

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI 2 BONGANCINA

I Dewa Gede Eka Aditya Wibawa^{1*}, I Ketut Sudarsana², Ni Putu Candra Prastya Dewi³

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri MPU Kuturan, Singaraja, Indonesia^{1,2,3}

gedeidewa@gmail.com^{1*}, iketutsudarsana@ihdn.ac.id², candrawika@gmail.com³

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 2 Bongancina. Pada prosedur penelitian dimulai dengan penulis melakukan wawancara untuk mengetahui penulisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 2 Bongancina. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru SD Negeri 2 Bongancina dan objek penelitian yang akan diteliti adalah siswa SD Negeri 2 Bongancina. 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

DEVELOPMENT OF TECHNOLOGY-BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES AT STATE ELEMENTARY SCHOOL 2 BONGANCINA

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 2 Bongancina. 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 2 Bongancina. The subjects in this study were SD Negeri 2 Bongancina teachers and the object of research to be studied were elementary school students Negeri 2 Bongancina. 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

PENDAHULUAN (*Introduction*)

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 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).

Hambatan 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. Upaya yang seharusnya dilakukan oleh guru adalah 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 adalah salah satu media yang mampu membuat siswa tertarik untuk belajar. Pembelajaran dengan computer dapat menyajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Dengan bantuan media yang menarik, Siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, maka dari itu dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi acuan bagi siswa dalam proses pembelajaran. 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.

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. 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. 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.

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. 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. 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.

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 2 Bongancina”.

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

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”.

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. Prosedur penelitian dimulai dengan penulis melakukan wawancara untuk mengetahui penulisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 2 Bongancina. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru SD Negeri 2 Bongancina dan objek penelitian yang akan diteliti adalah siswa KELAS 4 SD Negeri 2 Bongancina. 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 di SD NEGERI 2 BONGANCINA .

dalam bentuk tanya jawab. Hal ini dilakukan proses validasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Berdasarkan hasil penelitian kami yang dilakukan di SD Negeri 2 Bingancina, 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).

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.

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.

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.

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 di sebabkan karena budaya yang berbeda dan perkembangan emosi siswa. Kemungkinan besar adanya siswa lambat belajar dan berprestasi rendah disebabkan oleh efek dari segala tantangan yang dihadapinya. masalah keluarga, orang tua yang tidak terpelajar atau orang tua yang sibuk dan ukuran keluarga menyebabkan siswa enggan untuk belajar. Faktor keturunan, budaya keluarga, kondisi lingkungan yang kurang mendukung juga mempengaruhi siswa

dalam belajarnya.

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 mampu membuat keaktifan dan keefektifan proses pembelajaran di SD Negeri 2 Bongancina.

KESIMPULAN (*Conclusion*)

Teknologi tidak hanya bertitik tumpu pada alat-alat yang canggih. Jika dilihat dari arti katanya, teknologi adalah suatu ilmu tentang cara. 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 siswa yang dapat diaplikasikan ke dalam media itu sendiri, agar tercipta output siswa yang tidak hanya pintar dalam ilmu pengetahuan, namun juga bijaksana, dan mampu menanamkan nilai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

(*Acknowledgements*)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nyalah saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, secara khusus kepada Pembimbing saya yang telah memberikan kesempatan

kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di Sekolah tempat saya bertugas yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA (*Literate Cited*)

- 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 Hasi Belajar. Pustaka Pelajar Celeben*.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenda Media.
- Saputra, H. G., & Zinnurain. (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.