

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP MULTIMEDIA INTERAKTIF
PEMBELAJARAN MENULIS AKADEMIK BERBASIS MOODLE PADA MATA
KULIAH BAHASA INDONESIA
DI UNIVERSITAS SRIWIJAYA

Santi Oktarina, Sri Indrawati, Adeng Slamet

Universitas Sriwijaya

santioktarina@fkip.unsri.ac.id, sriindra_unsri@yahoo.com, slameta60@gmail.com

Diterima : 27 Februari 2021

Direvisi : 28 Mei 2021

Diterbitkan: 29 Juni 2021

Abstrak: Revolusi industri 4.0 atau revolusi industri keempat adalah suatu era yang memandang teknologi informasi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Di era ini pendidik bukan hanya memiliki pengetahuan luas, kecakapan yang tinggi dalam keilmuan, kemampuan tinggi dalam memilih dan menggunakan model, metode, teknik, atau strategi, tetapi juga harus membuat, menggunakan, dan mengembangkan teknologi pembelajaran. Selain itu, penggalakan penggunaan *E-Learning* di Universitas Sriwijaya menuntut tersedianya multimedia pembelajaran yang berbasis riset. Artikel ini adalah bagian dari riset pengembangan dengan tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE pada mata kuliah bahasa Indonesia di Universitas Sriwijaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan sesuai teori Borg dan Gall serta teori Lee and Owens. Artikel yang merupakan bagian dari riset penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi pengguna (mahasiswa) terhadap multimedia interaktif pada pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE di Universitas Sriwijaya. Metode yang digunakan adalah metode Delpi. Teknik pengumpulan data adalah angket. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE dipersepsikan sangat baik jika ditinjau dari segi isi materi, bahasa, penyajian multimedia interaktif, dan E-Learning MOODLE.

Kata Kunci: *Persepsi, Mahasiswa, Multimedia Interaktif, Menulis Akademik, MOODLE,*

Abstract: The industrial revolution 4.0 or the fourth industrial revolution is an era that sees information technology as the basis in human life. In this era, educators not only have broad knowledge, high skills in science, high ability in choosing and using models, methods, techniques, or strategies, but also have to create, use, and develop learning technology. Other than that, the promotion of the use of E-Learning at Sriwijaya University requires the availability of research-based learning multimedia. This article is part of a development research with the aim of this research is to develop interactive multimedia learning MOODLE-based academic writing in Indonesian language courses at Sriwijaya University. This study uses research and development methods according to the theory of Borg and Gall and the theory of Lee and Owens. This article, which is part of research and development research, aims to describe user (student) perceptions of interactive multimedia in MOODLE-based academic writing learning at Sriwijaya University. The method used is the Delpi method. The data collection technique is a questionnaire. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that interactive multimedia in MOODLE-based academic

writing learning is perceived as very good in terms of material content, language, interactive multimedia presentation, and MOODLE E-Learning.

Keywords: Perception, Student, Interactive Multimedia, Academic Writing, MOODLE

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 atau revolusi industri keempat adalah suatu era yang memandang teknologi informasi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Di era ini juga Peserta didik atau siswa pada era digital memiliki karakteristik yang sangat berbeda dengan era saat pendidik atau guru hidup di zamannya. Prensky (2011) menyatakan bahwa generasi yang lahir pada era digital ini adalah digital native, yang artinya, sejak lahir mereka telah dilingkupi oleh berbagai macam peralatan digital seperti computer, video game, digital music player, kamera video, telepon seluler serta berbagai macam perangkat khas era digital.

Menelaah fenomena di atas, dosen harus juga menjadi pendidik di era digital dengan segala karakteristik generasi era digital. Di era ini pendidik bukan hanya memiliki pengetahuan luas, kecakapan yang tinggi dalam keilmuan, kemampuan tinggi dalam memilih dan menggunakan model, metode, teknik, atau strategi, tetapi juga harus membuat, menggunakan, dan teknologi pembelajaran. Selain itu juga, harus mengembangkan teknologi pembelajaran yang inovatif dan berbasis riset. Hal ini sejalan dengan Visi dan Misi Unsri. Visi Unsri yaitu menjadi Perguruan Tinggi terkemuka dan berbasis riset yang unggul dalam berbagai bidang ilmu, teknologi, dan seni pada tahun 2025. Misi Unsri adalah 1) menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan tinggi dalam upaya menghasilkan manusia terdidik yang dapat menerapkan, mengembangkan, dan/atau menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni. 2) Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni serta memiliki nilai aplikasi dalam pembangunan.

Sebagai langkah inovatif, Universitas Sriwijaya telah mewadahi pembelajaran ini dalam sistem pembelajaran elektronik (*E-Learning*) Universitas Sriwijaya yang bernama MOODLE *E-Learning for Sriwijaya Student* (MoDELss). Universitas Sriwijaya juga telah menggalakan penggunaan pembelajaran elektronik (*E-Learning*) di lingkungannya. Kegiatan perkuliahan dapat dilaksanakan secara pembelajaran elektronik (*E-Learning*), kuliah daring, atau video konferensi dengan cara menggunakan fasilitas Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam pembelajaran E-Learning ini pendidik dituntut untuk bisa

menggunakan dan mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis teknologi pembelajaran modern. Salah satunya adalah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menulis akademik berbasis MOODLE pada mata kuliah bahasa Indonesia di Universitas Sriwijaya. Ini adalah sebagai salah satu upaya mewujudkan Visi dan Misi Unsri

Multimedia interaktif merupakan suatu alat atau perantara yang dapat menyajikan, menyampaikan pesan serta membangkitkan keinginan dan motivasi siswa untuk belajar dengan mengabungkan dan mensinergikan berbagai elemen, yaitu teks, grafis, foto, video, animasi, music, dan narasi yang saling terhubung yang memungkinkan pemakai melakukan interaksi dan komunikasi (Admaja,2016). Konsep yang hampir sama juga dikemukakan oleh Warsita (2008), multimedia interasktif adalah kombinasi dari berbagai media yang dikemas secara terpadu dan bersifat interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi tinggi karena ketertarikan pada sistem multimedia yang mampu memberikan sesuatu yang menarik dan inovatif.

Kemampuan menulis akademik dibutuhkan oleh mahasiswa diperguruan tinggi. Oleh sebab itu, mahasiswa diharapkan mempunyai kemampuan menulis akademik yang maksimal. Kita ketahui bersama bahwa kegiatan menulis merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam seluruh proses belajar yang dialami mahasiswa selama menuntut ilmu diperguruan tinggi. Saberi dan Rahemi (2013:129—142) mengemukakan bahwa menulis akademik menempati peranan penting untuk mencapai kesuksesan dalam bidang akademis. Oleh sebab itu, penelitian ini perlu dilakukan.

Pada tahun pertama, telah dihasilkan prototype multimedia interaktif pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE. Multimedia yang sudah dihasilkan perlu diujikan kepraktisannya dalam pembelajaran menggunakan E-Learning MOODLE.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods*). Selanjutnya dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) (Gall, Gall, dan Borg, 2007). Metode yang digunakan dalam tahap ini adalah metode delpi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrument tes dan nontes. Instrumen tes berupa angket dan instrument nontes berupa wawancara.

Analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini digunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis uji kelompok kecil dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data hasil wawancara dianalisis secara kualitatif. Sementara, hasil kuesioner dan tes kemampuan menulis dianalisis secara kuantitatif. Kuesioner dalam uji kelompok kecil menggunakan skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji kelompok kecil dalam penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Program Studi Agribisnis yang mengikuti mata kuliah bahasa Indonesia berjumlah 11 orang. Uji kelompok kecil dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan bertempat di FKIP Universitas Sriwijaya. Tujuan uji kelompok kecil adalah untuk mengetahui persepsi pengguna multimedia interaktif pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE pada mata kuliah Indonesia di Universitas Sriwijaya.

Dalam pelaksanaannya, uji kelompok kecil ini tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka langsung karena pandemi covid 19. Pembelajaran tetap dilaksanakan dengan mengganti tatap muka langsung menjadi tatap maya dengan menggunakan Zoom Meeting dan menggunakan *E-learning* MOODLE.

Untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap multimedia interaktif pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE diberikan kuesioner dan dilakukan wawancara. Berikut diuraikan secara rinci.

Materi dalam Multimedia Interaktif

Materi dalam multimedia adalah komponen pertama dinilai oleh mahasiswa. Hasilnya dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1 : Materi dalam Multimedia Interaktif

No	Pernyataan	P	
		S	K
1	Kesesuaian materi dengan Tujuan.	4.55	SS
2	Kelengkapan isi materi	4,64	S
3	Kebenaran substansi materi	4.55	SS
4	Kejelasan materi yang diuraikan	4,64	SS
5	Kesesuaian isi materi dengan nilai-nilai	4,73	SS
6.	Menumbuhkan interaksi peserta didik	4.64	SS
	Nilai Rata-rata	4.62	SS

Berdasarkan tabel di atas diketahui hal-hal sebagai berikut. Pertama, mahasiswa menilai materi di multimedia interaktif sangat sesuai dengan tujuan dengan nilai rata-rata 4,55. Kedua, mahasiswa menilai sangat setuju bahwa multimedia ini memiliki materi yang lengkap dengan nilai rata-rata 4,64. Ketiga, mahasiswa sangat setuju bahwa substansi materi benar dengan nilai 4,55. Keempat, mahasiswa setuju bahwa materi dalam multimedia interaktif ini diuraikan dengan jelas. Kelima, mahasiswa sangat setuju bahwa multimedia ini mampu menumbuhkan interaksi peserta didik dengan nilai rata-rata 4,64. Selara keseluruhan mahasiswa sangat setuju bahwa materi dalam multimedia interaktif ini sudah maksimal.

Bahasa dalam Multimedia Intearktif

Bahasa adalah komponen pertama dinilai oleh mahasiswa. Persepsi mahasiswa dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2 :Bahasa

No.	Pernyataan	Penilaian	
		S	K
1	Keterbacaan teks dalam multimedia	4,55	SS
2	Kejelasan informasi	4,82	SS
3	Kelengkapan informasi	4,64	SS
4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	4,64	SS
5	Ketepatan penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4,82	SS
	Rata-Rata	6,69	SS

Ditinjau dari segi bahasa, persepsi mahasiswa terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan adalah sangat baik. Rata-rata mahasiswa menjawab sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Secara umum dapat disimpulkan bahwa bahasa yang digunakan dalam multimedia ini sangat baik. Ini dibuktikan dengan rata-rata 4, 69. Secara rinci diuraikan sebagai berikut. Pertama, multimedia inteaktif ini memiliki keterbacaan teks yang sangat baik dengan nilai rata-rata 4,55. Kedua, informasi yang disajikan sangat jelas dengan nilai rata-rata 4,82. Ketiga, Informasi yang disajikan sangat lengkap dengan nilai rata-rata 4,64. Keempat, bahasa yang digunakan multimedia interaktif ini sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dengan nilai rata-rata 4,64. Kelima, multimedia interaktif telah menggunakan bahasa secara efektif dan efesien.

Penyajian Multimedia Interaktif

Komponen selanjutnya adalah penyajian yang ada dalam multimedia interaktif. Persepsi mahasiswa dapat dikemukakan sebagai berikut.

Tabel 3 : Penyajian Multimedia Interaktif

No	Pernyataan	Penilaian	
		S	K
12.	Kesesuaian urutan penyajian materi dengan multimedia interaktif	4,73	SS
13.	Multimedia interaktif mampu memberikan motivasi belajar bagi mahasiswa	4,55	SS
14.	Multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa	4,64	SS
15.	Multimedia interaktif mampu meningkatkan daya tarik mahasiswa	4,55	SS
16.	Ketepatan penggunaan jenis dan ukuran <i>font</i>	4,73	SS
17.	Kreativitas dan inovasi multimedia interaktif	4,82	SS
18.	Dokumentasi multimedia interaktif jelas	4,91	SS
19.	Ada kesinambungan tampilan	4,73	S
20.	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	4,73	S
21.	Kemudahan pengoperasian media	4,82	SS
22.	Kualitas teks terlihat jelas	4,45	SS
23.	Audio dapat terdengar dengan baik	4,73	SS
24.	Video berjalan dengan lancar	4,64	SS
25.	Seluruh alat navigasi berfungsi dengan baik	4,55	SS
	Rata-Rata	4,68	SS

Penyajian multimedia interaktif adalah salah satu komponen yang dinilai oleh mahasiswa dalam tahap uji kelompok kecil ini. Berdasarkan hasil penelitian diketahui mahasiswa mempersepsikan sangat positif untuk multimedia yang dikembangkan tim peneliti dengan memberikan jawaban sangat setuju untuk setiap pernyataan. Untuk lebih rinci sebagai berikut. Pertama. Mahasiswa sangat setuju bahwa terdapat kesesuaian urutan penyajian materi dengan multimedia interaktif dengan nilai rata-rata 4,73. Kedua mahasiswa sangat setuju bahwa multimedia interaktif mampu memberikan motivasi belajar bagi mahasiswa dengan

nilai rata-rata 4,55. Ketiga, mahasiswa sangat setuju bahwa Multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa dengan nilai rata-rata 4,64. Keempat, mahasiswa sangat setuju bahwa Multimedia interaktif mampu meningkatkan daya tarik mahasiswa dengan nilai rata-rata 4,55. Kelima, mahasiswa sangat setuju bahwa multimedia interaktif ini memiliki ketepatan penggunaan jenis dan ukuran *font* dengan nilai rata-rata 4,73. Keenam, mahasiswa menilai sangat setuju bahwa multimedia ini memiliki kreativitas dan inovasi dengan nilai rata-rata 4,82. Ketujuh, mahasiswa sangat setuju bahwa dokumentasi multimedia interaktif jelas dengan nilai rata-rata 4,91. Kedelapan, mahasiswa setuju bahwa multimedia ini memiliki kesinambungan tampilan dengan nilai rata-rata 4,73. Kesembilan, mahasiswa sangat setuju bahwa multimedia ini sesuai dengan karakteristik mahasiswa dengan nilai rata-rata 4,73. Kesepuluh, multimedia ini mudah dipoperasikan dengan nilai rata-rata 4,82. Kesebelas, mahasiswa sangat setuju kualitas teks dalam multimedia ini terlihat jelas dengan nilai rata-rata 4,45. Keduabelas, mahasiswa setuju bahwa audio dalam multimedia ini terdengar baik dengan nilai rata-rata 4,73. Ketigabelas, mahasiswa sangat setuju bahwa video dalam multimedia berjalan dengan lancar dengan nilai rata-rata 4,64. Keempatbelas, mahasiswa sangat setuju bahwa seluruh alat navigasi berfungsi dengan baik dengan nilai rata-rata 4,55

E-Learning MOODLE

Komponen terakhir adalah E-Learning MOODLE Persepsi mahasiswa dapat dikemukakan sebagai berikut

Tabel 4 E-Learning MOODLE

No	Pernyataan	Penilaian	
		S	K
26	Fitur-Fitur yang digunakan dalam MOODLE memotivasi siswa untuk belajar	4,73	SS
27	Fasilitas materi dan aktivitas mahasiswa yang ada di pembelajaran elektronik (E-Learning) MOODLE mudah digunakan dosen dan mahasiswa.	4,73	SS
28	Pembelajaran elektronik (E-Learning) MOODLE ini memiliki panduan yang membantu mahasiswa dan guru melaksanakan pembelajaran.	4,82	SS

29	Navigasi yang ada dalam kursus ini tertata dengan baik	4,55	SS
30	pembelajaran elektronik (E-Learning) MOODLE ini memberikan banyak kesempatan kepada para mahasiswa untuk terlibat dalam pengalaman belajar baru.	4,64	SS
	Rata-Rata	4,66	SS

Komponen berikutnya untuk menilai multimedia interaktif ini adalah menilai pembelajaran elektronik MOODLE karena multimedia ini diajarkan dengan menggunakan MOODLE. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan LMS ini sangat baik. Ini dibuktikan dengan jawaban para mahasiswa yang rata-rata memberikan jawaban sangat setuju. Secara rinci sebagai berikut. Pertama, mahasiswa sangat setuju bahwa fitur-fitur yang digunakan dalam MOODLE memotivasi siswa untuk belajar dengan nilai rata-rata 4,73. Kedua, mahasiswa sangat setuju bahwa fasilitas materi dan aktivitas mahasiswa yang ada di pembelajaran elektronik (E-Learning) MOODLE mudah digunakan dosen dan mahasiswa dengan rata-rata 4,73. Ketiga, mahasiswa sangat setuju bahwa pembelajaran elektronik (E-Learning) MOODLE ini memiliki panduan yang membantu mahasiswa dan guru melaksanakan pembelajaran dengan nilai rata-rata 4,82. Keempat, mahasiswa sangat setuju bahwa navigasi yang ada dalam kursus ini tertata dengan baik dengan nilai rata-rata 4,55. Kelima, mahasiswa sangat setuju bahwa pembelajaran elektronik (E-Learning) MOODLE ini memberikan banyak kesempatan kepada para mahasiswa untuk terlibat dalam pengalaman belajar baru dengan nilai rata-rata 4,64.

Selain angket, pengumpulan data persepsi menggunakan wawancara. Wawancara dilakukan dengan dua orang mahasiswa tentang multimedia interaktif ini. Dari hasil wawancara diketahui bahwa pertama, multimedia ini sangat baik untuk pembelajaran menulis akademik terlebih lagi dengan adanya MOODLE membuat pembelajaran ini menjadi sangat maksimal. Kedua, multimedia ini sangat memotivasi mahasiswa untuk belajar karena konten yang disajikan sangat bagus. Ketiga, para mahasiswa ini menyarankan bahwa multimedia ini sebaiknya memberikan banyak contoh tulisan.

Berdasarkan hasil penelitian para mahasiswa sebagai pengguna multimedia interaktif pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE, diketahui multimedia ini dinilai sangat baik ditinjau dari isi materi, bahasa, penyajian multimedia interaktif, dan E-Learning MOODLE. Persepsi mahasiswa ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2012:54) bahwa

multimedia interaktif memang memiliki banyak keunggulan sehingga menjadi pilihan bagi pengajar.

Respon sangat positif mahasiswa tersebut disebabkan perkembangan pengetahuan dan teknologi sekarang. Mereka berada pada masa deras perkembangan di era digital dengan karakteristik digital juga. Ini dibenarkan oleh Prensky (2011) menyatakan bahwa generasi yang lahir pada era digital ini adalah digital native, yang artinya, sejak lahir mereka telah dilingkupi oleh berbagai macam peralatan digital seperti computer, video game, digital music player, kamera video, telepon seluler serta berbagai macam perangkat khas era digital. Jadi, hal ini menjadi wajar jika mereka menghendaki multimedia pembelajaran interaktif.

Berdasarkan jawan terbuka mahasiswa diketahui bahwa multimedia ini sangat memotivasi mereka untuk menulis akademik. Mereka bisa belajar sendiri karena materi yang ada didalam multimedia sudah lengkap dan tersusun dengan baik. Hal ini dibenarkan juga oleh Majelan (2014) dan Fauziyah, (2013) dalam penelitian mereka bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menulis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE dipersepsikan mahasiswa sangat baik jika ditinjau dari segi isi materi, bahasa, penyajian multimedia interaktif, dan E-Learning MOODLE. Namun demikian, multimedia interaktif ini revisi dengan menambahkan contoh tulisan yang lebih banyak sehingga mahasiswa mempunyai

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Sriwijaya yang telah memberikan dana hibah penelitian unggulan kompetitif tahun 2020 untuk membiayai penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Admaja, I. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Poko Dasar SMK di bidang Keahlian Karawawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 6(2): 173—183.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fauziyyah, Desti Fatin. (2013). Pengembangan *Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di Sma Daarul Quran Bandung*. <http://repository.upi.edu/2578/>
- Gall, Meedith D, Gall, Joice P. & Borg, Walter. E. (2007). *Educational Research (Introduction) Seventh Edition*. USA: Pearson Education, Inc.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor: 43/Dikti/Kep/2006 Tentang Rambu-Rambu Pelaksanaan Kelompok Matakuliah Pengembangan kepribadian di perguruan.
- Majelan, Maarziyeh Tahmouresi. (2014). Enhancing Content Knowledge in Essay Writing Classes: A Multimedia Package for Iranian EFL Learners. *Journal Advances in Language and Literary*. 5 (2): 87—95.
- Oyeyemi, A. F., Onuoha, U.D., dan Daniel, O.U. (2016). The effects of interaktif multimedia on English language pronunciation performance of pupils in Negerian primary school. *Research on Humanities and Social Sciences*, 6, 71-78.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*, 9(5): 1—6.
- Saberi, Ensieh dan Ramin Rahimi. “Guided Writing Tasks Vs Production Writing Tasks In Teaching Writing: The Impact On Iranian Efl Learners' Paragraph Writing.” *Modern Journal of Language Teaching Methods*. Vol.3(2), 2013, hh.129—142.