

Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Media

Efforts to Improve The Quality of Learning Through Media Applications

Aini Maskuro

SMP Islam Nazhatut Tholibin Probolinggo Jawa Timur Indonesia

email: ainimaskuro11@guru.smp.belajar.id

diterima : 18 September 2022; dipublikasi : 31 Oktober 2022

DOI: 10.32528/bioma.v7i2.8709

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah salah satu kondimen yang ada dalam pembelajaran dan dicantumkan dalam penyusunan perangkat pembelajaran, sebaiknya pemilihan media pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dalam hal ini daya pemahaman peserta didik, tujuan pembelajaran, ketersediaan peralatan untuk mengadakan media pembelajaran, dan kenyataan yang ada pada lingkungan belajar peserta didik. Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk memudahkan mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung memiliki manfaat seperti : peserta didik dapat memiliki pemahaman tentang materi pembelajaran saat pembelajaran berlangsung, peserta didik memiliki antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dan peserta didik dapat menggunakan kelima indera saat guru menghadirkan media pembelajaran sehingga kualitas hasil belajar yang dibuktikan dengan hasil belajar dapat meningkat dengan baik dengan adanya penerapan media pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kualitas Pembelajaran

ABSTRACT

Learning media is one of the condiments that exist in learning and is included in the preparation of learning tools, the selection of learning media should be adjusted to the characteristics of students in this case the students' understanding power, learning objectives, availability of equipment to hold learning media, and the reality that exists in the learning process. student learning environment. The use of media in learning activities is very necessary to facilitate achieving the learning objectives that have been prepared by the teacher. Utilization of learning media when learning takes place has benefits such as: students can have an understanding of learning materials when learning takes place, students have the enthusiasm to participate in learning activities, and students can use the five senses when the teacher presents learning media so that the quality of learning outcomes is proven by learning outcomes can improve well with the application of learning media.

Keywords: Learning media, Learning quality.

PENDAHULUAN

Pada saat terjadi pembelajaran *daring* (dalam jaringan) dua tahun lalu, menyebabkan teknik pembelajaran berubah yang awalnya tatap muka menjadi belajar dari rumah. Namun pembelajaran *daring* memiliki kelebihan yaitu guru mempunyai kebebasan dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan di kelas, namun pembelajaran *daring* juga memiliki kekurangan yaitu guru harus selektif memilih jangkauan materi pembelajaran, aplikasi yang digunakan untuk belajar dari rumah dan strategi pembelajaran yang akan diterapkan saat pembelajaran dari rumah berlangsung. Jadi semua aplikasi pembelajaran dalam jaringan yang akan diterapkan saat pembelajaran dari rumah harus dipilih dengan tepat yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik. kompleksitas materi pembelajaran dan jangkauan jaringan internet perlu diperhatikan. Misal seorang guru menggunakan aplikasi rapat online yang disebut *zoom meeting* akan tetapi jangkauan jaringan pada tempat tinggal peserta didik tidak tersedia atau tidak lancar maka pembelajaran tidak akan tersampaikan dengan baik (Mu'minah, 2021)

Agar informasi pembelajaran dalam hal ini materi pembelajaran dapat tersampaikan pada peserta didik diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sangat sering digunakan saat itu aplikasi dari teknologi di era digital. Pemanfaatan teknologi di era digital tentu memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan teknologi di era digital, memerlukan kerjasama guru dengan pihak sekolah untuk melakukan analisis kebutuhan dan kemanfaatan dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi di era digital agar dapat disesuaikan dengan strategi pembelajaran, sehingga guru dapat menyesuaikan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang akan diterapkan saat pembelajaran berlangsung (Miftah, 2014). Berdasarkan uraian di atas maka pelaksanaan pembelajaran di era pandemi dan pasca pandemi harus tetap memperhatikan media pembelajaran agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk memudahkan mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung memiliki manfaat seperti : peserta

didik dapat memiliki pemahaman tentang materi pembelajaran saat pembelajaran berlangsung, peserta didik memiliki antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dan peserta didik dapat menggunakan kelima indera saat guru menghadirkan media pembelajaran (Kurniawan, 2013). Selain itu fungsi pemanfaatan media pembelajaran dapat menyebabkan minat, motivasi belajar dan rasa ingin tau peserta didik dapat meningkat sehingga dapat membawa kondisi kejiwaan peserta didik pada dampak sifat positif (Febrita dan Ulfah, 2019), serta media pembelajaran memiliki peran sebagai alat penyampai informasi dalam hal ini materi pembelajaran dimana guru berperan sebagai komunikator dan peserta didik sebagai komunikan. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran adalah semua hal yang digunakan dalam pembelajaran baik alat peraga, aplikasi dari teknologi, dan alat dan bahan praktikum yang digunakan untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran dan meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Mahnun, 2012 dalam Efrain dkk, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran juga perlu memperhatikan desain pembelajaran yang tepat agar kualitas pembelajaran dapat meningkat yang ditandai dengan hasil evaluasi peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA dapat berupa benda asli, benda tiruan, video pembelajaran, alat peraga dan aplikasi dari teknologi informasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sehingga diharapkan peserta didik memiliki antusias yang baik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

METODE

Penulisan pada artikel ini menggunakan kajian pustaka dari beberapa sumber dalam hal ini dengan menggunakan jurnal penelitian yang diperoleh dari jurnal online google scholar. Kemudian disusun sesuai dengan kebutuhan judul yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran baik berupa benda yang terlihat (*hardware*) maupun aplikasi (*software*) sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik (Mahardika dkk, 2021). Jadi media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang digunakan guru untuk memudahkan menyampaikan informasi kepada peserta didik agar mudah dipahami. Selain itu Hamzah B.Uno (2007:114 dalam Erviana, 2015) pengertian media dalam pembelajaran merupakan berbagai alat yang berhubungan dengan komunikasi yang dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pembelajaran agar peserta didik memiliki antusias untuk belajar dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Jadi keberadaan media pembelajaran dapat memudahkan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik

Dasar Teori Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat beragam, mulai dari video, aplikasi pada teknologi, alat peraga dan lain-lain. Namun pemilihan media pembelajaran pada abad 21 yang dikenal dengan era digital, maka media berbasis teknologi dan informasi merupakan media yang sangat memungkinkan digunakan. Karena penggunaannya praktis dan lebih efektif dikenal oleh generasi milenial. Selain itu penerapan media yang melibatkan banyak media (multimedia) dengan tampilan yang menarik dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dengan baik karena mengkombinasikan beberapa bentuk media seperti tulisan, tayangan visual, tayangan audio visual, tayangan visual yang bergerak, suara, dan permainan (Kelana, 2018 dalam Dhaniawaty, 2021)

Media pembelajaran adalah salah satu kondimen yang ada dalam pembelajaran dan dicantumkan dalam penyusunan perangkat pembelajaran, sebaiknya pemilihan media pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dalam hal ini daya pemahaman peserta didik, tujuan pembelajaran, ketersediaan peralatan untuk mengadakan media pembelajaran, dan kenyataan yang ada pada lingkungan belajar peserta didik.

Dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan pemanfaatan media pembelajaran maka diharapkan dapat antusias peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga aktivitas belajar tidak hanya terfokus pada guru namun

terdapat kegiatan peserta didik yang aktif menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan baik (Febrita dan Ulfah, 2019).

Potensi Implementasi media pembelajaran dalam Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan pada pelaksanaan pembelajaran dan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan beberapa hasil penelitian seperti:

- a. Penggunaan multimedia dengan permainan pada peserta didik tingkat sekolah menengah pertama menunjukkan minat dan antusias peserta didik sebesar 75 % dari jumlah peserta didik di kelas sehingga multimedia dengan permainan layak digunakan di kelas. (Susanto dkk, 2013)
- b. Penggunaan buku elektronik dapat meningkatkan minat belajar sebesar 88,61% dari jumlah peserta didik di kelas (Hasibiyati 2017)
- c. Penerapan model pembelajaran yang kooperatif dan interaktif dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi mengalami kenaikan nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II sebesar 10,71 (Nur Imamah, 2012)
- d. Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan lingkungan mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 0,85 (Taufiq, 2014)

Berdasarkan keempat hasil penelitian, maka dapat disimpulkan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki pengaruh dalam upaya peningkatan pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena dengan adanya pemanfaatan teknologi di era digital, media pembelajaran dapat disajikan dengan tampilan yang lebih menarik baik dengan menggabungkan tulisan, suara, tayangan gambar dan gambar yang bergerak (Batubara 2021 dalam Dhaniawaty 2021). Selain itu media pembelajaran yang mengutamakan multimedia sangat diminati dalam pelaksanaan pembelajaran karena lebih menarik, mudah digunakan, dan menyebabkan antusias peserta didik lebih baik (Permadi, 2017)

Pembelajaran IPA selain memerlukan media pembelajaran berbasis teknologi dan multimedia yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran namun, pada pelaksanaannya juga membutuhkan alat dan bahan praktikum untuk membuktikan konsep pembelajaran IPA. Oleh karena itu diperlukan desain pembelajaran yang interaktif dan inovatif yang dirancang .desain pembelajaran perlu memanfaatkan model pembelajaran yang interaktif dan inovatif pula dengan menghadirkan permasalahan Aini Maskuro, Upaya Peningkatan

otentik yang terdapat pada lingkungan belajar siswa. Selain itu pengadaan alat peraga dalam pembelajaran IPA juga diperlukan agar peserta didik dapat mengamati dan berinteraksi saat itu juga sehingga pembelajaran IPA menjadi lebih mudah dipahami dan kualitas pembelajaran IPA akan lebih baik

Tantangan dalam penerapan media pembelajaran

Pada dasarnya setiap pelaksanaan suatu program pasti menemukan tantangan, namun tantangan yang ditemukan dalam pelaksanaan dengan menerapkan media pembelajaran berdasarkan pengalaman penulis:

- a. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi terkadang menjadi dilema, misal siswa dilarang membawa ponsel pintar. Karena kebanyakan siswa menyalahgunakan penggunaan ponsel pintar saat pelaksanaan pembelajaran. Namun guru perlu bersikap tegas dengan adanya pelanggaran tersebut dan tetap memantau penggunaan ponsel pintar dalam pembelajaran dalam menggunakan teknologi.
- b. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran IPA perlu mengkombinasikan dengan metode praktikum dan model pembelajaran interaktif, guru pernah mengalami kesulitan mengkombinasikan ketiga hal tersebut dengan materi pembelajaran. Namun tantangan tersebut harus dapat diatasi oleh guru dengan mendesain model pembelajaran dan media pembelajaran yang interaktif yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa sehingga penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran dapat diterapkan dengan baik. Pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk peserta didik tingkat sekolah menengah pertama hendaknya lebih memperhatikan tahap perkembangan peserta didik yang mengarah pada operasional konkret, dan hendaknya melibatkan peserta didik untuk lebih aktif dan memahami pembelajaran sepanjang hidup sehingga guru hanya berperan untuk memfasilitasi kegiatan peserta didik saat pembelajaran (Andayani, 2018).
- c. Penggunaan media pembelajaran perlu memperhatikan keterampilan abad 21 yang menyadari pentingnya kecakapan berpikir tingkat tinggi yang meliputi keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir yang kritis terhadap permasalahan dan berpikir kreatif dengan memunculkan gagasan yang asli dari pendapat peserta didik itu sendiri (Sudarisman, 2015). Tantangan ini dapat diatasi oleh guru dengan

menerapkan strategi yang tepat dengan memperhatikan abad 21 misal dengan pendekatan saintific learning sehingga keterampilan abad 21 dapat terfasilitasi dengan memanfaatkan media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik, kesulitan materi dan tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian pembahasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran baik berupa benda yang terlihat (*hardware*) maupun aplikasi (*software*) sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran memiliki banyak ragam sehingga dalam penerapannya perlu memperhatikan karakter siswa, model dan metode pembelajaran agar keberadaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sehingga tujuan pembelajaran mudah dicapai dengan mudah. Tantangan yang ditemukan saat menerapkan media pembelajaran hendaknya dijadikan penyemangat dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif karena setiap tantangan pasti memiliki solusi yang terbaik untuk menghadapinya. Sebagai pendidik hendaknya lebih bersemangat melakukan inovasi pembelajaran, agar kualitas pembelajaran IPA menjadi lebih baik sehingga tujuan pembelajaran mudah dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, Y. (2018). Harapan dan Tantangan Implementasi Pembelajaran IPA dalam Konteks Kompetensi Keterampilan Abad 21 Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1).
- Dhaniawaty, R. P., Suci, A. L., & Hardiyana, B. (2021). Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 11(2), 183-194.A
- Efrain, R., Manggopa, H. K., & Liando, O. E. S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN IPA SEKOLAH MENGENGAH PERTAMA. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(4), 335-341.

- Erviana, L. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sebagai Sarana Praktikum IPA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Di SMP-It Ar Rahmah Pacitan. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hasbiyati, H., & Laila, K. (2017). Penerapan media e-book bereksistensi EPUB untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMP pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pena Sains*, 4(1).
- Imamah, N. (2012). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif berbasis konstruktivisme dipadukan dengan video animasi materi sistem kehidupan tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1).
- Kurniawan, A. D. (2013). Metode inkuiri terbimbing dalam pembuatan media pembelajaran biologi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1).
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1-12.