

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI PINANG 1

Septy Nurfadillah¹, Cantika Rofiqoh Azhar²,
Dewi Nur Aini³, Fiqih Apriansyah⁴, Reni Setiani⁵
Universitas Muhammadiyah Tangerang
nurfadhillahsepty@gmail.com , cantikarofiqoh2@gmail.com

Abstract

Learning media is a vehicle for distributing messages and learning information. Learning media is designed as well as possible to improve student learning outcomes. In this era of globalization, learning media is increasingly advanced. The use of Information Technology as a learning medium has become a demand. In order to improve the effectiveness and efficiency of learning, it is necessary to develop various creative and innovative learning models. This study aims to meet the needs of schools, increase interest in learning and improve student learning outcomes. SD Negeri Pinang 1. The research procedure begins with the author conducting interviews to find out the writing of Technology-Based Learning Media Development to Improve Student Learning Outcomes at SD Negeri Pinang 1. The subjects in this study were SD Negeri Pinang 1 teachers and the object of research to be studied were elementary school students Negeri Pinang 1. The result of this media is in the form of technology-based learning using power point media. This research is to see whether power point media can attract students in learning using technology

Keywords: *Learning media, Technology and information*

Abstrak : Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran dirancang sebaik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Di era globalisasi ini media pembelajaran semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi sebagai media pembelajaran sudah merupakan sebuah tuntutan. Guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk kebutuhan sekolah, meningkatkan ketertarikan pada pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. SD Negeri Pinang 1. Pada prosedur penelitian dimulai dengan penulis melakukan wawancara untuk mengetahui penulisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru SD Negeri Pinang 1 dan objek penelitian yang akan diteliti adalah siswa SD Negeri Pinang 1. Hasil media ini berupa pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan media power point. Penelitian ini untuk melihat apakah media power point dapat menarik siswa dalam pembelajaran menggunakan teknologi.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Teknologi dan Informasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar.

Pembelajaran itu sendiri adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti dikutip di (Ngubadillah & Kartadie, 2018)

Pembelajaran di sini bukan sekedar upaya untuk memberikan pengetahuan yang berorientasi pada target penguasaan materi (siswa lebih banyak menghafal dari pada menguasai keahlian) yang diberikan gurunya, akan tetapi juga memberikan sebuah pedoman hidup yang akan dapat bermanfaat bagi dirinya dan manusia lainnya, pembelajaran juga memberikan hiburan kepada peserta didik agar bisa menjalankan aktivitas pembelajaran dengan menyenangkan bukan karena keterpaksaan di jelaskan oleh dalam (Ngubadillah & Kartadie, 2018) Dan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik akibat proses kegiatan belajar mengajar, yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Purwanto, 2009)

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Upaya yang seharusnya dilakukan oleh guru harus lebih meningkat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mengatasi hal-hal tersebut. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang efektif, menarik minat siswa untuk belajar dan menjelaskan secara tuntas materi yang akan disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Teknologi sebagai media yang mampu membuat siswa tertarik untuk belajar sudah banyak yang dikembangkan. Pembelajaran dengan computer dapat menyajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual secara menarik. Dengan bantuan media yang menarik, Siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, dan dengan bantuan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sudah banyak sekali media yang dijadikan sebagai basis pembelajaran karena terbukti media dapat melengkapi dan mendukung kegiatan interaksi pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. dalam (Azhar, 2016)

Menurut (Yusufhadi, 2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut (Sanjaya, 2011) media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.

Agar seorang guru dalam menggunakan media pendidikan dapat efektif, setiap guru harus dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan atau pengajaran (Hamalik & Arsyad, 2004:02). Pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran meliputi: 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, 3) Seluk-beluk proses belajar, 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, 7) Berbagai jenis

alat dan teknik media pendidikan, 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan. Dengan demikian, media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak erpisahkan dari proses pendewasaan manusia tertentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun disisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik dan monoton. pada hakikatnya nya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan ke penerima. pesan berupa materi pembelajaran yang dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai contohnya seperti overhead projector, flip chart, video, film strip, LCD-projector, obyek tiga dimensi, buku teks atau modul, program komputer, Dan sebagainya.

(Muhson, 2010) mengatakan bahwa ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu.

Dari pernyataan tersebut di atas dapat dikategorikan bahwa media Komputer dan LCD Proyektor meupakan media rancangan yang di dalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras (*hardware*) yang difungsikan dalam menginspirasi

media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap yang sudah terkoneksi dengan LCD Proyektor. Dengan demikian media ini hendaknya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Adapun penelitian ini meneliti mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang digunakan untuk mengetahui atau menggambarkan kenyataan dari kejadian yang diteliti sehingga memudahkan mendapatkan data yang objektif. Metode penelitian kualitatif digunakan peneliti pada kondisi objek yang alamiah dalam (Sugiyono, 2015). Menurut (Moleong, 2005) penelitian kualitatif adalah “penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat alamiah dan data yang dihasilkan berupa deskriptif. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan.

Prosedur penelitian dimulai dengan penulis melakukan wawancara untuk mengetahui penulisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru SD Negeri Pinang 1 dan objek penelitian yang akan diteliti adalah siswa SD Negeri Pinang 1.

Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan data dalam penelitian dilakukan dengan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan selama tahap penelitian dari tahap analisis potensi dan masalah hingga produk selesai dikembangkan.

2. Teknik Wawancara

Dilakukan terhadap narasumber yaitu wali murid kelas 4 yaitu Ibu Sugiah S.Pd dalam bentuk tanya jawab. Hal ini dilakukan proses validasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian kami yang dilakukan di SD Negeri Pinang 1, Dari hasil belajar siswa diketahui bahwa terdapat keefektifan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan media power point. Hal ini dapat terjadi dikarenakan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang diberikan dengan cepat, dapat saling berkerja sama dalam menyelesaikan tugasnya. Media Pembelajaran yang dibuat interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa, menurut (Afriyani, 2015)

Salah satu media yang sering di gunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media Ms Powerpoint. Ms Powerpoint adalah salah satu program aplikasi microsoft office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Ms Powerpoint mempunyai beberapa fitur yaitu menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini mengungkapkan kebenaran pendapat yang diungkapkan oleh para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan artinya para guru boleh memilih media

pembelajaran yang sesuai dengan materi dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya dalam (Saputra & Zinnurraïn, 2018)

Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya power point membuat siswa lebih senang dalam belajar karena dikemas dengan menarik, serta guru juga lebih mudah dalam penyampaian materi karena tidak lagi harus banyak berceramah, menulis di papan tulis, dan juga dapat melatih kemampuan teknologi seorang guru.

Dengan tingginya minat dan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa maka meningkat juga hasil belajar yang didapat oleh siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas, 2003) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan., 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Media pengembangan PowerPoint memiliki tujuan lain yang dapat dijadikan pedoman atau contoh untuk guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran Tematik yang digunakan guru untuk proses pembelajaran. pengembangan media PowerPoint dilengkapi dengan gambar, teks, dan video yang menarik siswa dalam belajar. Yang dapat mendukung guru sebagai media pembelajaran dikelas.

Berdasarkan pemaparan model media pembelajaran yang baik dapat disimpulkan bahwa media PowerPoint memenuhi standar dan layak digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Media PowerPoint layak digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah memancing ketertarikan siswa dalam belajar untuk itu guru diharapkan mampu menggunakan media PowerPoint atau media lain untuk mengajar di dalam kelas maupun diluar kelas untuk memberikan pengalaman yang baik untuk siswa. Media PowerPoint dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa dengan baik dan efektif.

Kelebihan teknologi dalam bidang pendidikan: 1) metode belajar yang efektif, 2) mudah dan tidak terbatas informasi, 3) nyaman. adapun kekurangan teknologi dalam bidang pendidikan: 1) gangguan sinyal, 2) pola pikir malas, 3) biaya yang mahal.

Empat faktor penyebab hambatan siswa lambat belajar dalam proses belajarnya di sekolah dapat disebabkan karena faktor psikologis, masalah di sekolah, masalah kesehatan dan masalah keluarga. Dari sisi psikologis masalah lambat belajar siswa bisa disebabkan karena budaya yang berbeda dan perkembangan emosional siswa. Masalah di sekolah penyebab anak lambat belajar karena terkadang instruksi yang diberikan kepada siswa kurang jelas, staf pengajar yang kurang memumpuni, kekerasan di sekolah, tidak adanya ruang sumber untuk anak slow learner dan masalah interaksi dengan teman sebayanya. Kemungkinan besar adanya siswa lambat belajar dan berprestasi rendah disebabkan oleh efek dari segala tantangan yang dihadapinya. Masalah kesehatan seperti gangguan ketajaman penglihatan, kondisi siswa yang sering sakit-sakitan serta gangguan fisik lainnya juga turut menjadi penyebab siswa terhambat proses belajarnya di sekolah. Terakhir adalah masalah keluarga, orang tua yang tidak terpelajar atau orang tua yang sibuk dan ukuran keluarga (sedikit banyaknya jumlah anggota keluarga) menyebabkan siswa enggan untuk belajar. Faktor keturunan, budaya keluarga, kondisi lingkungan yang kurang mendukung juga mempengaruhi siswa dalam belajarnya.

Berikut ini adalah contoh media visual berupa gambar 1 serta gambar 2 yang telah penulis kembangkan dengan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan MS Power Point



Gambar 1. Media Pembelajaran yang digunakan di sekolah



Gambar 1 Media yang telah dikembangkan berbasis teknologi dan informasi dengan power point

Dampak secara keseluruhan dari hasil kegiatan pembelajaran ini sudah dapat dikatakan berhasil dan memberi manfaat bagi para guru SD dan siswa dalam menambah pengetahuan dan teknologi. Hal ini juga berkontribusi pada keaktifan dan keefektifan proses pembelajaran di SD Negeri Pinang 1 untuk meningkatkan hasil pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

KESIMPULAN

Teknologi tidak hanya bertitik tumpu pada alat-alat yang canggih. Jika dilihat dari arti katanya, teknologi adalah suatu ilmu tentang cara. Jadi apapun yang dilakukan manusia dengan menggunakan caranya tersendiri itu sudah disebut dengan teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin cepat seperti saat ini, guru juga mampu menggunakan media yang dapat mengajak para siswa untuk bisa belajar secara interaktif. Namun di dalam memilih media, guru harus mengetahui media apa saja yang relevan untuk dijadikan bahan dalam proses pembelajaran agar nantinya mampu ditangkap oleh siswa sebagai peserta didik. Di dalam pemilihan media tersebut, guru harus mampu menyelipkan ajaran-ajaran agama, budi pekerti, kedisiplinan, dan sopan santu terhadap siswanya yang dapat diaplikasikan ke dalam media itu sendiri agar nantinya tercipta output siswa yang tidak hanya pintar dalam ilmu pengetahuan, namun juga bijaksana, dan mampu menanamkan nilai kejujuran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyani, R. (2015). *Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*.
- Azhar, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol.VIII*.
- Ngubadillah, A., & Kartadie, R. (2018). Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 35*.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar Celeben.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Saputra, H. G., & Zinnurraim. (2018). Pengaruh Penggunaan Media MS Power Point Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 3*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Penerbit Alfabeta.
- Yusufhadi, M. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.