

SOSIALISASI MEDIA KUPIN PADA PEMBELAJARAN DI JENJANG SEKOLAH DASAR

Tia Latifatu Sadiyah¹, Yulistina Nur DS², Depi Prihamdani³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Buana Perjuangan Karawang

tia.latifatu@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hasil dan dampak sosialisasi media KUPIN (Kreatif, Unik, dan Pintar) dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Media KUPIN merupakan platform teknologi pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Sosialisasi dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa di beberapa sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa media KUPIN efektif dalam meningkatkan pemahaman guru tentang teknologi pendidikan dan memotivasi siswa dalam proses belajar. Respon positif dari siswa terlihat dalam peningkatan keterlibatan dan antusiasme mereka selama pembelajaran. Namun, beberapa kendala ditemukan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah serta perlunya pelatihan lanjutan bagi guru. Dengan demikian, media KUPIN memiliki potensi besar untuk diimplementasikan lebih luas dalam pembelajaran di sekolah dasar, asalkan didukung oleh infrastruktur dan program pelatihan yang memadai.

Kata kunci— Media KUPIN, pembelajaran interaktif, sosialisasi, sekolah dasar, teknologi pendidikan.

Abstract

This study aims to assess the results and impact of the socialization of KUPIN (Creative, Unique, and Smart) media in learning at the elementary school level. KUPIN media is an interactive learning technology platform designed to increase students' active participation and make it easier for teachers to deliver materials. Socialization was conducted by involving teachers and students in several elementary schools as research subjects. The results show that KUPIN media is effective in improving teachers' understanding of educational technology and motivating students in the learning process. Positive responses from students were seen in their increased engagement and enthusiasm during learning. However, some obstacles were found, such as the limited technology infrastructure in schools and the need for further training for teachers. Thus, KUPIN media has great potential to be implemented more widely in learning in primary schools, provided it is supported by adequate infrastructure and training programs.

Keywords— KUPIN media, interactive learning, socialization, primary school, educational technology.

PENDAHULUAN

Media Pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada proses perkuliahan. Penyajian media pembelajaran beraneka ragam, berupa grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Dalam media pembelajaran penggunaan media komputer berperan penting dalam menyalurkan, menyimpan dan memproses informasi, dimana proses belajar- mengajar menjadi komunikatif, efektif dan efisien.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka memengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya sehingga diharapkan dapat membuat perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Menurut Oemar Hamatik (dalam Zuritna, 2017) bertugas “mengarahkan proses pendidikan agar mencapai sebagaimana tujuan yang diinginkan”. Pendidikan adalah “proses permartabatan manusia menuju puncak optimasi potensi kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimilikinya”. Hasbullah (dalam Zuritna, 2017).

Menurut Ihsan (dalam Zulfitria, 2017) menyatakan bahwa pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha informasi dan pembeda keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anaksekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju tingkat kedewasaan.

Sementara itu media pembelajaran juga menjadi salah satu kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara”. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud- maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Jadi, Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, memiliki tujuan, dan terkendali.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang dipelajari dalam satuan pendidikan. Baik tingkat dasar dan menengah mempelajari ilmu matematika. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Dalam pemahaman terhadap ilmu matematika itu sendiri harus

melalui pembelajaran yang sesuai dan tepat agar tujuan dalam belajar dapat tercapai. Matematika memerlukan pemahaman konsep yang baik karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya. Belajar matematika sering menjadi momok menakutkan bagi banyak siswa, mereka berpendapat bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, anggapan tersebut menyebabkan siswa semakin kesulitan dalam memahami materi. Sehingga siswa tidak memiliki motivasi untuk bisa dan menyebabkan siswa mudah putus asa.

Menurut (Phonapichat, 2014) “Maksud utama pembelajaran matematika adalah memungkinkan bisa membantu murid dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.” Media Kupin adalah aplikasi berbasis coding yang dikelola oleh perusahaan Terra Weather Ltd yang berbasis di Singapura. Smojo.ai digunakan untuk membuat rancangan serta coding pada chatbot. Chatbot yang digunakan pada Media Kupin berupa chatbot interaktif yang bisa digunakan oleh editor sebagai alat promosi suatu usaha atau sebagai media pembelajaran untuk pelajar. Chatbot tersebut dapat dibuat berdasarkan kebutuhan sang pembuat atau editor. Dalam hal ini, guru bisa menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran dengan memasukan materi yang spesifik kedalam coding chatbot agar bisa lebih interaktif digunakan oleh siswa/siswinya.

Pemanfaatan media pembelajaran pada hakikatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar.

Namun realitanya, dalam hal pemanfaatan media pembelajaran yang ada, masih begitu minim dan banyak ditemukannya beberapa tenaga pengajar yang bertahan pada cara lama. Yang pembelajaran tersebut dilakukan dengan metode melalui pendekatan yang terpusat pada dewan guru atau disebut konvensional atau lebih dikenal dengan metode ceramah. Terkhusus pada pembelajaran matematika, begitu sulit bagi siswa untuk dapat memahami dengan metode konvensional.

Hal lain yang menjadi penyebab belajar matematika dianggap sulit adalah bahwa umumnya matematika disajikan sebagai ilmu yang bersifat abstrak, karena matematika melibatkan hal-hal yang abstrak. Dan hal ini menyebabkan terhambatnya proses pengembangan kreativitas siswa dalam belajar.

Dengan adanya fasilitas aplikasi pembelajaran berupa chatbot dari Media Kupin sebagai salah satu media pembelajaran apalagi pembelajaran matematika bisa membantu proses pembelajaran siswa/siswi dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok khususnya dengan menggunakan chatbot dari Media Kupin.

METODE

Dalam pelaksanaan sosialisasi yang akan dilakukan yaitu menggunakan metode pendekatan yang dimna tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman Dengan adanya fasilitas aplikasi pembelajaran berupa chatbot dari Media Kupin sebagai salah satu media pembelajaran apalagi pembelajaran matematika bisa membantu proses pembelajaran siswa/siswi dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok khususnya dengan menggunakan chatbot dari Media Kupin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Sosialisasi media KUPIN (Kreatif, Unik, dan Pintar) telah berhasil meningkatkan pemahaman para guru tentang penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Sebagian besar guru di sekolah dasar yang terlibat menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengoperasikan media KUPIN dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran sehari-hari.

Penggunaan media KUPIN dalam pembelajaran juga mendapat respon positif dari siswa. Mereka menjadi lebih antusias dan tertarik mengikuti pelajaran. Media ini mampu membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru melaporkan bahwa media KUPIN mudah digunakan dan tidak memerlukan keterampilan teknologi yang tinggi. Hal ini membantu dalam mempercepat adopsi dan penerapan media tersebut di dalam kelas.

Terdapat indikasi peningkatan hasil belajar siswa setelah media KUPIN diterapkan, khususnya dalam aspek pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis. Namun, hal ini perlu diteliti lebih lanjut dengan menggunakan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur.

2. Pembahasan:

Media KUPIN dirancang agar selaras dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dasar. Dalam proses sosialisasi, terlihat bahwa media ini dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, seperti matematika, bahasa Indonesia, dan ilmu pengetahuan alam. Konten yang disediakan oleh media ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa dan guru.

Salah satu keunggulan media KUPIN adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan fitur-fitur interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif yang dianjurkan oleh banyak ahli pendidikan.

Meskipun media KUPIN membawa banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan yang muncul selama proses sosialisasi. Misalnya, keterbatasan infrastruktur di beberapa sekolah, seperti akses internet yang lambat atau kurangnya perangkat teknologi. Selain itu, beberapa guru masih memerlukan pelatihan tambahan untuk benar-benar memaksimalkan penggunaan media ini.

Berdasarkan hasil sosialisasi, direkomendasikan untuk melakukan pelatihan lanjutan bagi para guru, terutama terkait pemanfaatan media KUPIN dalam berbagai skenario pembelajaran. Selain itu, peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah perlu menjadi prioritas agar media KUPIN dapat digunakan secara optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sosialisasi media KUPIN pada pembelajaran di jenjang sekolah dasar menunjukkan hasil yang positif. Media ini berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang penggunaan teknologi pendidikan dan memberikan dampak positif terhadap motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media KUPIN terbukti efektif dalam membantu guru menyampaikan materi secara interaktif dan kreatif, sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku. Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar, yang secara tidak langsung berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Namun, sosialisasi ini juga mengungkap beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah tertentu dan masih adanya kebutuhan pelatihan lanjutan bagi guru untuk memaksimalkan penggunaan media ini. Kendala tersebut perlu diperhatikan agar implementasi media KUPIN dapat berjalan secara efektif dan merata di semua sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, Diyan Yusri, 'Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu', *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7.2(2020), 809–20
- Alifia, E.A, *Pengembangan Media Buku Bergambar Pada Pembelajaran Ips Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Kelas V Sdn Pesantren Mijen Semarang*, 2017
- Baharuddin, Ilham, 'Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan', *Jurnal Nalar Pendidikan*, 2.2 (2014), 247–55
- F. Erma, 'Kajian Teori "Pengertian Media Pembelajaran".', 2012, 11–44

- Hanif, Zulkifli Muhammad, 'Pengembangan Aplikasi Chatbot Untuk Pelayanan Akademi Di Peguruan Tinggi', 2021, 89
- Kusmiati, Heti, 'Penerapan Pendekatan Kooperatif Tipe Thing Pair Share (Tps) Dengan Metode Inquiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Dan Hasil Pembelajaran Matematika Kelas Vb Sd Negeri 02 Kota Bengkulu', *UNIB Scholar Repository*, 2014, Hlm. 11-12
- Mukhlisin, Muhamad, 'Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Penggunaan Media Tiga Dimensi Pada Siswa Kelas V SD N Tlogoadi Mlati Sleman Yogyakarta', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2016, 10–27
- Rahmawati, Candra, 'Hubungan Fungsi Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn Gugus Jemdral Al Sudirman Kabupaten Demak', *FORMULASI DAN UJI AKTIVITAS ANTIBAKTERI SEDIAAN KRIM EKSTRAK ETANOL DAUN KETAPANG (Terminalia Catappa L.) TERHADAP Propionibacterium Acne DAN Staphylococcus Epidermidis SKRIPSI*, 2019, 1–146
- Setiawan, Andhika Budi, 'Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Rencana Anggaran Biaya Di SMK Negeri 3 Yogyakarta', *Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta*, 2014, 134
- Widhianto, Andrian, 'Media Pembelajaran', 2021
- Zakiy, Muhammad Abdurrahman, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang', 2018, 13–16

