



Sartika Sarageti¹
 Juliana Margareta
 Sumilat²
 Deysti Trifena Tarusu³

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MPI BERBASIS TEKNOLOGI DI SD

Abstrak

Dampak globalisasi tidak hanya terbatas pada evolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, namun juga mempengaruhi pendekatan pembelajaran dan ciri-ciri generasi saat ini. Pentingnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi krusial dalam memajukan kapasitas kognitif anak-anak di tingkat Sekolah Dasar. Melalui implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi (MPI), diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan terhindar dari kebosanan dalam proses belajar. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan pengembangan berbasis model 3D, yang terdiri dari fase define, design, dan develop (meskipun telah dimodifikasi dari model 4D). Hasil dari penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat signifikan meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Mengingat era modern saat ini, perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi berkembang dengan cepat, menjadikannya sebagai suatu kompetensi wajib bagi pendidik dan peserta didik. Sejalan dengan evolusi teknologi saat ini, guru juga diharapkan mampu mengembangkan dan memanfaatkan media yang mendorong siswa untuk belajar secara interaktif.

Kata Kunci : MPI, Teknologi

Abstract

The impact of globalization is not only limited to the evolution of science and technology, but also influences learning approaches and the characteristics of the current generation. The importance of using learning media is crucial in advancing the cognitive capacity of children at the elementary school level. Through the implementation of technology-based interactive learning media (MPI), it is hoped that students will be more motivated and avoid boredom in the learning process. This research utilizes a 3D model-based development approach, which consists of define, design, and develop phases (although it has been modified from the 4D model). The results of this research confirm that the application of technology-based interactive learning media can significantly increase effectiveness in the learning process. Considering the current modern era, the development of technology and information-based learning media is growing rapidly, making it a mandatory competency for educators and students. In line with the current evolution of technology, teachers are also expected to be able to develop and utilize media that encourages students to learn interactively.

Key Words: MPI, Teknologi

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini tetap menjadi titik fokus berbagai pemangku kepentingan. Saat ini, dinamika dalam ranah pendidikan menjadi sebuah dinamika yang senantiasa berubah seiring dengan kemajuan jaman dan teknologi. Dalam perjalanan evolusi ini, kedua belah pihak, baik pendidik maupun peserta didik, dituntut untuk memahaminya agar selaras dengan standar yang diterapkan dalam pengembangan pendidikan berbasis IPTEKS (Pandi & Nurdyansyah, 2017:95).

Idealnya seorang guru harus memiliki kemampuan untuk mengatur proses pembelajaran agar dapat memberikan motivasi kepada siswa. Mereka juga harus kreatif dan inovatif dalam

^{1,2,3)} S2 PGSD, Ilmu Pendidikan & Psikologi, Universitas Negeri Manado
 email: tikasarageti@gmail.com, julanasumilat@unima.ac.id , deystitarusu@unima.ac.id

menyediakan materi serta media pembelajaran. Menurut Simbolon (2017:1), ia mengungkapkan bahwa "proses globalisasi terus berlangsung seiring dengan perkembangan IPTEK." Dampak globalisasi tidak hanya terbatas pada progres ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga mempengaruhi aspek karakteristik dan strategi pembelajaran dari generasi masa kini. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan yang krusial dalam memajukan kapasitas kognitif anak-anak di tingkat Sekolah Dasar. Dengan menggunakan media ajar interaktif berbasis teknologi siswa-siswa diharapkan menjadi lebih semangat dalam pembelajaran tidak merasa bosan saat belajar.

Kurangnya efektivitas proses pembelajaran menjadi salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan. Kegiatan belajar mengajar seringkali bersifat teoritis, di mana siswa menitikberatkan pemahaman materi pelajaran. Namun, penerapan praktis dari teori yang dipelajari kerap kali tidak terlihat dalam keseharian. Hal ini mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi terbatas. Diharapkan keberadaan guru dapat membantu mengembangkan kreativitas serta potensi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah agar siswa tidak hanya memiliki pengetahuan teoritis, melainkan juga mampu mengaplikasikannya untuk keperluan masa depan mengikuti perkembangan zaman.

Guru berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran untuk menghadapi tantangan ini. Salah satu strategi untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yang bertujuan untuk menggugah minat siswa dalam pembelajaran. Pada intinya, proses belajar mengajar merupakan wujud dari komunikasi atau penyampaian informasi kepada penerima. Informasi ini disampaikan melalui lambang-lambang komunikasi, baik secara lisan maupun nonverbal. Selanjutnya, Pengetahuan, keterampilan, atau nilai-nilai yang diperoleh peserta didik dianggap sebagai bekal yang dapat diaplikasikan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Untuk memastikan transmisi informasi yang efektif, dibutuhkan penggunaan sarana atau media yang memadai, seperti proyektor overhead, papan tulis, materi video, bantuan visual bergerak, proyektor LCD, objek tiga dimensi, materi tulis, atau modul, program komputer, dan sumber daya lainnya. Munadi (sebagaimana dikutip dalam Rusman, 2012:124) menekankan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi usaha siswa dalam mencapai hasil belajar. Faktor pertama adalah faktor internal dari individu siswa, seperti kurangnya minat belajar dan kecenderungan siswa untuk lebih suka bermain daripada belajar di sekolah. Sementara faktor kedua adalah faktor eksternal yang berasal dari luar individu siswa. Faktor ini mencakup pendekatan belajar yang diterapkan oleh guru, termasuk metode, model, dan media pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam situasi interaktif yang bersifat pendidikan. Situasi ini melibatkan interaksi antara guru dengan siswa, antar siswa, dan dengan sumber pembelajaran. Sebagai mana dinyatakan oleh Arsyad (2007:15), salah satu fungsi pokok dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang didesain dan diciptakan oleh guru. Multimedia memiliki kapabilitas untuk memikat minat siswa dan mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran IPA (Muhson, 2010). Dalam konteks kesiapan penggunaannya, Media dapat diklasifikasikan dalam dua kategori, yaitu media pra-fabrikasi yang tersedia secara umum di pasar, dan media yang perlu direkayasa khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran spesifik.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif MPI sangat diperlukan guna untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Dalam pengajaran, kehadiran media menjadi sangat penting dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif yang melibatkan komputer, LCD Proyektor, dan HP android sebagai alat bantu. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang digunakan mampu menarik minat siswa selama proses belajar mengajar. Fokus dari penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran MPI Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar."

METODE

Penelitian ini menerapkan Model Pengembangan 4D yang pertama kali diperkenalkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974, namun telah dimodifikasi menjadi Model Pengembangan 3D. Dalam model ini, terdapat tiga tahapan, yaitu define, design, dan develop. Fokus penelitian ini tertuju pada tahap develop karena tujuan utama penelitian bukan untuk menilai efektivitas

produk yang telah dikembangkan. Penelitian hanya memasukkan tahapan 3D karena terdapat keterbatasan waktu yang dihadapi oleh peneliti selama proses penelitian. Berikut tahapan pengembangan model 3D:

1. Tahap Pendefinisian (Define) Tahap pendefinisian juga dikenal sebagai evaluasi kebutuhan, bertujuan untuk menentukan persyaratan pengembangan dan menetapkan produk sesuai dengan spesifikasinya.
2. Tahap Perancangan (Design) Tahapan selanjutnya yaitu tahap perancangan.
3. Tahap Pengembangan (Develop) tahap pengembangan terbagi dua yakni, expert appraisal dan development testing. Expert appraisal sebuah cara untuk menilai atau memvalidasi rancangan produk. Sedangkan development testing sebuah kegiatan uji coba produk terhadap para siswa SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran. Karena di dalam era modern Perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi mengalami pertumbuhan cepat. Ini menjadikan penggunaannya sebagai kebutuhan dan tuntutan yang harus dikuasai oleh pendidik dan peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan media berbasis teknologi dan informasi tidaklah mudah untuk dipelajari dan diterapkan. Penggunaan media pembelajaran interaktif (MPI) berbasis teknologi memerlukan sejumlah teknik agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal. Demikian pula, penggunaan media ini juga harus berfungsi secara baik dan sesuai.

Pembelajaran menggunakan media MPI berbasis teknologi ini sangat bagus untuk dikembangkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Karena media pembelajaran MPI ini dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang diberikan serta media pembelajaran MPI ini meningkatkan minat belajar siswa.

Dan pengembangan Multimedia Interaktif Merupakan salah satu inovasi guru dalam pembelajaran yang mencakup beberapa kombinasi teks, grafik, gambar, animasi, video, foto dan audio. Dalam multimedia interaktif, fitur yang memegang peran kunci adalah kapasitas bagi pengguna untuk memiliki kendali penuh atas pengaturan dan struktur konten dengan berbagai metode. Materi ini bisa dihubungkan, terstruktur, dicari, dan dinavigasi dengan beragam cara oleh pengguna dari latar belakang yang berbeda. Contoh implementasi dari hal ini meliputi penggunaan realitas virtual, permainan, CD interaktif, dan aplikasi program.

Temuan dari penelitian ini memvalidasi pandangan para ahli yang menyatakan bahwa guru memiliki kebebasan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikan mereka (Saputra & Zinnurain, 2018). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama melalui media pembelajaran interaktif, merangsang minat belajar siswa karena menyajikan materi dengan cara yang memikat. Pendekatan ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi tanpa harus terlalu mengandalkan ceramah atau penggunaan papan tulis, sambil memberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan teknologinya.

SIMPULAN

Di era percepatan kemajuan teknologi, para pendidik perlu menguasai keterampilan dalam mengembangkan dan memanfaatkan berbagai media agar mampu merangsang siswa untuk belajar secara interaktif. Keahlian dalam teknologi menjadi suatu keharusan untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan saat ini. Selain itu, para pendidik juga diwajibkan memiliki pengetahuan mendalam tentang berbagai jenis media yang relevan dalam proses pembelajaran agar dapat diserap dengan baik oleh siswa selaku peserta didik. Dalam menghadapi era society 5.0 di dunia pendidikan, pendidik diamanatkan untuk memanfaatkan teknologi IT sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota

- Saputra, H. G., & Zinnurraïn. (2018). Pengaruh Penggunaan Media MS Power Point Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 3.
- Afriyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.VIII.
- Munadi. (2013) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. Di unduh melalui <http://dedi26.blogspot.com/2013/01/faktor-faktor-yangmempengaruhi-hasil.html>. diunduh bulan maret 2014