

PERAN TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI SISWA KELAS IVA SDN KUTAWARGI 1 DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Nabila Framesti Anita Yulianingsih, Aang Solahudin Anwar
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Sd19.nabilayulianingsih@mhs.ubpkarawang.ac.id

aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat cepat khususnya dibidang pendidikan digital. Teknologi digital dapat digunakan untuk membantu siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dengan teknologi kita dapat mencari dengan cepat apa yang dibutuhkan, seperti bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital seperti flipbook, untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan fakta dilapangan guru tidak menggunakan media pembelajaran digital dikarenakan sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan siswa dirumah juga tidak memanfaatkan teknologi dengan baik. Kebanyakan dari mereka hanya menggunakannya sebagai sarana hiburan bukan mengakses dunia edukasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran teknologi dan media pembelajaran digital bagi siswa kelas IVA SDN Kutawargi 1 dalam pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah *learning by doing*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dan ada beberapa tahap proses kegiatan yaitu tahap persiapan, tahap pelatihan, dan tahap pendampingan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data peran teknologi dan media pembelajaran digital dapat membantu meningkatkan pembelajaran menjadi interaktif.

Kata Kunci : *Teknologi, Media Pembelajaran Digital, Pembelajaran Interaktif*

Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat, salah satunya dibidang pendidikan. Teknologi didalam pendidikan mempunyai peran sangat penting untuk menunjang pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Teknologi pendidikan sebagai metode untuk merencanakan, menggunakan, menilai proses kegiatan belajar mengajar dengan memperhatikan teknis maupun interaksi antara siswa dengan guru sehingga terciptanya proses belajar mengajar yang efektif (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, bahkan saat pembelajaran disekolah teknologi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pembelajaran interaktif sehingga siswa menjadi aktif, kreatif dan inovatif. Guru dituntut harus mampu menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran digital yang inovatif pada proses belajar mengajar. Materi pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa merasa senang dan mudah memahami apa yang disampaikan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan observasi di SDN Kutawargi 1, pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik dan membuat siswa mudah merasa bosan sehingga siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan. Maka dari itu siswa membutuhkan dorongan agar lebih semangat belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Banyak siswa yang sudah mempunyai *gadget* tetapi tidak dimanfaatkan untuk mengakses dunia edukasi dan hanya digunakan untuk bermain game saja. Oleh karena itu, untuk mengembalikan peran teknologi dan media pembelajaran digital dengan memberikan sosialisasi, pembelajaran serta pelatihan kepada siswa Sekolah Dasar tentang teknologidan media digital dalam pembelajaran interaktif. Kegiatan utama dalam sosialisasi ini adalah memperkenalkan teknologi serta media pembelajaran digital. Karena berdasarkan hasil wawancara kepada Guru SDN Kutawargi 1 proses belajar mengajar dilakukan secara konvensional dan apabila ada tugas hanya disampaikan melalui whatsapp saja. Padahal banyak aplikasi yang dapat digunakan seperti e-book, quiziz, maupun wordwall.

Apabila siswa diberi arahan dengan baik akan memberi dampak yang signifikan pada siswa Sekolah Dasar SDN Kutawargi 1, yaitu sebagai pengenalan teknologi fungsi dan manfaat

penggunaan laptop, pemanfaatan aplikasi untuk media pembelajaran digital, pemanfaatan aplikasi digital untuk pembelajaran yang interaktif.

Peran teknologi dan media digital dalam pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan media edukasi. Sehingga terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif lagi. Dengan begitu, siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh saat proses belajar mengajar, bisa memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin di dunia pendidikan. Dengan adanya peran teknologi dan media pembelajaran digital diharapkan wawasan serta pemahaman menjadi lebih luas untuk kedepannya. Semoga kegiatan sosialisasi ini memberikan dampak yang positif yang semula hanya memanfaatkan gadget untuk bermain game dan senang-senang menjadi media edukasi yang bermanfaat.

Metode

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDN Kutawargi 1 pada tahun ajaran 2022. Dengan sampel kelas IVA sebanyak 30 siswa. Metode penelitian ini dengan *learning by doing*. Instrument yang digunakan wawancara. Tahap proses kegiatan, tahap pertama yaitu pengenalan mengenai laptop. Setelah itu dilanjutkan praktik penggunaan media pembelajaran digital dengan menggunakan laptop. Dalam melaksanakan program sosialisasi ini ada beberapa tahap yang harus dilakukan diantaranya :

Tahap proses kegiatan diantaranya, tahap persiapan, tahap pembelajaran dan pelatihan, tahap pendampingan dan proses pembelajaran.

1. Tahap Persiapan

- a. Pelaksana sosialisasi menginformasikan kepada kepala sekolah, wali kelas dan siswa kelas IV SDN Kutawargi 1 akan diadakannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media digital.
- b. Menyiapkan laptop
- c. Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan
- d. Menyediakan perlengkapan yang dibutuhkan



Gambar 1. Tahap Persiapan

2. Tahap Pembelajaran dan Pelatihan

Dalam tahap ini peserta berkumpul di ruang kelas IVA, kemudian mengisi daftar hadir kegiatan sosialisasi. Pelaksanaan ini dimulai dengan pengenalan dasar, meliputi:

- Pengenalan aplikasi pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu flipbook
- Mengajarkan tata cara penggunaan dan pemanfaatan aplikasi pendukung flipbook dengan baik dan benar
- Menyampaikan tentang penerapan dan pemahaman yang lebih luas dalam penggunaan laptop
- Melakukan praktek secara langsung dalam penggunaan teknologi yaitu penggunaan laptop sebagai media edukasi

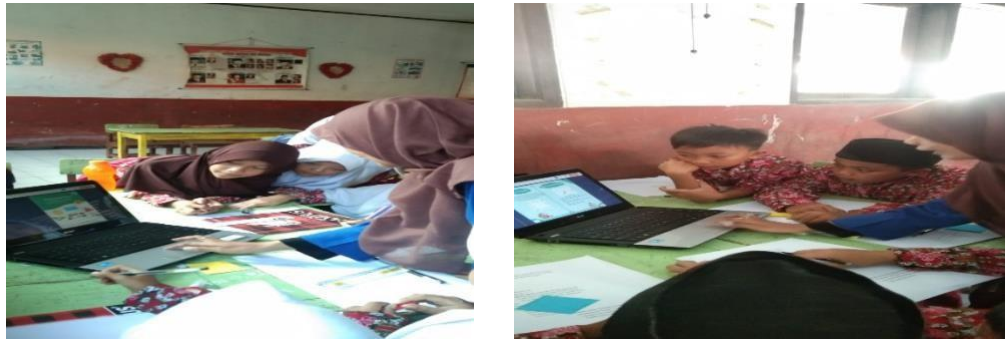


Gambar 2. Tahap Pembelajaran dan Pelatihan

3. Tahap Pendampingan Proses Pembelajaran

Pada tahap ini pelaksana mendampingi dan membimbing peserta agar mereka memahami cara penggunaan aplikasi digital serta mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka

setelah mendapat edukasi mengenai peran teknologi dan media pembelajaran digital dalam pembelajaran interaktif



Gambar 3. Tahap Pendampingan Proses Pembelajaran Melalui Media Laptop

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi peran teknologi dan media pembelajaran digital bagi siswa kelas IVA SDN Kutawargi dalam pembelajaran interaktif yang dilakukan pada tahun ajaran 2022, telah diikuti sebanyak 30 siswa sekolah dasar. Kegiatan ini berlangsung dengan beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pembelajaran dan pelatihan, tahap pendampingan proses pembelajaran. Ketiga tahap tersebut mencakup materi peran teknologi dan media pembelajaran yang interaktif. Dalam prakteknya siswa diajarkan cara menggunakan flipbook. Setelah mengenalkan aplikasi flipbook untuk proses pembelajaran, di flipbook juga memuat soal-soal layaknya kuis, siswa memilih jawaban yang benar. Setelah praktek berlangsung kegiatan akhir berupa simpulan, masukan, serta mengevaluasi kegiatan yang dilakukan. Menurut hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan peserta antusias dan mampu menerima informasi yang telah disampaikan sehingga peserta bisa fokus dan sesuai sasaran. Hasil program melalui sosialisasi ini peran teknologi dan media pembelajaran digital siswa kelas IVA SDN Kutawargi 1 dalam pembelajaran interaktif dinilai berhasil menambah wawasan mengenai media pembelajaran digital serta tahu cara mengaplikasikannya dengan baik.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Kegiatan sosialisasi peran teknologi dan media pembelajaran digital bagi siswa Kelas IV SDN Kutawargi 1 dalam pembelajaran interaktif pada tahun ajaran 2022 semester ganjil yang diikuti sebanyak 30 siswa sekolah dasar. Dengan tujuan untuk menambah wawasan dan

pemahaman dengan memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran digital dalam pembelajaran interaktif dan dapat merubah kebiasaan siswa dalam penggunaan gadget kearah yang lebih positif. Dengan didukung adanya laptop maupun gadget kegiatan ini berjalan dengan lancar. Peserta mampu memahami apa yang disampaikan di pelatihan yang diadakan.

Setelah melaksanakan kegiatan peran teknologi dan media pembelajaran digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa kelas IV SDN Kutawargi 1. Ada beberapa saran 1) untuk siswa : diharapkan mengurangi intensitas bermain gadget untuk hiburan dan menjadi beralih ke hal yang positif menggunakan gadget untuk mengakses edukasi pendidikan. 2) untuk guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran digital seperti flipbook untuk media pembelajaran dikelas.

Daftar Pustaka

- Hidayat, Heri. 2020. *Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar di dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha. 8(2). 1-9.
- Mukarromah, Jazirotu Zamzam. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Siswa*. Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama. 7(3). 1-10.
- Rahayu, Diana, dkk. 2021. *Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Indonesian Journal of Mathematics and Nasional Science Education. 2(2). 105-114. DOI : <http://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>.
- Suyanto, Muah Umar Yeni, dkk. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal*. JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT MANAGE. 1(2). 122-128.