

ADVis

Journal of Advertising

ADVIS

Vol. 2

No. 1

Page 11 – 18

October 2021



Published By
PARINKRAF

Universitas Muhammadiyah Tangerang



ADVⁱs

Journal of Advertising

DAFTAR ISI (TABLE OF CONTENT)

Perubahan Perilaku Afektif Anak Usia Dini terhadap Paparan *Media Online* 1 – 10

Amanda, S.I.Kom., M.I.Kom

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Solusi Perkuliahan Selama Masa Transisi Pandemi Pada Fakultas Parinkraf 11 – 18

Aliyah, S.I.Kom., M.I.Kom

Peran Media Sosial Instagram Sebagai Sarana Promosi Restoran Cepat Saji Ayam Mrothol 19 – 31

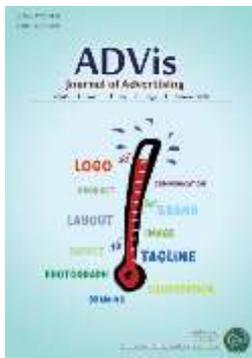
Raeza Raenaldy Sutrimo, A.Md. I.Kom

Strategi Media Promosi Pondok Bakso Moro Seneng Sebagai Upaya Meningkatkan *Brand Recognition* 32 – 53

Aldifa Fitania Suseno, A.Md, I.Kom

Strategi Video Profile Dalam Menunjang Promosi Dan Meningkatkan Brand Awareness Pada Studi Kasus Smk Grafika Kota Tangerang 54 – 64

Susanti, A.Md, I.Kom



ADViS

Journal of Advertising

Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif

<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/ADVIS>

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SOLUSI PERKULIAHAN SELAMA MASA TRANSISI PANDEMI PADA FAKULTAS PARINKRAF

Aliyah, S.I.Kom, M.I.Kom
Alya.aliyah80@gmail.com

Program Studi Periklanan
Universitas Muhammadiyah Tangerang

Abstract

The Covid 19 pandemic that occurred in Indonesia certainly had an impact on the field of Education. Online learning is a solution that can be applied amid the Covid-19 pandemic. Since the Covid-19 pandemic, the lecture process at the University of Muhammadiyah Tangerang. With the Blended Learning Method, lectures are divided into 2, namely online lectures and practical lectures (adjusted to the needs of the course). Students continue to apply health protocols in every practice. Learning with multimedia-based interactive media is very helpful for study programs in conducting lectures during the pandemic transition period.

Keyword : Interactive Media, Blended Learning Method, Online Lectures

Abstrak

Pandemi Covid 19 yang terjadi di Indonesia tentu membawa dampak pada bidang Pendidikan. Pembelajaran dalam jaringan (daring) adalah solusi yang dapat diterapkan ditengah pandemi Covid- 19. Sejak pandemi Covid-19 proses perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Tangerang. Dengan Metode Blended Learning, perkuliahan dibagi menjadi 2 yaitu perkuliahan daring dan perkuliahan praktek (d disesuaikan dengan kebutuhan matakuliah). Mahasiswa tetap menerapkan protocol Kesehatan di setiap praktek. Pembelajaran dengan media interaktif berbasis multimedia sangat membantu prodi dalam melakukan perkuliahan dimasa transisi pandemi.

Keyword : Media Interaktif, Metode *Blended Learning*, Perkuliahan Daring

PENDAHULUAN

Pada saat kondisi pandemi Covid 19 seperti ini, untuk mendapatkan pengetahuan dilakukan dengan berbagai cara metode kegiatan pembelajaran daring seperti melalui aplikasi yaitu whatsapp, Google Class Room, aplikasi Zoom, aplikasi Instagram, dan lainnya.(Kartini et al., 2020). Sedangkan multimedia adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan

interaktif yang mengkombinasikan grafik, teks, animasi, video dan audio.(Darmawan, 2014). Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran inter aktif, aplikasi game, dan sebagainya.[1]

Aktifitas kegiatan belajar meng-ajar dengan daring tetap bisa dilakukan, meskipun tidak dapat bertatap muka secara langsung. Selain itu, melalui sistem pembelajaran E-learning juga memberikan manfaat pada pengurangan biaya (cost) operasional instansi. Hal ini dikarenakan tempat penyimpanan data sangat efisien tidak membutuhkan ruang yang besar. Biaya logistik juga berkurang dari materi yang sudah tersedia di website (Ellis, Jarkey, Mahony, Peat, & Sheely, 2014; Gurmak & Hardaker, 2014; Lin, Chen, & Nien, 2014).[2]

Teknologi informasi yang memadai pada perguruan tinggi akan menunjang keberhasilan proses pembelajaran, keberhasilan mahasiswa dalam proses pembelajaran dapat tercermin dari cara dosen memberikan materi lewat e-learning (Alqudah et al., 2020; Kacetl & Semradova, 2020; Oyediran, Omoare, Owoyemi, & Adejobi, 2020). Perubahan pembelajaran di masa pandemic ini mengharuskan penggunaan ilmu pengetahuan serta teknologi menjadi lebih efisien.

Penggunaan media pembelajaran tentunya akan berdampak pada pemahaman siswa dalam menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru (Ekayani, 2017). Dengan penggunaan media pembelajaran yang tetap, tentunya kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu penelitian kali ini akan membahas tentang penggunaan media pembelajaran daring selama pandemi covid-19.[3]

Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah dimanfaatkan secara luas dibidang pendidikan termasuk oleh berbagai sekolah di Indonesia dalam penyelenggaraan program pendidikannya. Program tersebut dikenal sebagai program pembelajaran online atau daring. Pembelajaran online merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Sobron dkk, 2019).

Pembelajaran online sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan yang peserta didiknya dan pengajarnya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi yang interaktif untuk menghubungkan keduanya termasuk berbagai sumber daya yang diperlukan. Pada rentang waktu tahun 2020 hingga 2022, pandemi Covid- 19 merupakan krisis kesehatan yang utama di dunia. Banyak negara memutuskan untuk menutup instansi pendidikan, yaitu sekolah dan universitas. Bahkan Perserikatan Bangsa- Bangsa (PBB) menangkap bahwa pendidikan menjadi salah satu sektor yang begitu terdampak oleh virus corona (Handarini & Wulandari, 2020).[4]

Penutupan lembaga pendidikan pra sekolah, pendidikan dasar sampai jenjang perguruan tinggi akibat pandemi Covid-19 memiliki pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran dan kurikulum pendidikan (Rahmawati & Putri, 2020). Di Indonesia, ujian nasional tingkat dasar dan menengah dihapuskan (Fauzi & Khusuma, 2020). Proses penelitian beberapa peneliti termasuk mahasiswa tingkat akhir mengalami banyak perubahan. Kegiatan pertukaran pelajar dan kunjungan study dihentikan sementara. Akibat situasi pandemi Covid-19, pemerintah Indonesia menerapkan physical distancing bagi warga negara.[5]

Di Indonesia, pemerintah mengeluarkan dan memberikan beberapa kebijakan terkait wabah Covid-19 ini. Salah satunya yaitu larangan masyarakat berkumpul dan melakukan aktivitas di luar rumah, dan menganjurkan untuk tinggal di rumah “Stay at Home”, beribadah di rumah, bekerja dari rumah, belajar dari rumah.” Hal ini disebabkan karena virus ini dapat berjangkit melalui kontak fisik, yaitu sentuhan, udara dan airborne dan harus menjaga jarak sosial (physical distancing) kurang lebih 1,5 meter.

Salah satu instruksi pemerintah tentang kegiatan atau melakukan aktivitas di rumah adalah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tidak boleh berhenti walaupun pemerintah menginstruksikan libur selama 14 hari untuk sekolah dan kampus yang berada di Indonesia. Kegiatan Belajar mengajar (KBM) dipindahkan di rumah, tetapi tetap harus dikontrol oleh guru ataupun dosen serta orang tua, dengan menggunakan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran Jarak jauh ini dilaksanakan selama kurang lebih 14 hari, tetapi tidak menutup kemungkinan akan ditambah lagi karena melihat situasi dan kondisi dari perkembangan Covid-19 ini.[6]

Dengan adanya kebijakan ini siap atau tidak siap proses pembelajaran harus dilakukan 100 % dengan sistem dalam jaringan atau lebih dikenal dengan sistem daring. sejak kebijakan pemerintah tersebut diterapkan.[7]

Dari pembelajaran daring berbasis multimedia ini terciptalah strategi pembelajaran daring berbasis multimedia dimana metode yang diterapkan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran semaksimal mungkin yakni dengan menerapkan metode pembelajaran daring yang efektif seperti metode pembelajaran daring blended learning dan hybrid learning.[8]

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran daring pada saat pandemi Covid-19. Apakah media pembelajaran sudah efektif dan optimal pemanfaatannya dalam proses pembelajaran.

Pada hakekatnya fungsi media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami (Asnawir dan M. Basyirudin U, 2002).[9]

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan pendekatan studi kasus yang terfokus pada fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif. Lokasi penelitian di Jl. Perintis Kemerdekaan. Pelaksanaan pada bulan April 2022 sampai September 2022. Data primer diperoleh dari observasi, wawancara, Dokumentasi dan lainnya yang diperlukan. Data sekunder sebagai bagian dari tinjauan literatur, para peneliti menggunakan buku, jurnal, dan modul aplikasi pembelajaran online yang biasa ditemukan di lingkungan pendidikan.[10]

Media Pembelajaran Interaktif

Menurut (Arsyad, 2011) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dalam konteks dunia pendidikan, (Arsyad, 2011) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna tersampainya informasi dari tenaga pendidik ke peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut (Djamarah, S, B. Zain, 2006) menyatakan bahwa ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran yaitu: (a) media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja (radio, kaset rekorder), (b) media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam (film, bingkai, foto, gambar, atau lukisan), (c) media audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Menurut (Widjayanti et al., 2018) media pembelajaran berbasis TIK dapat melatih kemandirian siswa, siswa dapat belajar secara mandiri tanpa harus disertai peran seorang guru, karena siswa dapat berinteraksi dengan media seperti halnya berinteraksi dengan guru, media semacam ini disebut media interaktif.[11]

Media pembelajaran terdiri dari media pembelajaran dan merupakan media pembelajaran tatap muka dan online. Dalam hal media pembelajaran online juga dapat dikatakan sebagai model teknologi data berbasis web berbasis web yang dapat diakses dari jarak jauh dan proses pembelajaran dapat diuji di mana saja dan kapan saja, tidak hanya di dalam kelas Ahdan, Putri, & Sucipto, (2020);Noveandini & Wulandari, (2010). Hal ini sering disebut dengan model pembelajaran e-learning. Inovasi dalam pendidikan e-learning berbagi contoh pembelajaran pembelajaran baru dan menghadirkan tempat dan aplikasi yang bagus

untuk dunia pembelajaran. Ini salah satu jawaban kelebihan dan kelemahan pembelajaran tradisional yaitu keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran Budiman, Arifin, & Marlianto, (2019); Muthy & Pujiastuti, (2020).[12]

Metode *Blended Learning*

Konsep *Blended Learning* Untuk Pembelajaran Menurut *Clark & Mayer* bahwa e-learning adalah pembelajaran yang disajikan dengan bantuan komputer. Huruf “e” dalam e-learning bermakna bahwa materi yang diberikan berbentuk digital sehingga dapat disimpan dalam perangkat elektronik. E-learning memberi ilustrasi bahwa dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, pembelajaran menjadi lebih terbuka (open) dan fleksibel (flexible). Terjadi kapan saja, di mana saja dan dengan siapa saja dilokasi mana saja (distributed). Berbasis komunitas, Menurut *Castle and McGuire*, e-learning mampu meningkatkan pengalaman belajar sebab siswa dapat belajar di mana pun dan dalam kondisi apapun selama dirinya terhubung dengan internet tanpa harus mengikuti pembelajaran tatap muka (*face to face learning*).[13]

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran interaktif yang menggunakan metode *blended learning* menjadi pilihan yang tepat untuk perkuliahan pada Fakultas Parinkraf, karena hampir 80% perkuliahan dari beberapa bidang studi adalah praktek, dengan metode *blended learning* yang dilakukan sebagai berikut :

- a. Bagi mata kuliah berbasis teori, dan dapat dilakukan melalui multimedia, seperti media online dan media sosial, akan diberlakukan perkuliahan secara daring (online).
- b. Sedangkan bagi matakuliah yang berbasis praktek, maka akan tetap diadakan praktek, dengan menyesuaikan tempat – tempat yang sudah dapat terjamah dengan ijin untuk berkumpul, terutama yang memang masih ruang lingkup sekitaran universitas, karena universitas Muhammadiyah Tangerang dikelilingi taman-taman, maka dapat dilakukan di taman – taman tersebut untuk matakuliah praktek seperti, fotografi iklan, fotografi DKV, Warna Rupa, dan Teori Warna, Riset Pasar, Produksi Iklan, dll.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas dengan memanfaatkan jaringan internet (Yanti et al., 2020). Proses pembelajaran daring memanfaatkan kemajuan teknologi seperti teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online. Pembelajaran daring dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta

yang tidak terbatas, dan dapat dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015).

Proses pembelajaran daring dilakukan dengan dua model yaitu dilakukan dengan satu arah dan dua arah. Pembelajaran daring satu arah disini dilakukan ketika guru memberikan tugas atau materi melalui media daring kemudian peserta didik secara aktif dan mandiri mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan. Sedangkan, pembelajaran daring dua arah dilakukan ketika guru dan peserta didik berada dalam satu ruang virtual yang sengaja disediakan untuk proses interaksi guru dengan peserta didik. Proses interaksi ini dapat berupa penyampaian materi, penjelasan penugasan yang dapat secara langsung dapat diikuti oleh peserta didik dan guru.[14]

Prodi dapat menyiapkan Langkah-langkah penggunaan metode *blended learning* berbasis multimedia dengan membuat rancangan pembelajaran yang disesuaikan dengan matakuliah :

a. *Base on Learning Theory*

b. *Project Learning*

c. *Base on Case*

Dengan demikian perkuliahan tetap berjalan lancar dan semestinya dengan mnegeompokkan dan mempersiapkan ijin khusus matakuliah *Project Learning*. Selanjutnya mennentukan struktur pembelajaran, serta mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan untuk perkuliahan, dengan menggunakan Teknik yang disesuaikan dengan matakuliah yang diampu setiap dosen.

Kegiatan dan cara penyampaian materi yang tidak monoton dan terkesan menarik, mengikuti hal – hal yang masih masuk keranah matakuliah dan sedang viral, menjadi daya tarik tersendiri bagi mahasiswa dalam menerima materi. Melibatkan mahasiswa dalam mengungkapkan pendapat dan berdiskusi dalam proses perkuliahan menjadi point penting sesuai dengan kurikulum *OBE (Outdome-Base Education)* yang diharapkan mampu memenuhi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai keadaan sosial, ekonomi dan budaya akademik.

KESIMPULAN

Maka dapat disimpulkan bahwa :

Perkuliahan Daring

- a. Pemberian Materi melalui Google Classroom/ Whatshapp
- b. Perkuliahan secara Daring dengan menggunakan Gmeet/Zoomeeting
- c. Penjelasan diberikan secara singkat, dan berbobot

Perkuliahan Luring (bagi matakuliah praktek)

- a. Mencari tempat untuk praktek mahasiswa
- b. Mempersiapkan ijin untuk kelancaran perkuliahan
- c. Mempersiapkan sarana dan prasarana yang mendukung kelancaran perkuliahan praktek
- d. Menerapkan protocol Kesehatan baik dosen dan mahasiswa
- e. Pemberian materi tetap dilakukan melalui Google Classroom
- f. Saat perkuliahan dilaksanakan dosen hanya memaparkan tata cara dan tutorial praktek.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- [2] A. Lilis, U. S. R. Iswara, and E. Dwi, "The Effectiveness of Using E-Learning as Learning Media," *JKBM (Jurnal Konsep Bisnis dan Manajemen)*, vol. 7, no. November, pp. 72–81, 2020, doi: 10.31289/jkbm.v7i1.4333.
- [3] S. Aisyah and Muhammad Alif Kurniawan, "Penggunaan Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19," *J. Ris. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 1, no. 1, pp. 48–56, 2021, doi: 10.32665/jurmia.v1i1.195.
- [4] M. A. R. Hakim *et al.*, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KELAS BAWAH SEKOLAH DASAR KOTA BENGKULU (STUDI program pembelajaran online atau daring . dipahami sebagai pendidikan formal yang Bahkan Perserikatan Bangsa- Bangsa aktivitas terkenal," vol. 1, 2022.
- [5] A. Ramdani, A. W. Jufri, and J. Jamaluddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik," *J. Kependidikan J. Has. Penelit. dan Kaji. Kepustakaan di Bid. Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 3, p. 433, 2020, doi: 10.33394/jk.v6i3.2924.
- [6] Z. Zahara and I. Sina, "Peran Media Teknologi Pendidikan Pada Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19," *Rausyan Fikr J. Pemikir. dan Pencerahan*, vol. 17, no. 2, 2020, doi: 10.31000/rf.v17i2.3035.
- [7] C. C. Astuti, A. Wiguna, and N. Ariyanti, "Pembelajaran Daring Bagi Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Analisis IPA," *Sinamu*, vol. 2, pp. 7–13, 2020.
- [8] P. Dinda and K. Prama, "Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar) Strategi pembelajaran daring berbasis multimedia saat pandemi covid-19 di sd

- muhammadiyah noyokerten Multimedia-based online learning strategy during the covid-19 pandemic at SD Muhammadiyah,” vol. 5, no. 2, pp. 109–123, 2022.
- [9] F. Nuriansyah, “Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19,” *J. Pendidikan Ekon. Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 61–65, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/view/28346>
- [10] A. Abduloh, M. Muhammadiyah, H. Harizahayu, C. B. Susilo, S. Saodah, and A. Arifin, “Implementation of Online Learning Media in the Covid-19 Pandemic,” *AL-ISHLAH J. Pendidik.*, vol. 13, no. 3, pp. 1958–1966, 2021, doi: 10.35445/alishlah.v13i3.639.
- [11] Y. Harvianto, “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19,” *J. Porkes*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2021, doi: 10.29408/porkes.v4i1.3485.
- [12] N. A. Purba, L. N. Sihombing, N. Purba, and ..., “Sosialisasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar Sd Negeri 091281 Batu Iv,” *Abdimas ...*, vol. 02, no. 2020, pp. 43–48, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/abdimpkm/article/view/43%0Ahttps://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/abdimpkm/article/download/43/43>
- [13] S. Amalia and L. Hakim, “Penggunaan Blended Learning System dengan Model Flip Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus Di MTsS. Sepatan),” *Al-Muyassar J. Arab. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 108–125, 2023, doi: 10.31000/al-muyassar.v2i1.7845.
- [14] M. H. Assidiqi and W. Sumarni, “Pemanfaatan platform digital di masa pandemi covid-19,” *Pros. Semin. Nas. Pascasarj.*, pp. 298–303, 2020, [Online]. Available: <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519>