

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM PERKULIAHAN IPA BIOLOGI DI PGSD, UNIVERSITAS SANATA DHARMA YOGYAKARTA

Agnes Herlina Dwi Hadiyanti

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam perkuliahan IPA Biologi di PGSD, USD. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, pengamatan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan (1) mahasiswa merasa senang selama perkuliahan IPA Biologi; (2) mahasiswa memiliki perhatian yang baik selama perkuliahan IPA Biologi; dan (3) mahasiswa memiliki pemahaman yang baik dalam perkuliahan IPA Biologi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang baik atau positif terhadap penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA Biologi.

Kata Kunci: persepsi dan multimedia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang dalam kehidupan manusia yang perlu mendapat perhatian dari masyarakat. Dengan pendidikan manusia akan mampu berubah menjadi lebih baik. Sugihartono (2007: 3) mengungkapkan bahwa pendidikan menjadi salah satu usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia menjadi lebih baik. Perubahan tingkah laku yang baik ini akan mendorong terciptanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dan pada akhirnya akan membuat manusia menjadi lebih sejahtera. Pendidikan yang bermutu akan dapat terjadi apabila proses pembelajaran dilaksanakan secara efektif dimana proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran tersebut adalah penggunaan media dalam pembelajaran (Craggs, 1992: 2).

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran,

sehingga membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pembelajaran. Senada dengan hal tersebut Kustandi (2013: 1) mengungkapkan bahwa media menjadi alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan suatu materi dari pengajar ke siswanya. Meskipun demikian, guru perlu berhati-hati dalam menggunakan atau memilih media dalam pembelajaran. Perkembangan yang pesat dari teknologi telah membuat ragam dan jenis media dari waktu ke waktu semakin banyak, mulai dari media yang sederhana sampai dengan media yang canggih. Penggunaan media yang tepat tentunya akan membawa pembelajaran agar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Salah satu jenis media yang dianggap efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran adalah multimedia. Hofstter (dalam Suyanto, 2005: 21) mengungkapkan bahwa multimedia merupakan suatu media yang memanfaatkan teks, grafik, audio, video dan animasi dan memungkinkan pemakainya untuk bernavigasi, berkreasi, atau

berkomunikasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Smaldino (2012: 101) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia akan membawa pembelajaran menjadi lebih beragam dan bervariasi. Melalui multimedia, guru akan mampu menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih konkrit. Dale (dalam Sadiman, 2009: 8) mengungkapkan bahwa media diharapkan mampu untuk menghadirkan tidak hanya sekedar pengalaman yang sifatnya abstrak, tetapi sampai pada tahap yang lebih konkrit.

Pada kenyataannya, banyak guru yang kurang memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran (Erlina, 2009: 3). Guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam kelas. Guru lebih cenderung menggunakan ceramah karena dianggap lebih mudah. Pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional dengan metode ceramah akan berkesan membosankan dan membuat mahasiswa tidak aktif. Selain itu, proses belajar mengajar biasanya hanya menggunakan alat bantu papan tulis, *white board*, buku-buku, diktat, dan lain-lain. Hal ini membuat pembelajaran cenderung hanya berpusat pada guru/dosen (*teacher centris*).

Dampaknya adalah mahasiswa akan memiliki persepsi yang negatif terhadap materi-materi pembelajaran IPA Biologi. Persepsi negatif ini yang akan mendorong pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan. Dengan kata lain, persepsi dapat menentukan bagaimana seseorang akan bertindak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Prawiradilaga & Siregar (2008: 132) yang menyatakan persepsi sebagai awal dari segala macam kegiatan belajar yang bisa terjadi pada setiap kesempatan, baik itu disengaja atau tidak.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, pembelajaran dengan berbasis multimedia dalam mata kuliah IPA Biologi diharapkan akan mampu membantu mahasiswa untuk memunculkan persepsi yang positif dalam pembelajaran yang akan mendorong mahasiswa untuk berhasil menguasai materi IPA Biologi. Oleh karena itu, penelitian ini akan menjawab permasalahan "bagaimana persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam perkuliahan IPA Biologi di program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Sanata Dharma (USD)?".

TINJAUAN PUSTAKA

A. Persepsi Mahasiswa

Pada dasarnya, setiap manusia memiliki suatu persepsi. Persepsi menjadi kemampuan yang mendasar yang dibawa dan dimiliki manusia sejak dilahirkan. Persepsi membantu manusia untuk memahami dan menafsirkan lingkungan maupun dunia yang berada di sekitarnya (Gibson, dkk., 1989: 42). Sebelum persepsi muncul, manusia memerlukan sebuah rangsangan yang harus ditangkap oleh organ tubuh yang digunakan untuk membantu dirinya memahami suatu lingkungan (Sarwono, 2009: 86). Organ tubuh yang digunakan seperti mata, hidung, telinga, lidah, kulit sering juga disebut sebagai alat indra. Senada dengan Sarwono, King (2010: 225) mengatakan bahwa proses manusia untuk menemukan pola bermakna dari informasi sensoris merupakan suatu persepsi. Selain itu, Prawiradilaga (2008: 132) menyatakan persepsi sebagai awal dari segala macam kegiatan belajar yang bisa terjadi pada setiap kesempatan, baik itu disengaja atau tidak. Kesimpulannya persepsi

dapat memengaruhi cara berpikir, bekerja, serta bersikap pada seseorang. Hal ini memberikan gambaran bahwa proses merasa melalui indra akan memberikan suatu gambaran akan suatu hal dalam bentuk tiga dimensi kepada manusia dan mendorongnya untuk bertindak, misal seorang manusia yang cenderung menjauh dari jurang yang dalam, karena memiliki persepsi tentang kedalaman jurang yang diperoleh dari indra penglihatan atau mata.

Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Lahey, Lahey mengungkapkan bahwa persepsi merupakan suatu proses pengorganisasian dan penginterpretasian pesan saraf yang diperoleh dari alat indra (Lahey, 2009: 152). Oleh karena itu, persepsi akan selalu berkaitan dengan proses menerima energi rangsangan dari lingkungan (sensasi) atau dengan kata lain persepsi akan selalu berkaitan dengan indra (King, 2010 :225). Lebih jauh lagi, Vernon (1982: 33) mengungkapkan bahwa dalam kehidupan sehari-hari pembentukan persepsi merupakan usaha aktif atau tindakan sadar dari seseorang bukan hanya sekedar mendapat suatu rangsangan melainkan bagaimana manusia mengartikan rangsangan-rangsangan tersebut sebagai satu kesatuan dengan pengalaman-pengalamannya, motivasi ataupun sikap yang sesuai dalam menanggapi stimulus.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka, secara umum pengertian persepsi dapat disimpulkan sebagai pendapat mahasiswa yang diperoleh melalui proses penginderaan terhadap penggunaan multimedia dalam pembelajaran mata kuliah IPA Biologi yang pada akhirnya akan mendorong mahasiswa untuk melakukan suatu tindakan.

Proses ini biasanya dipengaruhi pula oleh pengalaman dan proses belajar individu.

Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi persepsi manusia. Walgito (2010: 101) mengungkapkan ada tiga (3) faktor yang memiliki pengaruh pada persepsi manusia. Faktor tersebut adalah (1) objek yang akan dipersepsi. Objek menggambarkan bagaimana suatu hal akan menimbulkan rangsangan pada alat indra manusia. Rangsangan dapat berasal dari dalam ataupun dari luar diri manusia itu. (2) alat indra seseorang. Alat indra menggambarkan bagaimana rangsangan tersebut ditangkap oleh alat penerima rangsang dan meneruskannya pada otak sebagai pusat kesadaran manusia. dan (3) perhatian. Perhatian menjadi persiapan manusia untuk mengadakan persepsi dimana manusia memusatkan seluruh aktifitasnya pada suatu objek. Lebih lanjut lagi, Walgito (2010: 130) mengungkapkan bahwa faktor internal dari individu yang berupa sifat individu (sifat acuh tak acuh, acuh, dll), keadaan individu pada suatu waktu (senang, sedih, marah, dll) dan aktivitas yang sedang berjalan pada individu dapat menjadi faktor-faktor yang memengaruhi persepsi. Pendapat yang hampir sama juga diungkapkan oleh Robbins, Robbins (2007: 75) membagi tiga (3) faktor yang dapat mengubah atau memunculkan persepsi yang keliru dalam diri seseorang. Faktor tersebut adalah (1) perseptor. Seseorang yang melihat sasaran dan berusaha menafsirkan apa yang dilihatnya, ciri ciri pribadi orang tersebut akan mempengaruhi penafsirannya. Ciri tersebut antara lain sikap, kepribadian, motif, minat, pengalaman, dan harapan; (2) sasaran, objek yang diamati juga akan mempengaruhi persepsi seseorang, dan (3) situasi, situasi dan

tempat dimana seseorang melihat suatu objek akan dapat memberikan pengaruh pada persepsi seseorang. Oleh karena itu, persepsi dalam penelitian ini akan dilihat dari (1) pendapat mahasiswa terhadap penggunaan multimedia dalam mata kuliah IPA Biologi dilihat dari perasaannya; (2) perhatian mahasiswa dalam mata kuliah IPA Biologi yang berbasis multimedia; dan (3) pemahaman mahasiswa terhadap materi dalam mata kuliah IPA Biologi yang berbasis multimedia.

Selain itu, Persepsi pada manusia dapat terjadi dalam dua (2) macam proses, yaitu (1) proses dari bawah ke atas (*Bottom up processing*); (2) proses dari atas ke bawah (*top bottom processing*) (King, 2010: 225). *Bottom up processing* merupakan suatu proses dimana reseptor sensoris mendapat informasi dari lingkungan dan menyampaikannya ke otak untuk diinterpretasikan, misal ketika melihat suatu film, seseorang harus melihat dengan baik agar dapat merasakan sensasinya. Sebaliknya, *top bottom processing* merupakan suatu proses dimana manusia merasakan sesuatu yang sedang terjadi dan membawa kerangka kerja tersebut ke dunia luar, misal ketika seseorang membayangkan suatu kejadian di film dan mengaplikasikannya ke lingkungan.

B. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk

menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Berdasarkan hal tersebut, multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan dari semua bentuk perantara untuk menyampaikan sesuatu. Hal ini senada dengan pernyataan Soemarmo (2012: 252) yang menyatakan bahwa multimedia dapat diartikan sebagai suatu jenis media yang beragam dan dilengkapi dengan prosedur yang baik tentang bagaimana menghadirkannya untuk suatu maksud komunikasi. Lebih jauh lagi, Munir (2012: 2) yang mengungkapkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Selain itu, Inoue (2006: 177) mendefinisikan multimedia sebagai "*combination of text, graphics, animation, video, music, voice, and sound effects to communicate*".

Multimedia membantu manusia untuk dapat menyampaikan sesuatu dengan lebih baik. Cheung (2009: 14) mengungkapkan bahwa "*Human beings now communicate with a much larger range and extended capacities of their physical senses, i.e. through multimedia means*". Selain itu, Clark (2001: 291) mengungkapkan bahwa multimedia menyediakan berbagai macam keuntungan bagi pendidik untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Gambaran ini menunjukkan bahwa peran multimedia dalam membangun komunikasi antar manusia sangatlah besar. Dalam usahanya memahami sesuatu khususnya hal yang baru, manusia cenderung

memerlukan suatu perantara untuk dapat memahaminya dengan baik. Melalui multimedia manusia akan mampu menggunakan berbagai macam indranya bukan hanya terbatas pada melihat atau mendengar saja, tetapi dapat berupa gabungan dari melihat dan mendengar atau dengan merasakan juga. Hal ini tentunya akan sangat membantu guru dalam pembelajaran dalam usahanya untuk menyampaikan suatu materi pada siswa.

Melalui penggunaan multimedia, guru akan mampu untuk menyampaikan suatu informasi dalam pembelajaran dengan lebih menarik dan efektif. Rusman (2013: 2) mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan berbasis pada multimedia lebih baik dibanding dengan pembelajaran tradisional atau konvensional. Hal yang sama disampaikan oleh O'neil. O'neil (2003: 153) mengungkapkan "*In this study, learning by understanding in a multimedia environment proved to be more effective than learning by drill and practice*". Hal ini tentunya menggambarkan bahwa multimedia akan dapat membantu siswa untuk belajar atau memahami materi dengan baik. Selama pembelajaran, siswa dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dalam aplikasi pembelajaran dengan multimedia, di layar monitor akan muncul gambar hidup dari subjek yang dipelajari. Perhatian siswa akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya.

Munir (2012: 26) mengungkapkan adanya suatu dampak positif penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Namun hal ini seringkali membuat guru menjadi terlena.

Dalam implementasinya, multimedia seringkali dianggap sebagai pengganti guru. Terkadang guru seringkali lupa dan hanya sekedar memberikan berbagai macam informasi melalui multimedia dan menganggap siswa akan mampu memahaminya secara langsung. Guru hendaknya perlu melihat pembelajaran berbasis multimedia sebagai suatu cara untuk mengonstruksi pengetahuan siswa akan suatu hal. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mayer (2009: 21) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan berbasis multimedia bukan berarti hanya sekedar memberikan banyak informasi kepada siswa tanpa ada usaha untuk mengembangkan pemahamannya. Dalam hal ini, guru tentunya perlu melihat perannya sebagai seorang pembimbing dan fasilitator yang dapat membantu siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya melalui penggunaan multimedia.

Berdasarkan uraian di atas, multimedia diartikan sebagai jenis media yang memadukan berbagai macam bentuk media (gambar, teks, audio, video, dll) sebagai usaha dosen untuk membangun komunikasi dan mengembangkan pemahaman mahasiswa selama pembelajaran dalam mata kuliah IPA Biologi secara efektif dan efisien.

C. Hakikat IPA Biologi

Salah satu mata kuliah pada Program Studi PGSD USD adalah IPA Biologi. Dalam mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan berbagai konsep IPA Biologi, serta nantinya dapat membimbing siswa dalam mata pelajaran IPA dengan baik. IPA Biologi merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam rumpun ilmu pengetahuan alam (IPA atau sains). Menurut

Iskandar (1997:2) IPA atau *science* secara harafiah disebut sebagai ilmu tentang alam yang mempelajari peristiwa - peristiwa yang terjadi di alam. Fisher (dalam Amien, 1987:4) mengatakan bahwa IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode-metode yang berdasarkan observasi. Jadi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam semesta dan segala isinya. Pada dasarnya IPA dibangun atas dasar IPA sebagai suatu produk, IPA sebagai proses, dan IPA sebagai suatu sikap (Iskandar, 1997:2-14).

Lebih jauh lagi, Prawoto (1992:9) menungkapkan IPA Biologi dibangun atas konsep-konsep yang dilandasi pada fakta-fakta yang dapat diindra melalui proses metode ilmiah. Namun, dalam pembelajaran IPA Biologi tidak semua fakta dapat diindra langsung oleh siswa karena adanya keterbatasan alat bantu (media) dan waktu untuk dapat menghindarkan fakta-fakta tersebut. Selain itu, ada juga konsep IPA Biologi yang diperoleh dari gejala-gejala yang terjadi pada masa lalu, sehingga persoalan yang muncul sekarang merupakan hasil abstraksi dari gejala-gejala tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti mempersiapkan media pembelajaran berbasis multimedia untuk beberapa materi ajar, yaitu Sistem Pencernaan Pada Hewan, Struktur Tubuh, Sistem Rangka, dan Sistem Otot Pada Manusia, Sistem Sirkulasi (Sistem Peredaran darah) Pada Manusia, dan Sistem Reproduksi Pada Manusia. Materi-materi ini dipilih karena materi ini adalah materi yang relatif kompleks, dan kemungkinan agak susah dalam membayangkan prosesnya, sehingga melalui pembelajaran berbasis multimedia ini

diharapkan mahasiswa bisa mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai proses sistem organ yang terjadi. Dalam aplikasi pembelajaran dengan multimedia, di layar monitor akan muncul gambar hidup dari subjek yang dipelajari, sehingga mahasiswa dapat melihat dan mendengar secara langsung tentang materi yang dipelajarinya. Mahasiswa akan merasa senang, perhatian mahasiswa akan lebih terpusat, dan pada akhirnya akan memunculkan pemahaman yang baik terkait materi-materi dalam mata kuliah IPA Biologi.

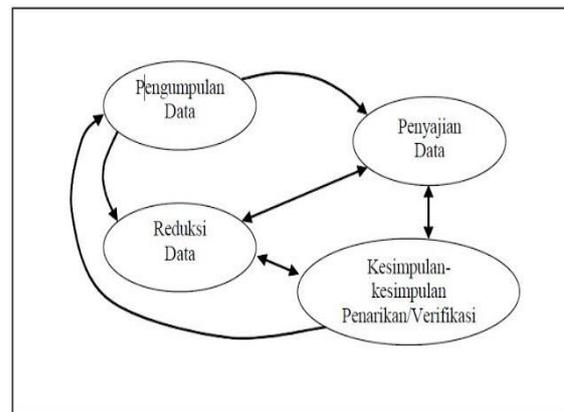
METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengacu pada jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif berusaha untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena atau peristiwa secara individu atau kelompok (Ghony, 2012: 13). Hal ini sejalan dengan penelitian ini. dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena atau peristiwa berupa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA Biologi secara mendalam. Untuk menghindari adanya pengaruh dari variabel lain yaitu “perbedaan dosen dan cara mengajar”, peneliti mengambil subjek dari mahasiswa mata kuliah IPA Biologi dengan dosen yang sama, yaitu peneliti sendiri. Oleh karena itu, subjek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PGSD, USD kelas A semester satu (1) tahun akademik 2013/2014 yang mengikuti mata kuliah IPA Biologi. Jumlah mahasiswa dalam kelas tersebut adalah lima puluh (50) mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu semester, yaitu pada semester satu (1) mulai dari bulan Agustus sampai dengan Desember 2013.

Wawancara, observasi, dan dokumentasi menjadi alat pengumpul data dalam penelitian ini. Wawancara dirancang untuk menjaring informasi mengenai persepsi mahasiswa terhadap penggunaan multimedia dalam mata kuliah IPA Biologi. Pertanyaan dalam wawancara disusun untuk menggali persepsi mahasiswa terhadap penggunaan multimedia di dalam mata kuliah IPA Biologi. Selain pedoman wawancara, peneliti menggunakan observasi dan dokumentasi sebagai alat pengumpul data sekunder. Dalam menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Triangulasi data merupakan salah satu cara yang digunakan untuk digunakan memberikan keabsahan data dengan cara mengintegrasikan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang suatu fenomena (Willig, 2008: 75). Jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode. Melalui triangulasi metode, peneliti membandingkan data yang diperoleh dari berbagai macam metode yang berbeda yaitu wawancara, observasi atau pengamatan selama pembelajaran, dan dokumentasi yang berupa lembar refleksi yang ditulis oleh mahasiswa selama pembelajaran dalam mata kuliah IPA Biologi. Dengan membandingkan data dari berbagai macam metode yang berbeda peneliti akan mendapat informasi yang dapat dipercaya untuk menggambarkan secara tepat persepsi mahasiswa terhadap penggunaan multimedia dalam mata kuliah IPA Biologi.

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan model analisis data yang dikemukakan oleh Miles and Huberman (Patton, 2002 :433). Analisis data dilakukan

pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data pada suatu periode tertentu. Langkah model Miles and Huberman ini dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu (1) pengumpulan data; (2) reduksi data; (3) penyajian data; dan (4) kesimpulan-kesimpulan: penarikan/verifikasi. Model Miles and Huberman ini terlihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Analisis data model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013: 338)

PEMBAHASAN

Bagi mahasiswa, penggunaan multimedia dalam mata kuliah IPA Biologi memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran di kelas. Hampir semua Mahasiswa (95%) berpendapat bahwa pembelajaran dalam kelas dapat terjadi secara menyenangkan ketika materi disampaikan oleh dosen dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran. Hal ini nampak jelas ketika di dalam kelas. Mahasiswa nampak gembira dan menunjukkan perasaan antusias dalam pembelajaran. Selama perkuliahan, sebanyak 90% mahasiswa selalu hadir dalam perkuliahan. Beberapa mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan dikarenakan sakit atau ijin. Meskipun demikian, semua mahasiswa tidak ada yang tidak masuk karena *alpha* atau tanpa alasan. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa mahasiswa merasa

senang dalam pembelajaran. Seluruh mahasiswa ketika diberi pertanyaan apakah senang belajar menggunakan multimedia atau tidak, jawabannya adalah senang. Hal tersebut nampak pada kutipan wawancara beberapa mahasiswa kelas A mata kuliah IPA Biologi. mahasiswa A yang mengatakan "*Saya senang dengan adanya pembelajaran menggunakan multimedia karena jadi lebih gampang*", kemudian mahasiswa B mengatakan "*enak pembelajarannya jadi ga bosenin dan mudah untuk memahaminya*", dan mahasiswa C mengatakan "*bisa langsung lihat prosesnya jadi lebih mudah untuk dipahami*". Hasil refleksi mahasiswa juga menunjukkan kesenangan mereka pada pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Semua mahasiswa menyatakan bahwa mereka merasa pembelajaran dengan menggunakan multimedia ini menyenangkan karena ada gambar-gambar, musik-musik, dll. sehingga materi yang disampaikan terkesan lebih hidup.

Selain perasaan senang, mahasiswa memiliki perhatian yang cukup tinggi dalam pembelajaran. Mahasiswa dapat terlibat dalam pembelajaran secara aktif dan penuh konsentrasi. Hal ini terlihat jelas dari terjadinya interaksi yang baik antara dosen dengan mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Hampir semua mahasiswa (> 80%) dapat dengan baik memperhatikan pembelajaran dan berperan serta dalam setiap kegiatan yang diberikan oleh dosen. Perhatian mahasiswa cenderung tidak mudah beralih dengan teman di sebelahnya atau dengan hal yang lain. Dalam kegiatan tanya jawab ataupun diskusi dengan dosen dalam kelas, mahasiswa dapat menyampaikan pendapatnya dengan mudah dan tidak banyak

diam. Selain itu, mereka cenderung tidak pernah mengeluh ingin cepat pulang atau capek selama dosen menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara pada beberapa mahasiswa. Sebagian besar (95%) mahasiswa memberikan jawaban yang positif. Jawaban mahasiswa ketika ditanya apakah pembelajaran berbasis multimedia ini membuat mereka dapat terlibat dalam pembelajaran dengan aktif dan penuh konsentrasi adalah ya. Mahasiswa A mengatakan "*Pembelajaran dengan multimedia ini membantu saya untuk lebih fokus dalam pembelajaran karena tidak hanya monoton mendengarkan penjelasan dosen*". Senada dengan hal tersebut, mahasiswa B mengatakan "*pembelajaran dalam mata kuliah IPA Biologi menjadi saya lebih betah berada di dalam kelas*". Selain itu, mahasiswa C juga mengatakan "*Penggunaan multimedia membantuku untuk lebih aktif dalam pembelajaran*". Lebih jauh lagi, hasil refleksi mahasiswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa mudah untuk selalu fokus di dalam kelas karena pembelajaran dalam kelas menarik tidak hanya sekedar mendengar penjelasan dosen dari awal hingga akhir pembelajaran.

Pemahaman mahasiswa terkait dengan materi dalam mata kuliah IPA Biologi menjadi lebih baik. Mahasiswa dapat dengan mudah mengaitkan atau mengimajinasikan materi-materi dalam mata kuliah IPA Biologi dengan keadaan yang sebenarnya. Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa dengan pertanyaan "*Apakah penggunaan multimedia membantu mereka untuk memahami materi-materi dalam mata kuliah*

IPA Biologi?”, sebagian besar mahasiswa (90%) menjawab iya. Mahasiswa A mengungkapkan bahwa “*penggunaan multimedia ini membantu saya untuk tidak sekedar membayangkan saja suatu bentuk atau proses tentang suatu hal*”. Hal yang sama juga disampaikan oleh mahasiswa B. Mahasiswa B mengungkapkan bahwa “*suatu proses biologis atau bentuk-bentuk organ dalam tubuh manusia atau hewan dapat dengan mudah ditangkap karena ada videonya*”. Semua mahasiswa dalam refleksinya juga mengungkapkan adanya kemudahan bagi mereka untuk memahami materi ketika dosen menggunakan multimedia di dalam pembelajaran. Selain itu, Hasil rata-rata kelas menunjukkan mahasiswa mampu untuk mencapai nilai dengan kategori baik (B). Nilai kelas menunjukkan rata-rata sebesar 75,94. Sebanyak delapan (8) orang mahasiswa (16%) memperoleh nilai A, tiga puluh sembilan (39) mahasiswa (78%) mahasiswa memperoleh nilai B, dan tiga (3) orang mahasiswa (6%) memperoleh nilai C. Berdasarkan hal tersebut nampak jelas bahwa penggunaan multimedia mampu membantu mahasiswa untuk memahami materi perkuliahan IPA Biologi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, nampak jelas bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang positif dalam pembelajaran IPA Biologi berbasis multimedia. Pembelajaran berbasis multimedia mampu menampilkan suatu situasi pembelajaran yang dapat dikatakan berbeda. Pembelajaran berbasis multimedia menampilkan gabungan dari berbagai macam media. Hal ini sesuai dengan pernyataan Munir (2012: 2) yang menyatakan bahwa multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam bentuk media untuk

menyajikan informasi. Dengan menggabungkan berbagai macam bentuk media mahasiswa akan mampu untuk memberdayakan berbagai macam alat indranya dalam pembelajaran. Dengan pemberdayaan berbagai macam indrawi pada diri mahasiswa, maka mahasiswa akan merasa lebih senang dalam pembelajaran di dalam kelas. Perasaan senang inilah yang kemudian memunculkan persepsi yang positif terhadap pembelajaran IPA Biologi berbasis multimedia. Hal ini didukung oleh pendapat Walgito (2010: 130) yang mengungkapkan bahwa keadaan suatu individu akan berpengaruh pada pemberian respon. Oleh karena itu, perasaan seseorang memiliki hubungan yang sangat erat dengan persepsi.

Perasaan senang ini pada akhirnya memunculkan keinginan dari mahasiswa dalam pembelajaran di kelas. Perasaan senang dari mahasiswa membuat mahasiswa selalu ingin berada di dalam kelas ataupun aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Walgito (2010: 101) mengungkapkan bahwa perhatian merupakan salah satu hal yang diperlukan untuk mendorong seseorang untuk memunculkan suatu persepsi. Perhatian yang baik tentunya akan memunculkan persepsi yang baik dalam diri seseorang begitu pula sebaliknya perhatian yang kurang baik cenderung akan memunculkan persepsi negatif dalam diri seseorang.

Lebih jauh lagi, Solso (2008: 75) yang mengungkapkan bahwa persepsi melibatkan kognisi tingkat tinggi untuk menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari indra. Interpretasi informasi tidak akan mampu berjalan dengan baik apabila pengindraan tidak berlangsung secara optimal. Interpretasi ini akan berlangsung

secara optimal dengan menggunakan multimedia. Rusman (2012 :71) mengungkapkan teknologi multimedia dapat melibatkan seluruh pancaindra yang menyebabkan daya imajinasi, kreativitas, fantasi, bahkan emosi peserta didik menuju ke arah yang lebih baik. Daya imajinasi, kreativitas, fantasi, dan emosi inilah yang pada akhirnya mendorong mahasiswa untuk mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi-materi pembelajaran yang diberikan oleh dosen. Mahasiswa akan lebih mudah untuk menafsirkan suatu materi pembelajaran dalam pikirannya sesuai dengan kenyataannya dan pada akhirnya akan memunculkan suatu persepsi yang positif dalam pembelajaran.

Pada akhirnya, persepsi akan memberikan pengaruh pada bagaimana cara berpikir, bekerja, dan bersikap dari seseorang. Persepsi yang baik atau positif akan mendorong mahasiswa untuk belajar dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Ketika mahasiswa mampu mengikuti dan mau belajar dengan baik maka prestasi mereka akan meningkat atau menjadi lebih baik. Prawiradilaga (2008: 132) mengungkapkan bahwa persepsi menjadi suatu awal dari semua jenis kegiatan belajar yang bisa terjadi kapan saja. Oleh karena itu, dosen perlu mengupayakan agar persepsi positif dalam kegiatan pembelajaran selalu muncul dalam diri mahasiswa ketika mengikuti suatu mata kuliah di PGSD.

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menemukan bahwa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam perkuliahan IPA

Biologi adalah positif atau baik. Hal ini nampak dari peragaan mahasiswa selama pembelajaran, perhatian mahasiswa terhadap pembelajaran, dan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran yang cenderung tinggi. Oleh karena itu, pengajar lain disarankan agar mulai mengenali dan memilih multimedia sebagai media pembelajaran dalam kelas, sehingga pembelajaran akan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Cheung, Chi Kim. (2009). *Media Education in Asia*. New York: Springer.
- Craggs, Carol E. (1992). *Media Education in the Primary School*. New York: Routledge.
- Erlina. (2012). *Supermedia: Panduan Praktis Memanfaatkan Media Mengajar dari Internet*. Jakarta: Erlangga.
- Ghony, Djunaidi dan Fauzan Almanshur. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gibson, dkk. (1989). *Organisasi Edisi Kelima*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Inoue, yukiko dan Suzanne T. Bell. (2006). *Teaching with Educational Technology in the 21st Century: The Case of the Asia-Pacific Region*. London: Idea Group Inc.
- King, A. Laura. (2010). *Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiatif*. Diterjemahkan oleh Brian Marwensdy. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lahey, Benjamin B. (2009). *Psychology: An Introduction*. New York: MacGraw Hill.
- Ling, J., & Catling, J. (2012). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Mayer, Richard. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- O'neil, Harold F dan Ray S. Perez. (2003). *Technology Applications in Education*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Association.
- Patton, Michael Quinn. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods*. 3rd ed. California: Sage Publication.
- Prawiradilaga, D. S., & Siregar, E. (2008). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Robbins, S., & Coulter, M. (2007). *Management*. Jakarta: Salemba Empat.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, Arief S, Dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarwono, Sarlito W. (2009). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, Sahron S. Dkk. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson.
- Soemarmo, Utari. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Solso, R. L., Maclin, O. H., & Maclin, M. K. (2008). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan. (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Vernon, M. D. (1981). *The Psychology of Perception*. New York: Penguin Books.
- Wade, Carole, Tavis, Carol. (2007). *Psikologi.. Edisi 9*. Diterjemahkan oleh Ign. Darma Juwono. Jakarta: Erlangga.
- Walgito, Bima. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset,
- Willig, Carla. (2008). *Introducing Qualitative Research in Psychology: Adventure in theory and Method*. New York: McGraw Hill.

Daftar Riwayat Hidup Peneliti:

Agnes Herlina Dwi Hadiyanti, S.Si., M.T., M.Sc., adalah Dosen PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma.