

Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Proses Belajar Siswa SD

Nazwa Aprillia Wahyudi

Universitas Djuanda, nazwa.aprilliaa14@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan suatu lembaga yang berperan dalam membantu mengembangkan karakteristik anak, seperti kognitif, afektif dan psikomotornya. Namun, di era globalisasi yang semakin berkembang, masih banyak guru belum meluaskan alat peraga dalam pembelajarannya, sehingga proses belajar yang dilakukan tidak menarik perhatian siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengamati seberapa penting peningkatan media pembelajaran berpedoman teknologi dalam proses belajar siswa. Dalam penelitian ini menerapkan desain kualitatif dengan menggunakan strategi kajian pustaka atau studi literatur mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan terfokus pada implementasi model Assure. Hasil penelitian ini mengungkap bahwa mengembangkan alat peraga pembelajaran dalam proses belajar sangat penting untuk dilakukan, terutama terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Semakin berkembangnya zaman menjadikan teknologi semakin bermanfaat untuk digunakan dalam segala bidang, termasuk dalam bidang pendidikan.

Kata Kunci: media pembelajaran, teknologi, model assure

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk perilaku moral, spiritual, dan sosial individu berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin meluas, penting bagi guru untuk mendesain pelaksanaan pembelajaran, agar pembelajaran dapat berlangsung dengan sempurna, begitupun dalam mendesain penggunaan bahan penelaahan yang sesuai. Kurang lebih, kelebihan alat pembelajaran bisa memperluas jangkauan subjek pembelajaran di kelas yang disediakan oleh guru, semacam buku, gambar, serta sumber daya, sehingga siswa mempunyai pengalaman berbeda selama prosedur pembelajaran berlangsung dan guru bisa menghadirkan pengalaman belajar yang konkrit secara spontan kepada siswa.

Berdasarkan Winingsih dkk (2007), salah satu hambatan yang dihadapi pendidikan di Indonesia adalah fasilitas yang tidak menunjang dalam berlangsungnya prosedur belajar mengajar, yang berarti kualitas fasilitas sekolah di Indonesia kurang mencukupi. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 1 Pasal 45 Pasal 20 Tahun 2003 mengatur setiap lembaga pendidikan formal dan nonformal wajib menyajikan fasilitas untuk menepati kebutuhan pendidikan. Deklarasi ini mengungkapkan bahwa setiap satuan pendidikan wajib menyajikan fasilitas atau apapun yang berkaitan dengan aktivitas belajar mengajar di kelas, seperti alat peraga yang dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yaitu alat yang dipakai untuk menunjang dan meningkatkan motivasi siswa (Maulana et al., 2019) . Menurut Arsyad 2002:24 menerangkan bahwa alat pembelajaran mempunyai manfaat positif yang berlimpah, seperti menumbuhkan sensibilitas di dalam kelas dan mengubah sikap siswa secara positif. Dalam prosedur pembelajaran, media mencengkram fungsi yang sangat penting dalam mewujudkan aktivitas siswa. Presensi media juga sangat menolong guru dalam terlaksananya prosedur pembelajaran, terutama menolong guru mengantarkan informasi kepada atau siswa (Husein, 2018). Media pembelajaran juga dapat mewujudkan semangat belajar dan keingintahuan siswa, karena implementasi yang dipimpin guru mengimplikasikan imajinasi dan kepekaan siswa dalam belajar, hal ini akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap perkara baru melalui pemahaman yang akan dibangkitkan dengan suatu sketsa (Wati, 2021).

Dalam pendidikan, kemajuan teknologi informasi mulai menghadirkan dampak positif karena seiring dengan meluasnya teknologi informasi, dunia pendidikan mulai mendapati perubahan yang cukup luas. Banyak perkara yang terlihat bertentangan dan berganti dari perkembangan pendidikan pada masa lalu. Saat ini kesenjangan dan waktu bukanlah hambatan yang berarti dalam memperoleh ilmu pengetahuan, karena telah diciptakan berbagai aplikasi untuk membantu perolehan ilmu tersebut (Asmawi et al., 2019).

Kenaikan ilmu pengetahuan dan teknologi telah melibatkan penggunaan materi pendidikan di sekolah dan lembaga akademis lainnya. Metode pembelajaran di sekolah yang mulai beradaptasi dengan kenaikan teknologi informasi menyebabkan terjadinya peralihan model pendidikan. Perkara ini menunjukkan bahwa pemakaian teknologi informasi dalam prosedur pembelajaran di kelas sudah menjadi keperluan di era globalisasi saat ini (Muhson, 2010).

Di era yang semakin digital, peran teknologi dalam dunia pendidikan semakin penting, khususnya dalam konteks pembelajaran siswa sekolah dasar. Artikel ini akan membahas tentang pentingnya pengembangan dukungan pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar, dengan fokus pada penerapan model Assure dan penggunaan teknologi yang sesuai dengan proses pembelajaran sederhana.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan strategi penelitian kualitatif berupa analisis data melalui hasil kajian pustaka peneliti. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang memiliki sasaran untuk memperoleh pemahaman tentang suatu hakikat melalui proses berfikir secara efektif (Adlini et al., 2022).

Pendekatan kualitatif dapat didefinisikan secara luas sebagai “semua jenis penelitian yang mewujudkan hasil yang tidak melibatkan langkah statistik atau metode kuantitatif lainnya”. Dimana peneliti kualitatif mencari wawasan, pemahaman, dan ekstrapolasi terhadap situasi serupa. Analisis kualitatif menghasilkan jenis pengetahuan yang berbeda dibandingkan penelitian kuantitatif (Ashari & Purnama, 2019)

Kajian pustaka adalah potongan penting dari observasi yang dilakukan. Kritik sastra dinamai juga kritik sastra, atau kritik sastra. Kajian pustaka yaitu uraian mengenai pustaka dan berkaitan dengan suatu bidang atau tema tertentu. (Wekke, 2020) .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan adalah proses menyesuaikan diri siswa dengan lingkungannya semaksimal mungkin, sehingga membawa perubahan pada dirinya dan membantunya berfungsi secara efektif dalam masyarakat (Ubabuddin, 2019). Di sekolah, pembelajaran formal seringkali bertumpu pada instrumen pembelajaran, alat, dan evaluasi nilai. Selagi perangkat pembelajaran selalu meningkat dari setiap tahunnya.

Spesialis pendidikan selalu meningkatkan banyak instrumen pembelajaran untuk membentuk pendidikan yang berkualitas. Salah satunya adalah model Assure. "Assure" berarti "menganalisis karakteristik pembelajar, mengidentifikasi tujuan kinerja, menentukan Langkah-langkah, perangkat dan materi, memakai materi, memerlukan keikutsertaan pembelajar, mengevaluasi dan merevisi (Mata et al., 2021).

Desain Pembelajaran dengan model Assure membuat tolak ukur untuk pengajar dalam menguraikan dan menyelenggarakan kegiatan pembelajaran secara terstruktur yang memadukan teknologi dan alat peraga sehingga pembelajaran lebih berarti. Pembelajaran yang berarti mengacu pada pembelajaran yang berkesan, tepat, dan menyenangkan (Iskandar & F, 2020).

1. Analisis peserta didik (*student analysis*)

Sebelum melakukan pembelajaran, guru terlebih dahulu menelaah siswa berdasarkan kepribadian, gaya belajar, dan tingkah laku ketika belajar. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap proses penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan bahan-bahan yang akan digunakan. Kegiatan ini dilakukan dengan memakai teknik pengamatan dan konsultasi kepada guru dan siswa (Rustandi et al., 2022). Adapun tiga macam Bentuk belajar siswa, yaitu visual, auditori, dan kinestetik.

Bentuk belajar visual berbasis visual, sehingga memungkinkan siswa lebih ringan menyerap informasi dengan gambar. Kedua, adalah pendengaran, artinya gaya siswa dapat lebih ringan memahami subjek dengan bantuan musik dan pengiring, contohnya lagu oleh guru dan kinematika berdasarkan gerakan tubuh.

Pemahaman siswa melalui ketiga gaya belajar tersebut menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

2. Tetapkan tujuan (*set goal*)

Sasaran pembelajaran adalah pernyataan formal yang menggambarkan keterampilan perolehan siswa melalui kegiatan pembelajaran. Pada tahap inilah peneliti perlu memutuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Iskandar & F, 2020). Tujuan pembelajaran tentunya disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa yang telah diidentifikasi peneliti pada awal proses.

Menetapkan tujuan pembelajaran untuk apa yang Anda ajarkan kepada siswa membantu mereka memahami perubahan perilaku yang diharapkan dari mereka. Salah satu perkara penting yang perlu dilangsungkan guru ketika membuat rencana pembelajaran adalah mengidentifikasi perilaku sehari-hari yang mencerminkan konten dunia nyata dan tujuan tertentu. Untuk menjelaskan hasil proses pembelajaran, diuraikan dalam pola ABCD.

ABCD adalah pola untuk menggambarkan sasaran pembelajaran tertentu.

ABCD adalah singkatan dari:

1. Kelompok sasaran (siswa).

Siswa dikehendaki oleh gurunya untuk menunjukkan peralihan tingkah lakunya sesudah menyelesaikan suatu aktivitas pembelajaran.

2. Perilaku (*behavioral skill*) yang harus diperlihatkan siswa kepada guru sesudah proses pembelajaran.
3. Situasi bagaimana siswa akan menunjukkan perilaku yang ditentukan dalam rencana pembelajaran.
4. Ketuntasan adalah tingkat dimana siswa diharapkan mampu menunjukkan setidaknya perubahan perilaku yang dilakukan selama belajar.

3. Menetapkan metode, media, dan bahan.

Guru memiliki pemahaman yang jelas tentang kepribadian, gaya belajar, dan perilaku siswa, kemudian memilih metode dan materi pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk menjamin pembelajaran yang lancar dan efektif. Hal ini memerlukan tiga langkah penting.

1. Memastikan metode yang tepat untuk kegiatan pembelajaran tertentu.
2. Pilih format alat peraga yang sesuai dengan metode.
3. Memilih, menginspirasi, memodifikasi, dan menciptakan bahan ajar (Munisah, 2019).

Langkah pembelajaran yang sempurna adalah langkah yang sesuai dengan kepribadian belajar siswa, bertujuan untuk menggalang pembelajaran, dan merupakan metode pembelajaran yang menarik serta berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan psikomotorik anak (Anis & Sya, 2022).

Media kini dipakai untuk menolong guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Ada media yang dapat digunakan guru untuk pembelajaran, yaitu teks, gambar, video, audio, dan multimedia komputer. Metode atau media pembelajaran dinilai sangat penting bagi kelangsungan proses belajar mengajar, karena sukses tidaknya prosedur pembelajaran di kelas bergantung pada bermacam-macam faktor seperti:

1. Aspek Kemahiran guru;
2. Aspek fasilitas yang menunjang pembelajaran.;
3. Aspek lingkungan sekolah; dan
4. Aspek pemekaaian bahan ajar (Supriyono, 2018).

Materi pembelajaran datang dalam bentuk perangkat lunak dan perangkat keras. Software merupakan strategi perangkat lunak yang digunakan oleh guru untuk membantu pembelajaran, seperti Microsoft Power Point, program animasi, atau program pemutar video. Hardware kini bisa digunakan untuk mendukung pemakaian perangkat lunak semacam komputer, proyektor LCD, televisi, dan DVD.

4. Gunakan strategi media dan bahan.

Sesudah menentukann strategi, media, dan bahan, tahap beikutnya yaitu menggunakannya. Di sisi lain, ketika menggunakan strategi, alat pembelajaran, dan bahan ajar, guru hendaknya mempertimbangkan bahan yang mereka gunakan untuk pembelajaran di kelas. Saat mempersiapkan materi, guru wajib memastikan siswa kebutuhan yang dimiliki peserta didik dan mempersiapkan kelas untuk keberhasilan kegiatan pembelajaran. Untuk mempersiapkan siswa, guru memberikan gambaran kepada siswa dan menerangkan bagaimana mereka meraih informasi yang diberikan pendidik. Kemampuan guru dalam mempersiapkan pengalaman belajar dan memerankan situasi merupakan tugas pendidik.

5. meminta keikutsertaan pelajar.

Disini guru perlu mengikut sertakan siswa secara aktif dalam pembelajarannya supaya pembelajaran dapat berlangsung secara maksimum. Pendidik harus mengunkai apa yang mereka ingin dalam keikut sertaannya di kelas, semacam kerja kelompok, presentasi kelompok, dan diskusi. Pendidik juga sebaiknya menjauhi strategi ceramah dalam sesi pembelajaran. Mintalah peserta didik untuk menanggapi dengan pendapatnya sendiri

6. Evaluasi dan modifikasi

Langkah akhir ini selalu diabaikan oleh para guru, namun memungkinkan mereka untuk mengukur sejauh mana keberhasilan pengajaran mereka. Pada tahap ini guru perlu mengevaluasi kinerja siswa, menilai efektivitas pemakaian komponen alat pembelajaran yang dipakai, menilai kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran, dan memperbaiki kekurangan yang terdapat di dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Di era globalisasi yang semakin berkembang, banyak sekali kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi, salah satunya dalam bidang Pendidikan. Model Assure adalah model yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajarannya

untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi agar tidak berlangsung secara monoton. Selain itu, dengan mengembangkan media pembelajaran ini dapat menaikan motivasi dan semangat siswa dalam belajar, juga memudahkannya memahami subjek materi yang telah disampaikan oleh gurunya.

REFERENSI

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Anis, & Sya, M. F. (2022). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode English Is Fun di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1, 352–356. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7819%0Ahttps://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/7819/3512>
- Ashari, F., & Purnama, S. (2019). PENGGUNAAN KATA KERJA SIMPLE PRESENT TENSE DAN ADJECTIVE DALAM PENULISAN TEKS DESKRIPSI. *INFERENCE: Journal of English ...*, 2(2), 131–137. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/inference/article/view/5953>
- Asmawi, Syafei, & Yamin, M. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 50–55.
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Mata, P., Qur, P. A.-, & Hadi, A. N. (2021). *Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis ... Analisis Implementasi Adab Berdialog* 10(01), 149–162.
- Maulana, S., Sya, M. F., Mawardini, A., & Ynianika, I. T. (2019). YouTube Sebagai Media Pengembangan Kemahiran Bahasa Inggris: Eksperimen pada Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.33830/jp.v24i2/6150.2023>

- Muhson, A. (2010). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. VIII(2)*.
- Munisah, E. (2019). *MODEL DESAIN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN. VOL. 17 NO.*
- Rustandi, A., Studi, P., Komputer, P., Mulawarman, U., Objectives, S., Methodes, S., Media, U., & Participation, R. L. (2022). *PENERAPAN MODEL ASSURE DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SMKN 3 PENAJAM PASER UTARA. VIII, 6–18.*
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 3(2), 237.*
<https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Supriyono. (2018). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD. II, 43–48.*
- Ubabuddin. (2019). *HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. V(1), 18–27.*
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 68–73.* <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wekke, I. S. (2020). *Metode Penelitian Ekonomi Syariah Ismail Suardi Wekke, dkk (Issue December 2019).*