

PERAN PENGEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS VI SDN PASIRJAYA 1 KARAWANG

Rahma Dilla Zainuri¹

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Buana Perjuangan Karawang

rahma.dilla@ubpkarawang.ac.id¹

ABSTRAK

(AECT) mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai studi dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai. Ini dilambangkan teknologi instruksional sebagai teori dan praktik desain, pengembangan, pemanfaatan, manajemen, dan evaluasi proses dan sumber daya untuk belajar. Berdasarkan permasalahan di atas, SDN Pasirjaya 1 perlu diberikan pemahaman tentang Belajar Perkembangan Teknologi Dalam Meningkatkan Media Pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan Sosialisasi Belajar Perkembangan Teknologi Dalam Meningkatkan Media Pembelajaran pada Siswa Kelas VI SDN Pasirjaya 1. Pada saat melakukan sosialisasi di SDN Pasirjaya 1, peneliti mengetahui bahwa siswa kelas VI di SDN Pasirjaya 1 masih sangat minim pengetahuan terhadap perkembangan teknologi.

Kata kunci: *Teknologi, Media, Pengembangan*

Abstract

(AECT) defines educational technology as the ethical study and practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources. It denotes instructional technology as the theory and practice of the design, development, utilization, management, and evaluation of processes and resources for learning. Based on the above problems, SDN Pasirjaya 1 needs to be given an understanding of Learning Technology Development in Improving Learning Media. Therefore, the researchers conducted a Socialization of Learning Technology Development in Improving Learning Media for Class VI Students at SDN Pasirjaya 1. When conducting socialization at SDN Pasirjaya 1, researchers found out that grade VI students at SDN Pasirjaya 1 still lacked knowledge about technological developments.

Keywords: *Technology, Media, Development*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkembang sekarang menuntut agar pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat dan stakeholder.

Tujuan tersebut tidak lain didasarkan pada Undang Undang Dasar 45 terlebih pada Undang Undang pada Nomor. 20 Tahun 2003 didadarkan kepada penanaman nilai karakter peserta didik, perubahan jaman, penyesuaian IPTEK dan berkembangnya budaya Indonesia.

Pengembangan IPTEK dalam pendidikan menjadi salah satu sorotan dalam menata masa depan sebuah negara dan menjadi indikator negara tersebut maju atau tidak.

Perkembangan IPTEK dan pendidikan yang sangat pesat menjadi permasalahan lain dalam berbagai krisis multidimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para peserta didik. Perkembangan teknologi merupakan sesuatu keniscayaan dalam kehidupan saat ini. Berkembangnya teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan berjalannya pendidikan di sekolah. Saat ini, teknologi dengan segala kelebihan mampu menyediakan akses informasi secara cepat dan tidak terbatas sehingga siswa dapat memperoleh materi pembelajaran dengan mudahnya

Teknologi diciptakan agar menyelesaikan permasalahan dan untuk memudahkan pekerjaan. Teknologi mempunyai peran dan kontribusi penting dalam kehidupan, tidak terkecuali bagi pendidikan yaitu untuk mengoptimalkan pembelajaran secara efektif sesuai perkembangan, kondisi, dan kebutuhan masyarakat. Peran tersebut akan dirasakan bilamana manusia dapat menerima dan beradaptasi dengan perubahan. Untuk itu, artikel ini akan mengupas mengenai peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era yang penuh kemajuan ini. Sehingga diharapkan para teknolog pendidikan tidak lagi merasa keraguan dan tertarik untuk beradaptasi serta mampu memanfaatkan teknologi dengan segala manfaatnya dalam kehidupan pendidikan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Pasirjaya I dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VI yaitu sebanyak 30 orang. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan 03 Juli s.d. 01 Agustus 2022.

Jenis penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi terkait belajar siswa kelas VI sekolah dasar dan pengetahuan akan perkembangan teknologi dalam meningkatkan media pembelajaran.

Subjek Penelitian

Karawang, 28 Februari 2023

Subjek penelitian memberi Batasan subyek penelitian sebagai hal, tempat atau orang untuk variabel penelitian (Arikunto, 2006). Dalam sebuah penelitian, subyek penelitian memiliki peran yang sangat penting bagi peneliti itu sendiri. Adapun subyek dalam penelitian ini yaitu 30 siswa kelas VI. Sumber data dari penelitian ini adalah angket dan pedoman wawancara kepada siswa kelas VI Sekolah Dasar Pasir Jaya I

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan penjelasan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam suatu penelitian. Adapun prosedur penelitian ini adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data, dan tahap penyusunan laporan hasil penelitian.

Dalam tahap persiapan terdiri dari mulai meminta izin kepada Kepala Sekolah SDN Pasirjaya I untuk melakukan penelitian dan menyiapkan instrumen penelitian. Tahap yang kedua adalah tahap pelaksanaan, dalam tahap ini terdiri dari melakukan wawancara kepada seluruh subjek peneliti, mencatat semua percakapan saat wawancara dan mendokumentasikan subjek saat sedang wawancara melalui foto. Tahap ketiga yaitu tahap analisis data, pada tahapan ini terdiri dari proses pengolahan dan analisis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dengan subjek penelitian. Kemudian pada tahap akhir yaitu tahap penyusunan laporan akhir yang terdiri dari menyusun secara sistematis hasil dari penelitian ini.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket pengetahuan dan minat tentang pengembangan teknologi dalam meningkatkan media pembelajaran yang indikatornya diadaptasi dari penelitian terdahulu. Adapun indikator yang digunakan adalah Pengetahuan, berminat dan keinginan dengan jumlah total angket 20 pernyataan.

Penskoran angket yang digunakan adalah dengan skala likert dengan empat pilihan jawaban diantaranya TT (tidak tau), KT (ketertarikan), BM (berminat). Menurut Suleang et al., (2020) pengolahan data yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan, ketertarikan dan minat siswa kelas VI SDN Pasir Jaya I akan pengembangan teknologi dalam meningkatkan media pembelajaran, dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

NO	TIDAK TAHU	KETERTARIKAN	BERMINAT
----	------------	--------------	----------

1	70%	80%	85%
---	-----	-----	-----

Kemudian data angket pengembangan teknologi dalam meningkatkan media pembelajaran sebagai berikut.

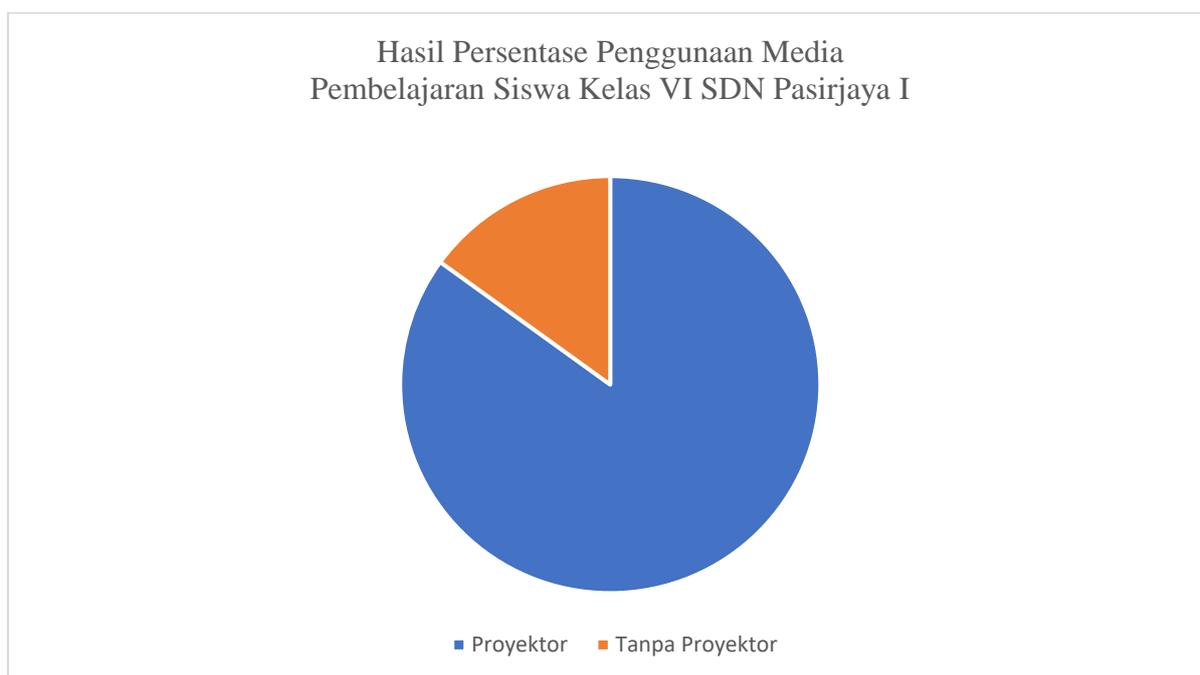
Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik komunikasi yang tak langsung berupa angket pengembangan teknologi dalam meningkatkan media pembelajaran, studi dokumentasi, dan komunikasi secara langsung berupa wawancara yang tidak terstruktur guna mendapatkan informasi lebih dari 10 siswa untuk mendukung data penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam hal ini, berdasarkan observasi kami di SDN Pasirjaya 1 menemukan bahwa pembelajaran yang ada sudah sesuai dengan RPP yang dibuat oleh guru. Pembelajaran lancar dan menarik. Meski begitu, alat peraga media yang digunakan sangatlah minim. Alat peraga berbasis teknologi tidak dipergunakan secara maksimal.

Menurut paparan peneliti menegaskan dalam teknologi pembelajaran dapat meliputi aspek efektivitas, efisiensi dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis teknologi. Siswa cenderung tertarik karena pelajaran tidak monoton atau membosankan. Dalam pembelajaran guru bisa melihat media yang ia miliki contohnya melihat slide foto atau gambar di Power Point, menonton video edukasi melalui layar LCD Proyektor, memperdengarkan audio sesuai materi yang terkait. Maka dari itu guru harus memiliki kemampuan kreativitas dalam penggunaan media atau IT. Guru yang kurang memahami dalam penggunaan media atau IT dapat menghambat dalam proses pembelajaran di kelas. Cara mengatasi guru yang kurang dalam memahami penggunaan media atau IT bisa mengikuti pelatihan yang berbasis IT bisa juga saling *sharing* dalam forum KKG. Hasil penelitian kami di kelas VI SDN Pasirjaya 1 didapatkan bahwa 85% peserta didik menyukai guru menggunakan media pembelajaran berupa proyektor dan 15% guru tidak menggunakan proyektor.



Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata siswa kelas VI SDN pasirjaya I sangat tertarik dan berminta jika guru menggunakan media pembelajaran seperti Proyektor. Hal ini dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi di kelas terkait indikator keberminatan untuk menggunakan media pembelajaran, menunjukkan siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran pada saat menggunakan media pembelajaran proyektor.

Pembahasan

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data.

Selanjutnya Motivasi merupakan seni yang mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian motivasi merupakan usaha dari pihak luar adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan, menggerakkan

Karawang, 28 Februari 2023

siswanya untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dan dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Harapan akan tercapainya hasrat dan tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri siswa. Salah satu pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan siswa, bahkan yang dianggap lemah sekalipun dalam memahami dan menerima isi pelajaran, yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang tepat untuk indikator kedua yang diangkat pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi bermanfaat untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar.

Teori yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas guru dalam media pembelajaran sejalan dengan pendekatan pembelajran Kontekstual. Teori Kontekstual ini mengedepankan proses dengan tahapan plan, do, see. Proses pembelajaran membutuhkan beberapa faktor pendukung seperti motivasi siswa, kualitas didipliin ilmu guru, serta perangkat pembelajaran. Pendekatan kontekstual mengutamakan pemecahan masalah yang ada di kehidupan siswa. Proses ini bukan melihat hasil belajar ,melainkan kemampuan siswa mengkasji ilmu, membangun sikap kritis serta mengaktualisasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan kemampuan guru dikelas bahwa perencanaan dalam proses pembelajaran terpaku dalam satu fokus pada perencanaannya saja “plan” tetapi tidak melihat dari hasil pelaksanaannya tanpa melakukan hasil evaluasi di akhir pembelajaran

KESIMPULAN

Teknologi pendidikan, yaitu sarana yang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar seperti computer, overhead proyektor, tv, video tape recorder, dll. Menurut Komisi Definisi dan Terminologi AECT (Association for Educational Communication and Technology) teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang

dipergunakan untuk proses informasi. Maka dari itu berkaitan dengan Teknologi pendidikan dan Media adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar dikelas yang bertujuan untuk menarik siswa siswi dalam penangkapan suatu materi yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cholik, Cecep Abdul. 2017. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia*. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*. Vol. 2. No. 6 (21-22)
- Huda, Irkham Abdul. 2020. *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 1. No. 2 (143-149).
- Mokol, N. A, dkk. 2022. *Pengaruh Perkembangan Teknologi dalam Pembelajaran Abad 21 Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia*. Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian. Surabaya, 6 April.