaran (Pasambo, 2022). Kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien jika pendidikan multimedia digunakan untuk mendukung peran dosen sebagai pembimbing bagi mahasiswa. Hal ini karena semakin banyak informasi yang perlu diajarkan oleh dosen kepada mahasiswanya. Media

teknologi digital memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran mahasiswa dan serta kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan informasi. Multimedia juga memberikan kesempatan kepada dosen untuk meningkatkan teknik pengajaran sehingga produk akhir memenuhi harapan kita, khususnya dalam hal meningkatkan motivasi dan kinerja mahasiswa (Martini Kahfi, 2021). Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di Universitas Islam Negeri

Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh cara mengajar dosen yang terkesan monoton sehingga membuat mahasiswa bosan. Kegiatan belajar mengajar yang monoton ini tidak bisa dibiarkan harus segera diatasi. Rumor tentang susahnyanya menggunakan dan membuat pembelajaran berbasis multimedia harus dihilangkan. Dengan itu peneliti melakukan penelitian terkait bagaimana dampak penggunaan multimedia berupa smart TV dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar mahasiswa. Dalam prosesnya tentu dibutuhkan beberapa pelatihan terlebih dahulu terkait manajemen multimedia berbasis Smart TV.

Kegiatan yang membantu individu atau kelompok mencapai maksud dan tujuan organisasi disebut dengan manajemen (Nazaruddin, p. 2020). Kemampuan seorang dosen sebagai pendidik sangat ditentukan oleh kemampuannya dalam mengelola

multimedia. Hal ini dapat dilihat dari kualitas pembelajaran mahasiswanya, motivasi atau kemauan untuk belajar, dan keberhasilan akademiknya. Dari hal yang telah dipaparkan tugas dosen dituntut untuk memahami dunia multimedia. Manajemen multimedia memberikan perubahan yang nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi atau minat internal yang mendorong siswa untuk melanjutkan pembelajaran sepanjang hayat untuk memenuhi tujuan mereka dikenal sebagai motivasi atau minat mereka sendiri dalam belajar (Ananda, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut; 1) Bagaimana manajemen multimedia dalam memengaruhi motivasi belajar mahasiswa. 2) Bagaimana perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia berbasis Smart TV. 3) Apa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam

penggunaan multimedia berbasis smart TV. Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui manajemen multimedia Smart TV dalam memengaruhi motivasi belajar mahasiswa di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. 2.) Untuk mengetahui perubahan motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis Smart TV. 3) Untuk mengetahui faktor penghambat dan faktor pendukung manajemen multimedia berbasis Smart TV. Adapun manfaat dari artikel ini salah satunya yaitu untuk menambah khazanah keilmuan dan wawasan baik bagi pembaca dan peneliti. Serta sebagai bahan referensi bagi para sekolah untuk memperbaiki media pembelajaran.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ruqiah (2020) dengan bentuk penelitian reseach and development model pengembangan

ADDIE yang berjudul "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA." Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis game ini berhasil diterapkan dengan rata-rata validasi secara keseluruhan berturut-turut sebagai berikut; 3,48 dan 3,63 (Panjaitan, 2020).

Penelitian yang lain dilakukan oleh Heni Sulistiani (2020) dengan menggunakan model pengembangan multimedia Luther yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia (Studi Kasus: Sma Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu). Hasil penelitian menunjukkan media pelajaran menggunakan Macromedia Flash pada bahasan materi Akuntansi Persediaan Metode Average yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang baik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Sulistiani, 2020).

Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa terdapat persamaan terkait isi dalam artikel ini. Kesamaan ini terletak pada penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, juga terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas yaitu terletak pada pemilihan media. Dalam penelitian ini peneliti fokus untuk menggunakan media smart tv dalam meningkatkan belajar mahasiswa.

Manajemen pembelajaran multimedia berbasis Smart TV dapat digambarkan sebagai metode atau pendekatan untuk memberikan pengalaman dan pelajaran yang nyata kepada siswa dalam kaitannya dengan proses pembelajaran. Selain itu, mahasiswa akan menyadari bahwa teknologi dan komunikasi akan selalu berubah dan akan memungkinkan mereka untuk memiliki persepsi yang lebih akurat tentang materi yang disajikan, yang pada akhirnya akan memperkuat

kemauan mereka untuk belajar. Multimedia Smart TV yang terkoneksi dengan internet dapat memperluas dan menyempurnakan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk; ini tidak terbatas pada pembelajaran berbasis manusia tetapi juga mencakup platform visual, audio, audio-visual, komputer, dan seluler. Padahal, semuanya bisa dimanfaatkan (Ketut Ima Ismara, 2021).

Peningkatan Teknologi komunikasi dan informasi berdampak sangat positif terhadap pendidikan. Di bidang pendidikan, penekanannya telah bergeser dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik ke pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Mahasiswa sekarang menjadi subjek pembelajaran, berlawanan dengan paradigma sebelumnya di mana pendidik berperan sebagai sumber informasi utama mahasiswa di dalam kelas. Karena mereka dapat belajar sendiri kapan pun dan di mana pun mereka

memilih tanpa bantuan pendidik, kemajuan ini pasti akan meningkatkan motivasi mereka. bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Motivasi dapat dicirikan sebagai kekuatan pendorong umum yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, mempertahankan kesinambungan kegiatan tersebut, dan memberi mereka arahan sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sadirman, 2008).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. "Metodologi adalah proses, prinsip, dan prosedur yang kita gunakan untuk mendekati problem dan mencari jawaban" (Mulyana, 2008: 145). Menurut Sugiyono (2007: 1), metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna

daripada generalisasi. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubahnya menjadi entitas-entitas kuantitatif (Mulyana, 2008: 150). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Sumber data diperoleh melalui pengisian kuisioner, wawancara, observasi. Subjek penelitian adalah mahasiswa UIN KHAS Jember Prodi Akuntansi semester I. Semua data diperoleh melalui google form. Teknik analisis data kualitatif dengan menggunakan teknik analisis Miles dan Hubbermans. Dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Manajemen Multimedia Dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa

1. Tahap Perencanaan
Supaya materi mudah dipahami oleh seluruh mahasiswa, tentunya dosen harus lebih kreatif dan inovatif dalam persiapannya. Oleh karena itu, mereka harus menggunakan pembelajaran multimedia sebagai alat

untuk membantu penjelasan materi pelajaran ketika mereka ingin mengajar sebanyak mungkin. Multimedia berbasis Smart TV menjadi salah satu sarana pembelajaran yang sering digunakan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Oleh karena itu, saat merencanakan pembelajaran multimedia, dosen manajemen multimedia terlebih dahulu akan menyesuaikan tema dan tujuan pembelajaran untuk melihat apakah dapat dipenuhi dengan memanfaatkan multimedia berbasis Smart TV. Langkah selanjutnya adalah menyiapkan sarana dan prasana pendukung seperti laptop, wi-fi, sambungan listrik, dll. Kemudian pemilihan materi harus setekiti mungkin agar mudah ditangkap oleh mahasiswa.



Gambar 1. Smart Tv yang digunakan saat pembelajaran

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahapan ini dosen menjalankan pembelajaran yang sudah disusun. Dimulai dari pemaparan materi Pengantar Akuntansi melalui smart TV. Dalam pembelajaran ini mahasiswa dapat melihat langsung melalui video tentang apa itu akuntansi. Kemudian dosen menjelaskan dan menanyakan serta meminta timbal balik kepada mahasiswa. Selanjutnya mahasiswa diberikan suatu quiz online. Setelah pengerjaan quiz mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil jawaban yang telah didapat.

3. Tahap Evaluasi

Pada proses ini dosen melakukan pengamatan pada proses dan hasil pembelajaran. Kemudian dosen mencatat apa saja kelebihan dan kekurangan yang perlu diperbaiki pada media ini. Hal ini dilakukan untuk program perbaikan kedepannya.

Berdasarkan hasil penelitian setiap tahap sudah dilaksanakan dengan baik. Dosen mampu menggunakan pembelajaran menggunakan smart TV dengan tahapan yang tepat.

B. Perubahan Motivasi Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Multimedia Berbasis Smart TV

Penggunaan multimedia berbasis smart TV terbukti meningkatkan

motivasi pembelajaran mahasiswa. Dari hasil penelitian mahasiswa lebih antusias bertanya ketika menggunakan media smart TV. Karena dengan menggunakan Smart TV mahasiswa dapat memainkan daya visualisasinya. Hal ini didukung oleh temuan menurut seorang spesialis multimedia, belajar melalui media audio visual akan meningkatkan daya ingat dan membantu pemahaman pengguna (misalnya, dengan memperluas struktur dan organisasi). Selain itu, materi audiovisual dapat menginspirasi mahasiswa dan menawarkan hubungan yang kuat antara materi pelajaran dan aplikasi dunia nyata (Kusuma, 1973).

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini akan disajikan melalui data kuantitatif. Adapun hasil analisis dan observasi berpedoman pada instrumen kisi-kisi motivasi menurut Hamzah. B. Uno kemudian diolah dengan skala Gutman dengan nilai "1" untuk jawaban "YA" dan nilai "0" untuk jawaban "TIDAK." Adapun kategorinya sebagai berikut;

Skor	Kategori	Skor	Skor
	i	batas	bata
	motivasi	bawah	s
	i belajar		atas
Tertinggi	Sangat	25	25

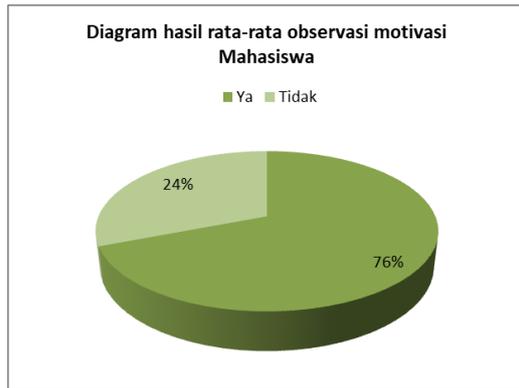
i	tinggi		
Terendah	Sangat rendah	0	0
Batas Bawah	Sangat tinggi	20	25
Batas bawah	Tinggi	15	19
Batas bawah	Rendah	10	14
Batas bawah	Sangat rendah	Kurang dari 10	9

Adapun hasil observasi terkait motivasi mahasiswa di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq sebagai berikut;

Jawaban	Frekuensi Jawaban	Presentase
YA	19	76%
TIDAK	6	24%

Dari Hasil di atas dapat dilihat bahwa presentase jawaban "Ya" sebanyak 76% dan jawaban "Tidak" sebanyak 24%.

Gambar 1
Hasil Rata-rata Observasi Motivasi mahasiswa



Adapun penilaian ini dihasilkan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rumus Motivasi} = \frac{\text{Akumulasi skor perolehan dari semua siswa}}{\text{Akumulasi skor maksimal dari semua siswa}} \times 100\%$$

C. Faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penggunaan multimedia berbasis smart TV

Berdasarkan hasil peneliti dengan beberapa dosen menunjukkan bahwa faktor penghambat penggunaan multimedia berbasis Smart TV ialah tidak stabilnya jaringan wi-fi dan aliran listrik yang terkadang tiba-tiba mati. Untuk mengantisipasi hal tersebut para dosen menggunakan hotspot dari HP pribadi. Kemudian untuk mengantisipasi pemadaman listrik dosen perlu menyiapkan media yang hampir sama dengan apa yang akan ditampilkan di smart TV namun yang tidak membutuhkan aliran listrik. Sedangkan untuk faktor pendukung dari penerapan multimedia ini yaitu tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung serta sumber daya manusia yang memadai.

Hasil ini senada dengan hasil penelitian oleh Ruqiah dan Heni yang menyatakan bahwa dengan adanya

multimedia siswa menjadi lebih semangat untuk belajar (Panjaitan, 2020; Sulistiani, 2020). Penelitian ini juga sejalan dengan apa yang diteliti oleh Pasambo yang mengatakan bahwa pengembangan media di sektor pendidikan sangat pesat (Pasambo, 2022). Penelitian ini membantu menjawab bahwa hasil penelitian Pasambo sesuai juga dengan kondisi mahasiswa saat ini.

SIMPULAN

Berdasarkan data penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa manajemen multimedia berbasis Smart TV bisa dilaksanakan dengan mengikuti tahapan-tahapan. Tahapan yang pertama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan review. Ketiga tahapan ini harus dilaksanakan dengan maksimal dan baik.

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan multimedia berbasis Smart TV berhasil meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dari data diperoleh bahwa 76% mahasiswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hal ini sebagai bukti bahwa penggunaan Smart TV bisa dijadikan alternatif dalam mengolah kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa dosen dan mahasiswa memberikan hasil bahwa faktor pendukung media ini diantaranya adalah tersedianya sarana

dan prasarana yang mendukung serta sumber daya manusia yang memadai. Namun, terdapat beberapa faktor penghambat diantaranya tidak stabilnya jaringan dan aliran listrik yang terkadang iba-tiba padam.

PUSTAKA ACUAN

- Ananda, R. (2020). Variabel Belajar : Kompilasi Konsep. 156.
- Ketut Ima Ismara, A. P. (2021). Penerapan Smart TV pada Pembelajaran. *UNY Pres*, 92.
- Kusuma, A. D. (1973). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Martini Kahfi, d. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *PETIK*.
- Nazaruddin. (t.thn.). Manajemen Strategik. 3.
- Panjaitan, R. G. (2020). Multimedia interaktif berbasis game edukasi sebagai media pembelajaran materi sistem pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 141-151.
- Pasambo, E. &. (2022). Meta Analisis pengaruh multimedia sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3257-3267.
- Sadirman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sulistiani, H. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia (Studi Kasus: Sma Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu). *Jurnal Komputer dan Informatika*, 127-136.