

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENGAJAR BAGI GURU DI ERA SOCIETY 5.0

Sri Widoyoningrum¹, Anita Andriani², Indana Lazulfa³

¹Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Hasyim Asy'ari

²Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Hasyim Asy'ari

³Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Hasyim Asy'ari

E-mail : swidoyoningrum@gmail.com¹

Abstrak

Pada Era Society 5.0 perkembangan teknologi dan informasi sangat pesat. Hal ini tentunya berimbas pada kesiapan teknologi dalam menyediakan solusi berbagai permasalahan. Salah satunya adalah mampu menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi dalam penyampaian pembelajaran mampu menjadi daya tarik bagi sebagian peserta didik dalam proses belajar karena dapat memberikan kesan tersendiri. Media pembelajaran dengan teknologi saat ini mampu menciptakan suasana pembelajaran lebih bermakna. Tujuan dan target utama dalam penerapan pembelajaran interaktif adalah memberikan pengetahuan kepada guru tentang metode pembelajaran di era saat ini, cara membuat media pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik. Dalam pelatihan cara membuat media pembelajaran dilakukan secara offline dan langsung tatap muka dengan para guru, diawali dengan mengenalkan tool media pembelajaran interaktif dan mempraktikkan pembelajaran interaktif. Hasil dari kegiatan pengabdian ini tampak pada media pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Media ini direkomendasikan untuk guru agar dapat menjadi pengetahuan baru khususnya dalam memilih media pembelajaran dengan teknologi terkini yaitu pembelajaran interaktif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Perkembangan Teknologi dan Informasi, Pembelajaran Interaktif.

Abstract

In the Era of Society 5.0, the development of technology and information is very rapid, this is faced with technology to face various problems, one of which is the existence of an intermediary in delivering learning in elementary schools. The world of technology has become an attraction for some students to learn because the learning makes an impression. Learning media with the latest technology is able to make learning meaningful. The main aim and target of interactive learning media is to provide teachers with knowledge about learning methods, how to create interactive learning media for elementary school students. The training on how to create learning media is carried out offline and directly face to face with teachers, starting with introducing interactive learning media tools and practicing interactive learning. Learning media is more interactive and learning objectives can be achieved. Apart from that, it is recommended for teachers to gain new knowledge, especially in choosing learning media with the latest technology, namely interactive learning.

Keyword: learning media, technology and information development, interactive learning

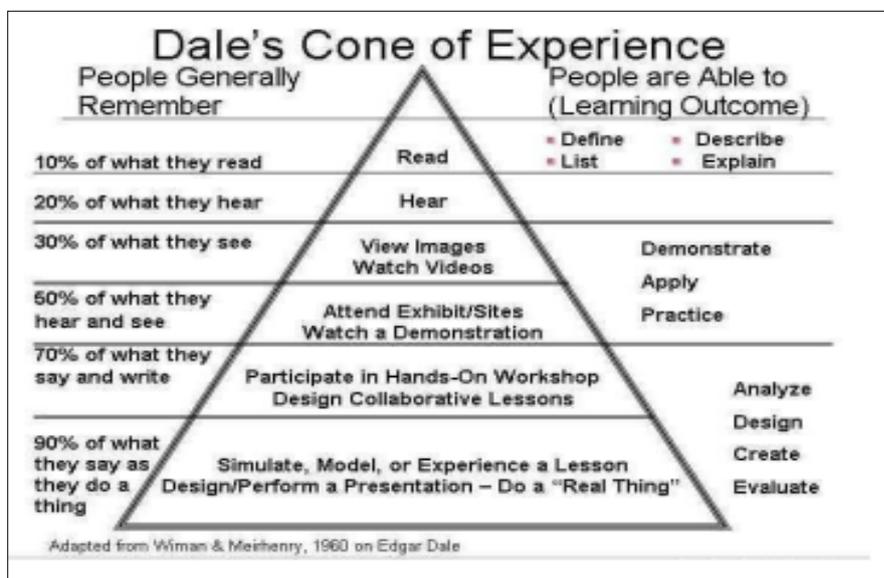
1. PENDAHULUAN

Di era serba digital saat ini, pola interaksi guru dengan peserta didik sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Dalam proses pembelajaran dengan literasi teknologi peserta didik saat ini, maka pembelajaran yang berjalan secara konvensional akan membuat peserta didik cepat bosan. Supaya peserta didik menjadi

peserta didik yang terdidik, baik dalam keagamaannya maupun dalam keilmuannya, maka pendidikan sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Agus Mustofa, salah satu sarana untuk membantu manusia agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari ditengah masyarakat adalah pendidikan (Agus Mustofa, 2007:16-19). Keterkaitan antara pendidikan dengan perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan selaras dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran dijadikan sebagai alat bagus yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga mengurangi kebosanan dan kejenuhan peserta didik saat proses belajar mengajar (Fitri & Ardipal, 2021). Dalam penerapan media pembelajaran dalam pendidikan dapat disesuaikan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien berdampak materi yang disampaikan oleh guru kepada guru ke peserta didik dapat diserap secara optimal.

Menurut Khaira, pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran (Khaira, 2021). Media pembelajaran yang digunakan akan mengikuti dinamika perkembangan zaman. Di era society 5.0 ini salah satunya media pembelajaran yang digunakan adalah dengan memanfaatkan teknologi dan bersifat interaktif.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan konsep kerucut pengalaman Dale (*Cone's Dale of Experience*). Konsep tersebut ditunjukkan oleh Gambar 1.



Gambar 1. Cone's Dale of Experience
(Sumber: Edgar Dale dalam Wiman dan Meirhenry, 1960)

2. PEMBAHASAN

Media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Gegne (1970:1) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menarik minat untuk belajar. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) media adalah bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.

Pada sebuah kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen diantaranya materi atau bahan, strategi, alat dan media serta evaluasi. Dalam hal ini peran media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran namun dapat sebagai bagian dari integral dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sangat menunjang dalam proses kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Keberadaan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, maka media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran sebaiknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca oleh peserta didik, sehingga pembelajaran dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan optimal. Berdasarkan Gambar 1 kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) dari Edgar Dale dapat dijabarkan sebagai berikut.

Gambar 1 menjelaskan hubungan antara kegiatan belajar dengan daya ingat dan hasil belajar. Berdasarkan Gambar 1, kegiatan membaca meliputi mendefinisikan, menjelaskan dan mentabulasikan. Daya ingat yang diperoleh dari kegiatan membaca sebesar 10%. Di samping itu, pada kegiatan belajar dengan melakukan sesuatu yang nyata (*do a real thing*) meliputi kegiatan eksperimen, membuat simulasi dan memodelkan akan memperoleh daya ingat yang tinggi yakni 90%. Hasil belajarnya antara lain dapat menganalisis, membuat desain, mengembangkan serta mengevaluasi. Guru dapat memilih dan menentukan media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan Diagram Dale yang dapat memberikan pertimbangan. Pemilihan media pembelajaran perlu diperhatikan oleh guru dengan menyesuaikan kondisi dan kebutuhan, karena media pembelajaran memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda.

Menurut Seels dan Glasgow dalam Azhar (2002:33-34) media pembelajaran interaktif dikelompokkan menjadi dua kategori secara garis besar, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi audio, visual maupun video rekaman dengan pengendalian komputer tertentu kepada peserta didik sehingga mereka tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif sehingga menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Seels & Glasgow dalam Azhar, 2002:36).

Peran media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan tujuan pendidikan maupun pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

2.1 Perkembangan Media Pembelajaran

Dalam perkembangannya, awal mula media hanya sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Adapun yang dimaksud alat bantu yang dipakai sebagai alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Pada sekitar abad ke-20 baru masuk teknologi audio alat visual untuk mengkonkretkan proses pembelajaran yang dilengkapi dengan alat audio visual atau *audio visual aids* (AVA).

Dalam upaya mewujudkan AVA tersebut, Edgar Dale mengklasifikasi pengalaman menurut tingkatan mulai dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut dikenal sebagai kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale. Pada akhir 1950, teori komunikasi mulai dipergunakan dalam alat bantu audio visual, sehingga media juga berfungsi sebagai penyalur pesan dan informasi pembelajaran. Kemudian pada tahun 1960 – 1965 siswa mulai diperhatikan sebagai komponen penting dalam proses belajar mengajar. Pada tahun 1965 – 1970 pendekatan sistem (*system approach*) mulai dimunculkan dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai integral dalam program pembelajaran.

Menurut Gagne & Briggs (1979:19) media pembelajaran meliputi alat yang baik secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran terdapat dua unsur penting agar pembelajaran dalam berjalan secara maksimal. Adapun dua unsur tersebut adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua unsur tersebut sangat berkaitan. Hal tersebut menjadikan salah satu fungsi utama media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan guru.

Hamalik telah mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki berbagai manfaat. Pertama, dapat mengaktifkan motivasi dan rangsangan belajar, dan

membangkitkan minat yang baru. Bahkan media dipercaya membawa pengaruh terhadap psikologis peserta didik. Pada tahap orientasi, media pembelajaran sangat membantu keefektifan transfer informasi dan pembelajaran. Kedua, media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman karena terdapat penyajian data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi (Hamalik, 1986: 19).

Sedangkan menurut Yunus dalam buku *Attarbiyatu wa Ta'aliim* menyatakan bahwa media memiliki pengaruh paling besar bagi indera manusia dan dapat menjamin pemahaman peserta didik. Aktivitas mendengarkan tidak sama pemahamannya dibanding dengan mengkombinasikan aktivitas mendengar dengan melihat (Yunus, 1942: 78).

Menurut, Ibrahim (196:432) menjelaskan pentingnya media pembelajara, karena "Media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pembelajaran". Kemudian Levied an Lents menerangkan empat fungsi media pembelajaran khususnya pada media visual diantaranya fungsi atesi, fungsi afektif, fungsi kompensatoris dan fungsi kognitif (Levied an Lents, 1982:20).

Keberadaan media berfungsi untuk tujuan instruksi agar informasi yang terdapat dalam media tersebut harus melibatkan peserta didik baik dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Materi dalam media pembelajaran dirancang secara sistematis dan psikologis dapat dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar, sehingga instruksi dalam media tersebut lebih efektif. Dengan perpaduan antara media pembelajaran dan materi yang dirancang dengan baik akan membuat pembelajaran dengan media tersebut menyenangkan dan memberikan pengalaman kepada peserta didik.

2.3 Kegunaan Media Pembelajaran dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penjabaran kegunaan media pembelajaran secara umum diantaranya sebagai berikut:

- 1) Dapat memperjelas penyajian informasi atau pesan tidak terlalu verbalitas (berbentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera dalam menerima informasi, misalnya objek terlalu besar maka dapat diganti dengan realitas, gambar, film atau model.
- 3) Dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik.
- 4) Dapat memberikan pengalaman dan lingkungan kepada peserta didik dengan penerapan materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik.

Setelah memahami kegunaan media pembelajaran secara umum, Dalam menentukan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran, hal yang perlu diperhatikan diantaranya kriteria pemilihan media pembelajaran dapat bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan.

Kriteria media sebagai sistem instruksional diantaranya sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung materi pembelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes dan ketahanan media.
- 4) Guru terampil dalam menggunakan media tersebut.
- 5) Penggelompokan target peserta didik.
- 6) Mutu dan kualitas secara teknis.

2.4 Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Seels dan Glasgow, media pembelajaran interaktif adalah serangkaian sistem penyampaian dan pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan kendali komputer kepada peserta didik sehingga mereka tidak hanya bisa mendengarkan dan melihat tetapi juga memberikan respon aktif terhadap sekuensi penyajian (Seels & Glasgow dalam Azhar, 2002:36).

Menurut Ouda, terdapat beberapa kriteria dalam menilai kualitas sebuah media interaktif (Ouda, 2001) yaitu: (1) kemudahan dalam navigasi (*user friendly*), (2) mengandung kognisi dan muatan SKL (standar kompetensi lulusan) yang ingin dicapai, (3) berisi pengetahuan dan penyajian informasi, kejelasan

informasi dan fokus pengetahuan, (4) terdapat integrasi media yaitu kesesuaian informasi dan ilustrasi yang disajikan, (5) kriteria fungsi secara keseluruhan yaitu kesesuaian kinerja media dengan tujuan pembelajaran.

Berikut ini tampilan media pembelajaran interaktif.



Gambar 2 Tampilan Halaman Opening Media Pembelajaran Interaktif
(Sumber Hasil Merancang dan Membuat Media Pembelajaran Interaktif)



Gambar 3 Tampilan Halaman Interaktif Media Pembelajaran Interaktif
(Sumber Hasil Merancang dan Membuat Media Pembelajaran Interaktif)

3. Simpulan dan Saran

3.1 Simpulan

Media pembelajaran merupakan perantara antara pengajar dengan peserta didik dalam mentransfer ilmu pengetahuan. Semakin maju perkembangan teknologi, pengajar dituntut untuk dapat berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu antara lain media audio, media visual, dan media audio visual. Media pembelajaran interaktif sangat membantu dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik, dalam penyampaian materi disertai audio visual yang dapat berupa video

serta adanya respon aktif dari media pembelajaran tersebut. Penyampaian materi disertai lembar evaluasi dengan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan ketrampilan guru dalam mengajar dan memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan dengan contoh-contoh yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif tersebut.

3.2 Saran

Di era society 5.0 dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, sebaiknya dalam dunia pendidikan dalam pembelajaran tidak hanya dengan cara konvensional namun dengan dibarengi teknologi. Sebaiknya pihak sekolah menyediakan ruang kelas berbasis teknologi bagi guru dan peserta didik agar pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi baik guru maupun peserta didik semakin terampil dalam menggunakan teknologi.

4. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Arsyad Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Cet-17. Jakarta: PT Grafindo.
- [3] Sapriyah, 2019, Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- [4] Association for Educational Communications and Technology .1977. The definition of educational technology. Washington, DC: AECT.
- [5] 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.
- [6] Rusman,dkk. 2012. Pembelajaran Berbasis TIK. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,
- [7] N. Subana, I. D. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Semester I Di Smp Tp 45 Sukasada. Jurnal Edutech Vol 1, No 2 (2013) Edisi Juli 2013
- [8] Molenda, Michael & Januszewski, Alan. 2008. Educational Technology : A Definition with Commentary. New York: lawrence Erlbaum Associates
- [9] Heinich, R., Molenda, M., dan Russell, J.D. 1982. Instructional Media and The New Technologies of Instruction. New York: John Wiley & Sons