

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNOLOGI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DI SDN 5 BARANDASI KECAMATAN LAU**

Andi Paida¹, Darmawati², Jumriati³, Mutmainnah⁴, Nurhasanah⁵

¹Pendidikan PPKN Universitas Muhammadiyah Makassar

²Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar

³Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar

⁴Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar

⁵Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar

¹paيدا@unismuh.ac.id,²darmawatialief@gmail.com,

³jumriatisspd@gmail.com, ⁴mutmainnahamdang@gmail.com,

⁵hasanahnunu239@gmail.com

ABSTRACT

The use of digital media in social studies learning can increase elementary students' learning interest in learning. This study aims to find out about the role of using digital technology-based learning media in developing digital-based media for students, especially in the teaching and learning process of social studies material in elementary schools. The literature study approach is the method used in the research conducted. Where this research originates from several journals that are relevant to the topic of discussion within the scope of the Role of Technology-based Learning Media in Social Studies Learning in Elementary Schools and the application of digital media. The research results obtained are, the use of technology as a learning medium in the social studies learning process in elementary schools has an effect on social studies learning views that are able to increase motivation, learning outcomes of digital media in students.

keywords: IPS, learning media, digital

ABSTRAK

Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS dapat menambah minat belajar siswa SD dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang peran dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mengembangkan media berbasis digital bagi peserta didik khususnya pada proses belajar mengajar materi IPS di sekolah dasar. Pendekatan studi literatur merupakan metode yang dipakai pada penelitian yang dilakukan. Dimana penelitian ini bersumber dari beberapa jurnal yang relevan dengan topic bahasan dalam lingkup Peran Media Pembelajaran yang berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dan penerapan media digital. Hasil penelitian yang diperoleh ialah, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar berpengaruh terhadap pandangan

pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar media digital pada peserta didik.

kata kunci : IPS, media pembelajaran, digital

A. Pendahuluan

Pada proses belajar diperlukan alat yang bisa merangsang pembelajaran agar para siswanya bisa konsentrasi terhadap materi yaitu media pembelajaran. Media untuk pembelajaran pada awalnya hanya sebagai alat bantu, dan hanya sebatas di visual. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran tidak hanya visual saja, namun dilengkapi dengan audio bahkan bersifat interaktif. Semakin berkembangnya IPTEK di bidang pendidikan, penggunaan media pembelajaran menjadi berkembang seperti munculnya internet dan komputer. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat serta pemahaman karena materi disajikan lebih menarik dan terpercaya.

Perkembangan media pembelajaran ini membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, salah satunya di sekolah dasar. Hal ini karena pendidikan berkaitan erat dengan penyiapan sumberdaya manusia untuk menyongsong masa depan dunia. Dengan kondisi saat ini yang terus berubah dan berkembang, maka peran pendidikan dasar menjadi salah satu langkah penting yang harus mampu menanamkan nilai-nilai serta kompetensi setiap individu yang akan menunjang persiapan pembentukan SDM yang berkualitas.

Pendidikan dalam menghadapi era digital memiliki peran serta tanggung jawab dalam membentuk generasi masa depan yang memiliki kemampuan di dalam

menggunakan serta memanfaatkan teknologi secara baik dan maksimal. Berdasarkan hal tersebut, maka pendidikan harus mampu membangun serta meningkatkan media digital para peserta didiknya dalam menghadapi era saat ini. Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Media pembelajaran yang inovatif dan mampu menciptakan siswa yang aktif dalam belajar dapat diwujudkan dengan adanya teknologi informasi dan multimedia. Disadari oleh kalangan dunia Pendidikan bahwa keberadaan media sebagai alat untuk menyampaikan materi atau

bahan ajar dapat membantu aktivitas belajar dan mengajar, sehingga dapat terwujud tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh satuan Pendidikan (Bahriah, Feronika, and Suharto 2017).

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran agar memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Jenis media pembelajaran beragam ada yang berupa visual seperti buku, atau pun berupa audio visual seperti film animasi, video dari youtube , slide power point dan sebagainya. Penerapan media pembelajaran dilakukan secara terencana sehingga terwujudnya lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif serta tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran juga

merupakan kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan kreatifitas guru dan sistematis serta dapat membantu siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

Media pembelajaran penting digunakan karena dapat dijadikan alat perangsang belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan (Hartanti 2019).

Metode ceramah yang selama ini sering dipakai, sudah mengalami perubahan dengan memanfaatkan jaringan internet. Sehingga sebagai pendidik kita tidak hanya dapat memanfaatkan jaringan internet untuk mencari referensi untuk bahan pelajaran, tapi juga dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya sebagai bentuk

variasi dalam pembelajaran serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan prestasi mereka (Bunyamin, Juita, and Syalsiah 2020).

Pilihan media pembelajaran berbasis teknologi harus bersifat dua arah untuk memungkinkan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, juga dikenal sebagai feedback. pembelajaran berbasis teknologi dengan bentuk evaluasi pembelajaran berupa game dan dilengkapi monitoring kegiatan yang dilakukan siswa. ternyata dapat mempengaruhi perkembangan social emosional siswa dalam berkompetensi dan berkolaborasi. Oleh sebab itu, guru dituntut agar memiliki kompetensi baik soft skill ataupun hard skill agar dapat bersaing di era revolusi 4.0 khususnya dalam proses belajar mengajar (Inggriyani et al. 2020) Pembelajaran IPS

yang dahulu dianggap cenderung membosankan karena kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaiannya. Berbeda dengan saat ini pembelajaran IPS harus mulai mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan zaman.

Peran media pembelajaran yang menyenangkan juga efektif menjadi salah satu solusi dalam mengatasi pembelajaran IPS yang cenderung monoton. Penggunaan media digital dapat membantu penyampaian materi IPS menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Karena menurut Prehanto, dkk (2021) Pada pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas tinggi memerlukan strategi yang khusus dalam mengajarkan materi ilmu-ilmu social secara kontekstual. Maka dalam hal ini guru sebagai

sutradara pembelajaran harus mampu menyiapkan beragam media yang menunjang kemudahan peserta didik untuk memahami

Materi-materi IPS di kelas yang diberikan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan hasil jawaban atas pertanyaan yang keluar pada layar monitor akan terlihat di akhir permainan setiap soalnya. Jadi setiap pertanyaan akan langsung kelihatan hasil jawaban siswa yang tercepat menjawab dengan benar. Sehingga peserta didik berlomba-lomba untuk menjadi pemenang dalam setiap pertanyaan yang muncul. Kuis pada aplikasi kahoot ini dapat dinyatakan sebagai pembelajaran yang efektif karena pembelajaran terpusat pada siswa dan dapat mengasah dan mengembangkan keterampilan berpikir setiap peserta didik dalam menghadapi suatu

permasalahan. Sehingga diharapkan dapat menjadi generasi emas kedepannya untuk penerus kemajuan bangsa (Pujiasih 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain keunggulannya. Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian untuk mengetahui minat belajar siswa yang dimana dengan menggunakan aplikasi, hasil belajar siswa dapat meningkat daripada menggunakan metode tradisional. Karena sekarang banyak sekali game edukatif yang bermanfaat

B. Metode Penelitian

Studi literature merupakan suatu metode meninjau dan mengkaji secara kritis suatu pengetahuan, gagasan ataupun penemuan dari beberapa sumber-sumber tulisan yang sebelumnya telah dibuat. Data hasil literasi dari

beberapa jurnal yang relevan dengan topik yang diangkat dalam

Lingkup Peran Media Pembelajaran yang berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi dan keterampilan literasi digital menjadi sumber data pada penelitian yang

dilakukan. Pengambilan data dilakukan melalui penelusuran beberapa jurnal secara digital maupun manual. Analisis data dilakukan dengan metode isi melalui proses pemilihan beberapa jurnal yang relevan dengan lingkup penelitian, perbandingan diantara beberapa jurnal yang diperoleh dari proses pemilihan, kemudian hasil perbandingan jurnal sebelumnya digabungkan sehingga dihasilkan suatu data yang relevan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian literature dari beberapa jurnal mengenai penggunaan perangkat teknologi sebagai penunjang proses belajar mengajar pada materi IPS SD kelas tinggi, diperoleh informasi dan data bahwa sudah banyak sekolah yang menggunakan

media pembelajaran berbasis teknologi dan terbukti media tersebut dapat meningkatkan motivasi serta ketercapaian belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar di kelas. Namun penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi haruslah ditunjang oleh perangkat teknologi yang memadai sehingga penggunaannya dapat maksimal. Penghambat utama implementasi media pembelajaran berbasis teknologi ini berkaitan dengan kurang memadainya perangkat teknologi yang ditemui pada beberapa sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer*, volume 2(1), 116-121. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/jtk/article/view/369/278>
- Basori, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, volume 1(2), 75-87. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/211/141>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia.

Bunyamin, A. C., Juita, D. R., &
Syalsiah, N. (2020).
Penggunaan kahoot sebagai
media pembelajaran berbasis
permainan sebagai bentuk
variasi pembelajaran.
Gunahumas, 3(1), 43-50.