

ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT PELAJARAN IPA KELAS VI SD

Sayidi ¹, Sumarno ², Ida Dwijayanti ³

Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang
sayidiarkaarfa@gmail.com

Page | 69

Abstract

Learning media are an important component of classroom learning implementation. Furthermore, the goal of education is to assist humans in continuing to develop and live a good and active life. The existence of quality education can begin in the classroom. The teacher's function is critical since it serves as an intermediary in instilling quality instruction in students. One of the many things that instructors may do to assist quality learning is to use engaging and effective media. However, due to their limited capacity to create media that is simple, quick, fascinating, and interactive, teachers continue to have little interest in using learning media. As a result, the goal of this research is to create an interactive learning environment that is ready to use, simple to learn, and appropriate for individual and group learning at school. This is research development, or R&D, using the ADDIE development paradigm, which consists of five phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The Google Form was used to collect data for the study, and it was circulated through the sixth-grade teacher forum in the Ki Hajar Dewantara cluster. The researcher obtained the following results: 94% use of learning media, 45.5% use of PowerPoint media, and 81.3 good replies in learning science. Based on the findings of this investigation, it is conceivable to design IT-based learning media for use in science learning activities for primary school students.

Keywords: *Learning Media, Development, Interactive Powerpoint, Technology.*

Abstrak

Media pembelajaran adalah bagian penting pada pelaksanaan pembelajaran di kelas. Selain itu, tujuan dari pendidikan yaitu menjadikan manusia untuk terus berkembang dan menjalankan kehidupan dengan baik dan dinamis. Adanya pendidikan yang berkualitas dapat dimulai dari bangku sekolah. Peran guru dijadikan hal yang penting karena sebagai perantara untuk menanamkan pendidikan yang berkualitas kepada siswa. Banyak hal yang dapat dilakukan guru untuk menunjang pembelajaran yang berkualitas yaitu salah satunya pada penggunaan media yang menarik dan efektif. Namun pada kenyataannya, masih sedikit minat guru yang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan kemampuan membuat media yang mudah, cepat, menarik, dan interaktif. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan lingkungan belajar yang interaktif siap pakai, mudah dipelajari, dan digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok di sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)*, dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima fase: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data melalui *google form* yang di sebar melalui forum guru kelas 6 di gugus Ki Hajar Dewantara. Dari itu, peneliti mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran sebesar 94%, penggunaan media powerpoint sebesar 45,5%, dan tanggapan positif dalam pembelajaran IPA sebesar 81,3. Berdasarkan hasil analisis ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis IT dimungkinkan untuk digunakan, dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran pelajaran IPA untuk siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pengembangan, *Powerpoint* Interaktif, Teknologi.

Received: 2023-6-12
Accepted: 2023-7-02
Published: 2023-7-03

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu sarana yang penting dalam perjalanan kehidupan setiap manusia. Hal tersebut memiliki tujuan agar setiap manusia akan terus selalu berkembang dan melangsungkan hidup dengan baik.¹ Selain itu dengan berpegang pada pendidikan manusia mampu untuk memperoleh peningkatan kualitas diri dari segi pengetahuan maupun pemahaman. Terdapat proses mengubah sikap dan juga tata laku seseorang maupun kelompok dalam mengupayakan pendewasaan manusia melalui kegiatan pembelajaran dan pelatihan. Umumnya pada negara pendidikan akan difokuskan pada jenjang sekolah, dimana jenjang pendidikan dimulai pada usia siswa 2-6 tahun pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan berlanjut pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), jenjang sekolah awal merupakan langkah awal yang sangat tepat untuk membentuk pola pendidikan dan perkembangan kognitif anak yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga upaya dan peran guru pada jenjang pendidikan awal sangat penting dan perlu disesuaikan dengan usia serta perkembangan zaman.²

Seiring berkembangnya zaman, pendidikan terus mengalami perkembangan yang terus dinamis dan modern dari itu ide kreatif sumber daya manusia pula menjadi keharusan untuk berjalan dinamis dan kreatif. Ada salah satu kelemahan yang dimiliki Indonesia dalam mengikuti perkembangan tersebut yaitu masih minimnya penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas khususnya di jenjang sekolah dasar, pada dasarnya guru hanya menggunakan sarana prasarana, serta media yang sudah tersedia tanpa melakukan pembaharuan yang sesuai dengan era digital (berbasis IT). Perubahan zaman yang dirasa semakin ketat dan terus dituntut untuk selalu menemukan inovasi baru serta diharuskan mempunyai karakter yang selalu siap untuk menghadapi tantangan-tantangan dalam persaingan dunia.³ Hal ini menjadi perlu untuk meningkatkan kompetensi dalam menyusun berbagai perangkat pembelajaran. Selain itu upaya peningkatan minat dan bakat guru diperlukan untuk pengembangan potensi siswa serta kualitas model pembelajaran di kelas. Hal tersebut berkaitan langsung dengan peran guru sebagai pionir pembelajaran. Maka dibutuhkan juga guru-guru yang berkompeten dan berkualitas pada bidang IT dengan melakukan sosialisasi, pelatihan, dan upaya pembaharuan media berbasis IT yang mudah digunakan.

Guru yang berkualitas merupakan guru yang mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap prestasi peserta didik.⁴ Namun permasalahan yang sering ditemui di lapangan yaitu sebagian besar guru terutama yang sudah memiliki usia di atas 35 menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia di kelas atau sekolah, sehingga

¹ Alpian, Y., dkk. Pentingnya Pendidikan bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66 - 74. 2019.

² Susandi, A. Pengajaran Guru Pendidikan Dasar di Era Millenial dalam Membentuk Moral Siswa. *Jurnal Conciencia*, 19 (2), 85-98.

³ Yani T., A., & Oikawa, S. Increasing Creative and Innovative Thinking Ability Through the Strengthening of Character Education in Probability Theory Course. *JETL (Journal of Education, Teaching, and Learning)*, 4 (1), 163, 2019. <https://doi.org/10.26737/jetl.v4i1.990>.

⁴ Zubaidah, S. Keterampilan Abad ke-21 : Keterampilan yang Diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan, 1-7*. Sintang : Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Persada Khatulistiwa.

sedikit guru yang mau mengembangkan sendiri sumber atau media belajar untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini sangat dimungkinkan bahwa pengetahuan guru terhadap pengembangan pembelajaran berbasis IT sangat terbatas serta tidak memiliki sumber belajar yang memadai untuk melakukan pelatihan dan pemberdayaan kreatifitas kompetensi guru untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan siswa yang kreatif dengan berbagai sumber yang digunakan di kelas pada proses belajar mengajar.

Pendidikan dapat mengembangkan potensi siswa, hal ini diperlukan untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman. Mampu menghadapi dan memecahkan masalah hidup. Menurut Sutikno (2006:42) ada empat pilar pendidikan sekarang dan masa depan yang dicanangkan oleh Unesco yang perlu dikembangkan oleh lembaga pendidikan formal, yaitu (1) *learning to know* (belajar untuk mengetahui), (2) *learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu) dalam hal ini untuk terampil dalam melakukan sesuatu, (3) *learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang, dan (4) *learning to live together* (belajar untuk kehidupan bersama) menyatakan empat pilar pendidikan sekarang dan yang akan datang.⁵

Empat pilar tersebut menjadi saling berkaitan pada proses pembelajaran siswa dan guru di dalam kelas. Perwujudan dari empat pilar pendidikan itu dapat direalisasikan dalam bentuk media pembelajaran di kelas. Sejalan yang dikatakan ahli bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari komponen penting dalam sistem pembelajaran.⁶ Ujung akhir dalam penggunaan media pembelajaran yaitu terikatnya minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan yang memungkinkan siswa untuk mampu berinteraksi dengan media yang digunakan. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri untuk guru dalam pemilihan media menarik untuk siswa yang juga mengikuti perkembangan zaman. Untuk mendapati media pendidikan yang efektif maka setiap guru harus memiliki pemahaman dan pengetahuan yang cukup mengenai media yang sejalan dengan zaman.

Pemahaman dan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang efektif guru dapat dikatakan cekatan apabila memahami beberapa poin di berikut : 1) fungsi media sebagai sarana mencapai tujuan pembelajaran, 2) latar belakang proses pembelajaran, 3) media pendidikan yang berkesinambungan dengan mata pelajaran lain, 4) inovasi pada setiap media pembelajaran, 5) media menjadi alat komunikasi untuk proses belajar mengajar yang lebih efektif, 6) kolerasi antara media pembelajaran dan metode pembelajaran, 7) menguasai berbagai jenis teknik dan alat media pembelajaran, 8) manfaat atau nilai media pembelajaran pada proses pengajaran di kelas, 9) pemilihan media yang cocok dan selaras dengan perkembangan, usia, dan jenjang siswa. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa media sangat erat berkaitan bahkan menjadi bagian tidak terpisahkan dari proses kegiatan belajar mengajar untuk terwujudnya tujuan

⁵ Sutikno, M. Sobry. *Menuju Pendidikan Bsermutu*. Mataram: NTP Press. 2006.

⁶ Nurfadillah, S., & dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3 (1), 153-163. 2021. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

pendidikan dan juga pada tujuan pembelajaran yang ada pada sekolah khususnya sesuai dengan perkembangan zaman (dunia era digital).

Pada saat ini, era digital memberikan dampak yang besar bagi kehidupan Manusia tidak bisa dipandang sebelah mata, terutama dalam bidang Pendidikan di Indonesia.⁷ Di era digital, peran teknologi dapat dimanfaatkan secara efektif dukungan maksimal bagi proses pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu pendidik mengemas dan menyajikan informasi kepada siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menghasilkan keinginan akan peminat baru, motivasi, dan rangsangan untuk meningkatkan kegiatan belajar, dan bahkan ada efek psikologis pada anak.⁸

Pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran belum dilaksanakan optimal karena kendala seperti pilihan atau desain media, kemampuan tenaga pendidik serta sarana prasarana yang di miliki. Kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi berkembang pesat akhir-akhir tahun ini, tidak hanya menjadi tren saja namun teknologi sudah menjadi keharusan dalam penggunaan beberapa bagian hidup. Terutama pada dunia pendidikan yang banyak sekali tuntutan untuk mengenalkan, mengajarkan, serta mnegasah keterampilan siswa untuk mahir dalam penggunaan media teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Namun hal itu menjadi halangan jika guru sebagai pelaku utama pendidikan masih saja kesulitan untuk menggunakan atau mengaplikasikan teknologi dengan media pengajaran di kelas.

Guna menunjang efisiensi dan keefektifan pembelajaran, penting diharuskan adanya berbagai emdia pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai perkembangan zaman. Hal tersebut penting dilakukan sebab menjadi pertimbangan upaya pemberian pembelajaran yang menarik dan monoton di dalam kelas. Pada umumnya kegiatan belajar mengajar menjadi proses pengampaiakan pesan atau komunikasi kepada penerima (siswa). pengemasan materi pembelajaran yang akan dikemas menjadi simbol-simbol nantinya ditangkap oleh siswa untuk dikembangkan pada pengetahuan, informasi, keterampilan, maupun nilai-nilai yang akan digunakan pada kehidupan sehari-hari. Supaya penyampaian pesan tersebut dapat dicerna baik oleh penerima (siswa) maka diwujudkan pada sarana atau media pembelajaran yang menarik serta memadai, contohnya video, *power point (PPT)*, flip card, program komputer, overhead projector, LCD, obyek tiga dimensi, dan lain sebagainya.

Proses pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran sumber belajar yang digunakan. Menurut penelitian terhulu pembelajaran itu sendiri memiliki arti pada kombinasi (kolaborasi) yang tersusun pada beberapa unsur penting yaitu antara lain material, manusiawi, perlengkapan, serta prosedur yang menjadi pelengkap guna mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas dengan sumber belajar yang telah

⁷ Widiara, I. . Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Purwadita*, 2 (2), 50-56. 2018.

⁸ Putra, L. D., & Ishartiwi. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2 (2), 169-178. 2015.

disediakan.⁹ Sumber belajar merupakan segala hal yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar secara fungsional mampu digunakan untuk mengoptimalkan hasil belajar dari lingkungan sekitar.¹⁰ Sumber belajar itu harus selaras dan sesuai dengan perkembangan serta *personality* siswa agar sesuai dengan kebutuhan kemampuan mental serta tugas pembelajaran siswa.¹¹

Sumber belajar mandiri adalah bahan yang mencakup alat bermain untuk belajar memberikan informasi dan berbagai keterampilan kepada siswa dalam bentuk buku, permainan bahkan berupa aplikasi handphone. Dalam hal bahan dan alat, tenaga kerja, biaya dan fasilitas juga sangat mempengaruhi. Teknologi digital membuat bahan atau produk yang dulu terlihat besar sekarang menjadi lebih kecil dan lebih mudah dibawa (portabel). penggunaan media dan teknologi dapat belajar secara optimal untuk mendukung proses belajar yang berkelanjutan efektif, efisien dan menarik. Sumber belajar yang baik adalah sumber belajar yang mampu menjadi acuan siswa dalam belajar secara kelompok kelas atau secara mandiri.

Hal tersebut sudah tidak asing lagi bagi siswa yang mahir dalam penggunaan media belajar digital. Hal ini peneliti memberikan dan menawarkan pengembangan media pembelajaran digital yang dapat menjadi titik terang guru dalam berinovasi menggunakan media pembelajaran yang beragam atau tidak hanya menggunakan media pembelajaran *power point (PPT)* saja. Sehingga mengindahkan ketrampilan guru mengajar serta menumbuhkan semangat serta motivasi siswa dalam mempelajari pembelajaran dengan menarik. Peneliti membuat media digital baru ini guna memudahkan guru dari kebutuhan guru dan siswa dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik sebagaimana upaya mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan bersama.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implimentation, and Evaluation* (ADDIE) yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Nababan, 2020).¹² Sugiyono (2016) mengungkapkan pendapatnya bahwa penelitian *Reseach and Development (R&D)* merupakan penelitian yang pada akhirnya nanti menghasilkan

⁹ Ngubadillah, A., & Kartadie, R. Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35, 2018.

¹⁰ Azrail, E., & dkk. Peningkatan Keterampilan Guru IPA dalam Pengembangan Sumber Belajar Mandiri sebagai Sarana Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3 (2), 53-65, 2020.

¹¹ Abdullah, R. Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(2), 216-231, 2012. <https://doi.org/10.22373/jid.v12i2.449>.

¹² Nababan, N. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gepgebra dengan Model Pengembangan ADDIE di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6 (1), 37- 50, 2020.

sebuah produk akhir, serta digunakan sebagai keefektifan produk yang dihasilkan.¹³ Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Depdiknas pada 2018 bahwa penelitian *Research and Development (R&D)* merupakan penelitian yang di dalamnya terdapat serangkaian langkah atau proses untuk mengembangkan produk, baik menghasilkan produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Data kualitatif dapat diperoleh dari hasil pengisian google form yang di sebarakan melalui grub Guru kelas 6 di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Blado, Sedangkan Data Kuantitatif diperoleh dengan dilakukan secara validasi dari ahli media, ahli materi, praktisi yang ada di kecamatan Blado.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis IT di era digital yang di ajarkan terhadap siswa pada jenjang pendidikan Sekolah dasar (SD) dan tingkat keberhasilannya apakah sudah sesuai dengan keinginan serta kebutuhan guru dan peserta didik. Media pembelajaran berupa *Google slide* yang akan di jadikan menjadi pilihan aplikasi di android yang diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas dan kemandirian siswa dalam mengembangkan kemampuan koginitif dan keterampilan.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas 6 Sekolah Dasar yang berada di dalam satu gugus yaitu Gugus Ki Hajar Dewantara serta juga melibatkan siswa kelas 6 SD Negeri Cokro kecamatan Blado. Penelitian ini menggunakan metode dengan menyebarkan angket atau *link google form* pada grup guru kelas 6 untuk menjaring apa saja kebutuhan, kendala, dan juga harapan terkait media pembelajaran yang biasa digunakan dan seberapa efektifkah media tersebut digunakan untuk menunjang pembelajaran dengan teknologi media digital. Beberapa pertanyaan yang digunakan sebagai angket kebutuhan untuk guru terhadap kebutuhan media pembelajaran digital yang sudah atau akan digunakan pada pembelajaran kelas sehari-hari.

Pada penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa list pertanyaan pada angket yang menjadi dasar pertanyaan pada kebutuhan dan survei lingkungan dari pendidik serta peserta didik pada gugus Ki Hajar Dewantara. Hal tersebut dilakukan untuk memaksimalkan pengembangan produk sesuai kebutuhan lapangan. Angket kebutuhan yang disebarakan melalui *link google form* tersebut memenuhi 10 pertanyaan pokok yang penting untuk ditanyakan dan diketahui jawaban dari guru terhadap media, model, dan respon siswa mengenai pembelajaran di kelas. Sepuluh pertanyaan tersebut meliputi, penggunaan media pembelajaran guru di kelas, ragam media apa saja yang sering guru gunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas, keaktifan siswa terkait ketertarikan dengan media pembelajaran yang digunakan atau tingkat kebosanan siswa saat di kelas dengan atau tanpa media, penggunaan media yang monoton apakah dapat memengaruhi siswa dalam pembelajaran, kompetensi atau kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer atau perangkat pembelajaran berbasis digital pada proses pembelajaran, sering tidaknya guru menggunakan media pembelajaran berbasis IT,

¹³ Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta. 2016.

seringnya penggunaan media pembelajaran berbasis IT tidak juga menjadi acuan untuk berlangsungnya keefektifan pembelajaran di kelas namun yang menjadi penting yaitu ragam dan kemudahan siswa memahami materi yang terungkap pada media pembelajaran yang dibuat dengan cukup menarik.

Selain itu respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas kemudian ketepatan penerapan media pembelajaran berbasis IT pada siswa kelas 6 pada satuan gugus Ki Hajar Dewantara juga dibutuhkan untuk mempertimbangkan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada jangka panjang. Angket kebutuhan tersebut penting adanya untuk peneliti agar produk yang dibuat dan dikembangkan dapat tepat sasaran untuk tujuan mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada era digital di dunia pendidikan.

C. Hasil dan Pembahasan

Gencarnya sosialisasi dan pengupayaan kualitas serta kompetensi guru terhadap kemajuan teknologi ternyata sudah dilakukannya kepada guru di berbagai satuan pendidikan. Hal tersebut nampak terlihat betapa antusiasnya guru dalam menerapkan upaya peningkatan IPTEK pada siswa. Beberapa guru sudah tidak asing lagi dengan pembelajaran berbasis IT Karena menawarkan pembelajaran yang variatif ini dapat membuat siswa tertarik membaca. Serta teknologi pendidikan sekarang juga menawarkan hal-hal menarik untuk dapat diimplementasikan pada pembelajaran guna menghindari kejenuhan belajar oleh siswa. Beberapa komunitas atau praktisi memberikan kesempatan belajar kepada guru untuk berlatih dan menerapkan pembelajaran efektif dan menyenangkan kepada siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi. Namun, pada kenyataannya tidak semua guru dapat dengan mahir membuat dan mengaplikasikannya ke dalam pembelajaran di karenakan keterbatasannya dalam membuat media tersebut. Selain keterbatasan kemampuan, guru yang memiliki perangkat elektronik kurang memadai juga menjadi kendala kreatifitas guru terhadap implementasi pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan hasil yang didapat dari responden pertanyaan pertama sebanyak 81,8 % responden menjawab sering menggunakan media pembelajaran, 9,1 % lainnya jarang menggunakan hanya beberapa kali saja dan 9,1 % sering menggunakan media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belum semua guru belum menggunakan media pada saat pembelajaran IPA berlangsung. Hal ini sesuai dengan penelitian bahwa pengaruh penggunaan media sangat signifikan terhadap mutu pembelajaran sekolah dasar.¹⁴ Hal tersebut dikarekan juga sebab usia anak Sekolah Dasar (SD) masih memiliki pemikiran yang abstrak dan diperlukan pembelajaran yang realistis (konkret) dengan dukungan beberapa media yang menunjang.

Pada pertanyaan kedua kebanyakan dari hasil survei masih ada yang menggunakan benda kongkret sebanyak 18,2 % , animasi video sebanyak 18,2% , gambar 18,2 % dan 44,5 % lainnya menggunakan media kombinasi keduanya. Dari pertanyaan

¹⁴ Sunaengsih, C. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3 (2), 183-190, 2016.

ketiga yang menanyakan keaktifan siswa ketika menggunakan media pembelajaran sebanyak 36,4 % yang menunjukkan lebih dari 60 % siswanya aktif, 27,3 % menunjukkan siswanya 41-60% saja yang aktif dan 36,4% menunjukkan siswanya hanya 21-40 % saja yang aktif. Hal tersebut membuktikan bahwa tingkat keaktifan siswa juga terpengaruh dari motivasi belajar siswa dengan media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Peningkatan motivasi belajar siswa salah satunya terdapat pada media yang digunakan. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan maka akan menarik semangat dan minat siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru di dalam kelas. Apalagi pada saat jam siang penurunan semangat siswa cukup signifikan, hal tersebut dikarenakan siswa sudah letih dengan posisi duduk dan menulis hal yang cukup banyak, maka dari itu tujuan diadakannya media belajar supaya siswa mampu mencerna informasi dengan mudah melalui kegiatan atau tayangan materi yang cukup efektif untuk siswa pahami.¹⁵

Pada pertanyaan ke empat menanyakan tingkat kebosanan siswa ketika menggunakan media yang di gunakan terdapat 45,5% menjawab siswanya antara 0-20% yang bosan jika menggunakan media, 36,4% menyatakan siswanya antara 41-60 % bosan dan 18,2% menyatakan tingkat kebosananya 21-40% saja. Pertanyaan kelima menunjukkan kemampuan semua guru akan mengoperasikan computer atau laptop dapat dikatakan bisa. Artinya hampir semua responden mampu mengoptimalkan IT untuk membuat media pembelajaran berbasis IT. Namun untuk pengembangan inovasi dan variasi media pembelajaran basis digital masih butuh ditingkatkan kembali, hal tersebut akan menjadi pertimbangan tingkat kebosanan siswa terkait pembelajaran yang dikarenakan penggunaan media yang monoton dan tidak menarik.

Pertanyaan ke enam mengenai menggunakan media IT 54,5% responden selalu menggunakan media IT ini untuk media pembelajaran 36,4 % jarang menggunakan IT dan 9,1% selalu menggunakan IT untuk membuat media pembelajaran. Pada pertanyaan ketujuh media IT apa saja yang digunakan untuk media pembelajaran 45,5% menggunakan Power Point, 27,3 % menggunakan Video pembelajaran, 9,1 % menggunakan media You Tube dan 27,3 % menggunakan media lainnya. *Power point* menjadi media pembelajaran yang sering kali digunakan oleh guru, hal ini disebabkan karena kemudahan akses dan kecepatan dalam pembuatan materi. Namun perlu diperhatikan bahwa penggunaan media *power point (PPT)* tersebut perlu dipertimbangkan model, inovasi, animasi, slide yang rapi, materi yang ringkas dan rapi, serta lainnya. Sebab seringkali ditemukan jika *power point (PPT)* yang digunakan oleh guru 90% berisikan tulisan materi atau pengertian dari buku yang di *copy paste* ke dalam *power point (PPT)*. Hal tersebut tidaklah menjadi efektif jika itu terjadi, sama saja halnya siswa diberikan buku yang berisi tulisan materi dan diminta untuk mengamati, hanya saja jika ditayangkan dari *power point (PPT)* terlihat kesan pemanfaatan media digital. Ini yang harus dibangkitkan lagi, ketrampilan guru terhadap inovasi media

¹⁵ Hawl, H. A, Sistem Full Day School di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Studi Kasus di Izzudin Palembang. *Istinbath*, 16(16), 71-87, 2015

pebelajaran baru yang singkat, cepat, efektif, dan dapat dijangkau oleh guru pada usia berapapun.

Pertanyaan ke delapan untuk mengukur penggunaan Media Pembelajaran IT dapat di terapkan di tempat mengajar ada 81,8 % responden sering diterapkan, 9,1 % selalu di terapkan dan 9,1 % Jarang digunakan. Pertanyaan ke sepuluh yang melihat respon siswa terhadap penggunaan media berbasis IT 72,2 % responden siswa Senang jika menggunakan media IT, 9,1 % biasa saja dan 18,2 % responden siswanya senang sekali jika menggunakan media IT. Pertanyaan terakhir yang menanyakan manfaat media IT 45,5 % bermanfaat dan 54,5 % sangat bermanfaat.

Hasil analisis tersebut memberi simpulan bahwa perlu adanya peningkatan kualitas dan kemampuan guru dalam membuat serta merancang media pembelajaran yang berbasis IT pada guru kelas 6 pada satuan gugus Ki Hajar Dewantara. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran kreatif berupa *power point*, *google slide* atau sebagainya untuk membuat siswa semakin tertarik dengan pembelajaran perlu diupayakan untuk megembangkan kreatifitas dan ketertarikan denga media yang menarik pula. Tidak hanya itu, kesenjangan antara kebutuhan siswa dan kreatifitas guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis IT masih cukup jauh selisihnya yang mana kebutuhan siswa terhadap pemahaman materi yang sangat banyak dapat diringkas dan diupayakan pada bentuk proses pembelajaran yang menarik salah satunya padapenggunaan media pendidikan yang tepat, sedangkan dilain sisi guru yang menggunakan sarana pembelajaran yang seadanya cukup banyak, hal tersebut dikarenakan tidak danya aktualisasi atau pelatihan terhadap penggunaan media pembelajaran yang kreatif.

Siswa yang sangat antusias untuk belajar dan menemui hal baru dipatahkan oleh minimnya kemampuan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital yang notabene sudah cukup banyak *diupgrade* serta bervariasi yang telah banyak disediakan oleh ahli IT untuk kesejahteraan serta kemajuan jenjang pendidikan Indonesia. Selain itu pemanfaatan IT oleh siswa harus lebih dini untuk dikenalkan, sebab pada masa usia Sekolah Dasar (SD) atau bahkan sebelumnya harus dapat segera mungkin kita kenalkan sebagai upaya peningkatan sumber daya manusia Indonesia pada era Indonesia emas. Ketertarikan siswa usia Sekolah Dasar (SD) terhadap dunia digital masih cukup tinggi, sehingga jika tidak diarahkan pada ketrampilan IT yang positif dapat menimbulkan efek negatif pada suatu hari nanti saat siswa sudah dikenalkan dengan media elektronik yang semakin canggih, ada kalanya siswa diharuskan untuk mencoba menggunakan kemanfaatan digital untuk kemudahan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu peneliti hendak membuat produk berupa media pembelajaran yang berbasis IT yang akan di jadikan aplikasi sehingga akan membantu dan memudahkan bapak/ibu guru terutama pada guru kelas 6 satuan gugus Ki Hajar Dewantara serta juga akan menjadi daya tarik minat motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehari-hari. Dari upaya tersbeut sehingga akan secara perlahan mewujudkan terciptanya tujuan pendidikan yang efektif dan maju sesuai perkembangan zaman pada siswa usia Sekolah Dasar.

D. Simpulan

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas 6 Sekolah Dasar (SD) di satuan gugus Ki Hajar Dewantara terhadap media pembelajaran berbasis IT ini masih terdapat beberapa pendidik yang belum menggunakan teknologi secara optimal sebagai media pembelajarannya. Sejauh penelitian yang ditemukan bahwa guru menggunakan pembelajaran berbasis IT cukup sering namun tidak banyak yang menggunakan inovasi digital lain untuk menunjang kreatifitas dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran digital yang sering digunakan oleh guru yaitu *power point (PPT)*, yang mana menurut beberapa guru *power point (PPT)* cukup mudah digunakan dan cepat pengerjaannya. Namun selain membosankan, siswa nampak tidak cukup aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga butuh sekali *upgrade* media yang cukup mudah untuk diakses oleh guru guna mewujudkan tujuan pendidikan dengan kualitas yang cukup baik sesuai dengan harapan. Kemampuan dan kemahiran guru perlu terus digalakan guna menambah kemahiran serta minat guru untuk mengubah cara pandang media sebagai sarsana komunikasi anatar siswa dan guru terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas cukup mengundang minat siswa untuk tidak bosan saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, kesenangan siswa sesuai dengan usia yang dibutuhkan media konkret dan masuk akal jika dilihat dan didengarkan oleh siswa, sehingga akan terbentuknya pemikiran yang konkret terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Terutama pada pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan nyata seperti mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang dimana siswa membutuhkan media yang cocok untuk memahami materi pelajaran yang cukup banyak dan perlu untuk diringkas menjadi media yang efektif ketika di kelas.

Sehingga di pandang perlu untuk membuat sebuah aplikasi sederhana untuk memudahkan guru menggunakan media pembelajaran yang bisa meningkatkan kreatifitas dan kemandirian siswanya. Hal ini diperlukan untuk menunjang inovasi media pembelajraan yang dapat digunakan oleh guru dalam peningkatan kompetensi serta motivasi siswa saat mengikuti pembelajara di dalam kelas. Sekaligus upaya untuk menurunkan tingkat kebosanan siswa pada literasi dan numerasi siswa kelas 6 pada satuan gugus Ki Hajar Dewantara melalui media pembelajaran efektif, menarik, dan mudah digunakan. Dengan adanya analisis kebutuhan ini diharapkan dapat memberikan alasan secara umum dan sebagai jembatan pesan mengenai apa yang dirasakan oleh siswa serta untuk terciptanya media pembelajaran berbasis IT ini diharapkan dapat memudahkan guru dan siswa dalam memahami pembelajaran IPA untuk siswa kelas 6 pada satuan gugus Ki Hajar Dewantara. Pada pembelajaran IPA jenjang Sekolah Dasar diharapkan siswa dapat memahami konsep materi secara konkret. Selain itu media pembelajaran berbasis IT ini diharapkan dapat menjadi penyederhana pemikiran siswa terkait cara memanfaatkan lingkungan sekitar yang berkaitan dengan perwujudan Ilmu Pengetahuan Alam. Pembelajaran IPA dijenjang Sekolah Dasar sangatlah mudah untuk dikaitkan pada praktik kehidupan sehari-hari, selain mengenalkan siswa untuk menjadi manusia yang inovatif juga menjadikan siswa untuk mahir dalam penggunaan teknologi

digital pada era kemajuan zaman saat ini. Peneliti membuat produk sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan dapat mempermudah kemajuan dunia pendidikan dan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(2), 216-231, 2012. <https://doi.org/10.22373/jid.v12i2.449>.
- Alpian, Y., dkk. Pentingnya Pendidikan bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66 - 74. 2019.
- Azrail, E., & dkk. Peningkatan Keterampilan Guru IPA dalam Pengembangan Sumber Belajar Mandiri sebagai Sarana Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3 (2), 53-65, 2020.
- Hawl, H. A, Sistem Full Day School di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Studi Kasus di Izzudin Palembang. *Istinbath*, 16(16), 71-87, 2015.
- Nababan, N. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6 (1), 37- 50, 2020.
- Ngubadillah, A., & Kartadie, R. Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35, 2018.
- Nurfadillah, S., & dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3 (1), 153-163. 2021. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Putra, L. D., & Ishartiwi. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2 (2), 169-178. 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta. 2016.
- Sunaengsih, C. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3 (2), 183-190, 2016.
- Susandi, A. Pengajaran Guru Pendidikan Dasar di Era Millenial dalam Membentuk Moral Siswa. *Jurnal Conciencia*, 19 (2), 85-98.
- Sutikno, M. Sobry. *Menuju Pendidikan Bsermutu*. Mataram: NTP Press. 2006.
- Widiara, I. . Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Purwadita*, 2 (2), 50-56. 2018.
- Yani T., A., & Oikawa, S. Increasing Creative and Innovative Thinking Ability Through the Strengthening of Character Education in Probability Theory Course. *JETL (Journal of Education, Teaching, and Learning)*, 4 (1), 163, 2019. <https://doi.org/10.26737/jetl.v4i1.990>.
- Zubaidah, S. Keterampilan Abad ke-21 : Keterampilan yang Diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan, 1-7*. Sintang : Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Persada Khatulistiwa.