



MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN Di SDN 262 PANYILEUKAN

Euis Shintawati

SDN 262 PANYILEUKAN, DINAS PENDIDIKAN KOTA BANDUNG

Shintawati24@gmail.com

Abstrak

Inovasi adalah proses kebaruan dalam segala bidang pembangunan suatu bangsa. Inovasi merupakan pengembangan pengetahuan untuk menciptakan atau memperbaiki proses atau sistem yang baru secara signifikan (Chehade et al., 2020, p. 2). Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Alat -alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi ini memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi. Ada beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media tersebut antara lain Media Audio, Media Visual, dan Media Audio Visual. Selain media tersebut terdapat juga platform yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Di SDN 262 Panyileukan sendiri media yang lazim digunakan yaitu berupa media audio Visual karena media ini lebih efektif untuk menarik perhatian siswa berupa penampilan gambar dan video dengan kualitas bagus serta audio suara yang dapat merangsang pendengaran siswa sehingga indra yang digunakan dalam pembelajaran berupa indra penglihatan dan pendengarannya berfungsi dan terangsang dengan baik. Sumber belajar yang diperoleh oleh guru yaitu dari platform merdeka mengejar. Karena disana telah tersedia berbagai bahan dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kebutuhan proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Metode penelitian yang digunakan yaitu berupa metode kualitatif-deskriptif dengan wawancara, observasi, and dokumentasi, serta menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan.

Keywords – *Pendidikan, media, inovasi, pembelajaran, Sekolah Dasar.*

1. Pendahuluan

Pembelajaran di kelas dapat diterapkan dengan berbagai strategi. Strategi pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada pemilihan strategi tentu dibutuhkan juga media pembelajaran yang tepat untuk dapat menunjang proses pembelajaran agar berjalan dengan efektif, efisien, dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran juga harus inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran di kelas akan lebih efektif jika memahami bagaimana peserta didik belajar (Purnomo, 2016). Motivasi belajar siswa di SDN 262 Panyileukan cenderung menurun karena berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut, yaitu permasalahan ekonomi siswa, fasilitas belajar, dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam peningkatan motivasi belajar siswa yaitu pelaksanaan pembelajaran di kelas. Banyak cara yang dilakukan pengajar dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran, terlebih lagi media pembelajaran inovatif supaya pembelajaran yang terjadi tidak membosankan tetapi materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Semakin luasnya kemajuan di bidang teknologi maka pengajar dituntut untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran. Salah satunya adalah perkembangan teknologi komputer dan gawai. Perkembangan teknologi komputer dapat digunakan untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran, sedangkan gawai dapat digunakan untuk membantu dalam penerapan dari media pembelajaran tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, guna memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada serta hampir setiap siswa memiliki gawai terutama gawai berbasis android perlu diterapkan media pembelajaran berupa aplikasi android untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

Secara umum diketahui permainan bersifat menyenangkan dan motivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwasanya pembelajaran yang bersifat pendekatan permainan yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional. (Ryan Dellos, 2015) menyatakan bahwa pembelajaran berlandaskan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran. (Sutirna, 2018) Game education (permainan edukatif) adalah sebuah

permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data lazimnya menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara. Juga tidak diabaikan kemungkinan menggunakan sumber-sumber non-manusia (non-human source of information), seperti dokumen, dan rekaman (record) yang tersedia. Pelaksanaan pengumpulan data ini juga melibatkan berbagai aktivitas pendukung lainnya, seperti menciptakan rapport, pemilihan informan, pencatatan data/informasi hasil pengumpulan data. Dokumentasi yang digunakan juga bersumber dari laporan kegiatan selama penugasan.

Pada penelitian ini metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau disebut PTK yang menggunakan desain penelitian *model Stephen Kemmis dan Mc. Taggart*. PTK yang digunakan dirancang dengan dua tahapan siklus, setiap tahapan siklus terdiri dari empat proses. Menurut Prihantoro dan Hidayat (2019) PTK model Stephen Kemmis dan Mc. Taggart terdapat empat tahap yakni ada tahap pertama perencanaan (*plan*), tahap kedua tindakan (*act*), tahap ketiga observasi (*observe*), dan tahap keempat refleksi (*reflect*). Penelitian yang telah dilaksanakan selama 5 bulan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023, saat berlangsungnya program Kampus Mengajar 4 di SDN 262 Panyileukan. Pada penelitian ini peneliti mengambil dokumen berupa gambar mengenai interaksi wawancara dengan salah satu guru atau wali kelas serta observasi langsung di SDN 262 Panyileukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Inovasi adalah proses kebaruan dalam segala bidang pembangunan suatu bangsa. Inovasi merupakan pengembangan pengetahuan untuk menciptakan atau memperbaiki proses atau sistem yang baru secara signifikan (Chehade et al., 2020, p. 2). Inovasi juga berkaitan dengan modernisasi, dimana modernisasi dapat terwujud dari kemunculan inovasi pada masyarakat, baik di bidang ekonomi, politik, pendidikan, kesehatan, dan ilmu pengetahuan serta teknologi (Rusdiana, 2014, p.26). Inovasi adalah suatu ide, kejadian, barang, atau metode yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang. Proses inovasi pendidikan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang

dengan adanya inovasi dan menerapkaninovasi pendidikan tersebut (Syafaruddin, Asrul, Mesiono, 2012, p. 16-24).

Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat. (Nursamsu, 2017). Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8), media pendidikan adalah alat yang dapat membantuproses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diperlukan dalam rangka meningkatkan pengetahuan dasar dan dapat menarik perhatian siswa. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan visualisasi dan pemahaman materi menjadi lebih mudah dari pengajar kepada siswa. Dengan media peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pengajar dengan peserta didik.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ristwawati (2017), penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi peserta didik, karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan beragam dalam penyajian materi. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pengajar dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Kemp dan Dayton (1985) terdapat manfaat lebih khusus terkait penggunaan 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.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Macam-macam Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Seiring dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat, di mana masing-masing media yang ada punya ciri-ciri dan kemampuan sendiri. Dari hal ini, kemudian timbul usaha-usaha penataannya yaitu pengelompokkan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri-ciri atau karakteristiknya. Ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut (Oemar Hamalik, 1994), adalah: Pertama, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. Kedua, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. Ketiga, Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. Keempat, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Kelima, Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. Keenam, Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.

Menurut Hamdani (2011, 248) media dapat di kelompokkan menjadi tiga jenis yaitu:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering di gunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (non projected visual) dan media yang dapat diproyeksikan (project visual).

2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif

(hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

3. Media audio visual

Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa di sebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contohnya media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program slide suara (sound slide).

Salah satu media pembelajaran yang saya gunakan untuk meningkatkan literasi siswa yaitu menggunakan aplikasi belajar membaca dan belajar huruf. Alasannya karena selain media pembelajaran yang menarik disana juga tersapat banyak permainan yang menyenangkan yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi siswa untuk kelas rendah terutama siswa yang belum lancar membaca.

Selanjutnya, Sanjaya (2010, 172) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat di klasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu:

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat di bagi kedalam: 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat di dengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang di cetak seperti media grafis, dsb. 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat di bagi kedalam: 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak

- seperti radio dan televisi. 2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.
3. Dilihat dari teknik atau cara pemakaiannya, media dapat di bagi kedalam: 1) Media yang di proyeksikan seperti film slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media sangatlah beragam, maka seorang guru harus terampil dalam memilih media. Pemilihan Media yang tepat dan benar dalam proses belajar akan membuat peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran, tetapi jika media yang digunakan tidak menarik maka materi yang di ajarkan pengajar tidak akan diperhatikan oleh peserta didik.

Dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya. Inovasi dalam dunia pendidikan harus terukur dan terus meningkat pada level yang lebih baik. Karakteristik inovasi pendidikan terdiri atas: 1) memiliki keunggulan relative, manfaat, menguntungkan bagi pengguna, bersifat ekonomis, dan memberikan kepuasan bagi pengguna, 2) memiliki tingkat kompleksitas, kerumitan, dan kesulitan yang beragam, 3) kompatibilitas yaitu kesesuaian dengan nilai, pengalaman, dan kebutuhan yang ada, 4) trialabilitas yaitu dapat diuji coba dan berjalan sesuai dengan fakta yang ada, dan 5) observability yaitu inovasi tersebut dapat diamati, dilihat, dan dirasakan keberadaannya (Syafaruddin, Asrul, Mesiono, 2012, p. 29). Keberhasilan inovasi pendidikan harus didukung dengan sumber daya yang ada, jika inovasi pendidikan maka tenaga kependidikan mempunyai kewajiban untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan empat kompetensi pendidik yaitu kompetensi kepribadian, pedagogik, sosial, dan profesional.

Pendidikan dengan teknologi digital tidak dapat terpisahkan, karena pendidikan tanpa adanya teknologi digital maka pendidikan tersebut tidak mengalami kebaruan, dan pelaku pendidikan pun tidak mengalami perkembangan informasi maupun kebaruan dalam proses pendidikan. Maka proses pembelajaran juga turut berkembang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga mulai bermunculan beragam media untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang lebih efisien dan efektif (Efendi, 2019, p. 176). Salah satu konten digital yang dapat

digunakan dalam proses pembelajaran yaitu digital book. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa melalui produk digital book dapat menyajikan berbagai format media (multimedia) seperti teks, gambar, video, animasi, dan tutorial penggunaan yang hal ini akan melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Konten materi yang disajikan juga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Mawarni & Muhtadi, 2017, p. 93-94). Selain media, mulai bermunculan berbagai platform pembelajaran berbasis online.

Beberapa bentuk kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yang berupa platform pembelajaran online (Efendi, 2019, p. 177-178).

1. Quipper Video, sebuah platform pendidikan berbasis online dan dapat digunakan siswa sebagai the second school.
2. Ruang Guru, sebuah platform pendidikan yang menggabungkan berbagai kegiatan pembelajaran seperti ruang les dan tanya jawab dengan guru secara online.
3. Zenius, platform berbasis online yang berisi pembahasan soal untuk menghadapi suatu tingkatan ujian. Platform ini tidak memberikan sesi tanya jawab, pembahasan soal hanya melalui audio yang dapat didengarkan para penggunanya.
4. Kelase, menjadi platform yang dapat digunakan siswa, orangtua, guru, dan staff sekolah untuk belajar secara mandiri.
5. Quintal, sebuah platform yang menekankan konsep pengelolaan kegiatan belajar secara online. Guru dapat melakukan absensi dan share materi melalui platform ini. Platform ini menggabungkan Sistem Informasi Sekolah (SIS) dan Learning Management System (LMS).
6. HarukaEdu, platform yang berfokus untuk mahasiswa tingkat strata satu dan bekerjasama dengan beberapa lembaga pendidikan.

Pada penerapan kurikulum merdeka media pembelajaran yang dianjurkan oleh kemendikbud ristek yaitu berupa platform merdeka mengajar. Pada platform ini banyak tersedia layanan yang membantu guru dalam berinovasi. Platform Merdeka Mengajar dibangun untuk menunjang Implementasi Kurikulum Merdeka agar dapat membantu guru dalam mendapatkan referensi, inspirasi, dan pemahaman dalam tentang Kurikulum Merdeka. Platform ini juga disediakan untuk menjadi

teman penggerak bagi guru dan kepala sekolah dalam mengajar, belajar, dan berkarya. Di SDN 262 Panyileukan sendiri media yang lazim digunakan yaitu berupa media audio Visual karena media ini lebih efektif untuk menarik perhatian siswa berupa penampilan gambar dan video dengan kualitas bagus serta audio suara yang dapat merangsang pendengaran siswa sehingga indra yang digunakan dalam pembelajaran berupa indra penglihatan dan pendengarannya berfungsi dan terangsang dengan baik. Sumber belajar yang diperoleh oleh guru yaitu dari platform merdeka mengejar. Karena disana telah tersedia berbagai bahan dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kebutuhan proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

4. Penutup

Banyak cara yang dilakukan pengajar dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran, terlebih lagi media pembelajaran inovatif supaya pembelajaran yang terjadi tidak membosankan tetapi materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Di SDN 262 Panyileukan sendiri media yang lazim digunakan yaitu berupa media audio Visual karena media ini lebih efektif untuk menarik perhatian siswa berupa penampilan gambar dan video dengan kualitas bagus serta audio suara yang dapat merangsang pendengaran siswa sehingga indra yang digunakan dalam pembelajaran berupa indra penglihatan dan pendengarannya berfungsi dan terangsang dengan baik. Sumber belajar yang diperoleh oleh guru yaitu dari platform merdeka mengejar. Karena disana telah tersedia berbagai bahan dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kebutuhan proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

Daftar Pustaka

- Arsyad Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Cet-17. Jakarta: PT Grafindo.
- Sutirna. 2018. *Inovasi dan teknologi pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utma
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Eki Firmansyah. (2019). *PENERAPAN TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PENDIDIKAN*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Fifit Firmadani. *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI*

INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Dellaneira Btari Anantiwi.(2021). *PENERAPAN TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PENDIDIKAN*. Banjarmasin, Universitas Lambung Mangkurat

Ahmad Safitr. *Penerapan Teknologi Sebagai Inovasi Pendidikan*. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Efrika Marsya Ulfa, dkk. *Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Jember

Apa Itu Platform Merdeka Mengajar? Kementrian Pendidikan dan Teknologi Republik Indonesia. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6090880411673-Apa-Itu-Platform-Merdeka-Mengajar->