

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MEMBANGUN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS I DI SD NEGERI KADUMERAK 1

Ujang Jamaludin¹, Reksa Adya Pribadi², Halimatussa'adiyah³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
¹ujangjamaludin@untirta.ac.id , ²reksapribadi@untirta.ac.id ,
³2227200057@untirta.ac.id.

ABSTRACT

One of the concerns of the teaching and learning education model in the classroom is how to create a classroom atmosphere that is conducive, fun, and motivates students to learn, one of which is by using the right learning media. The lack of use of learning media is an obstacle in the learning process with the 2013 curriculum. Based on these problems, the research aims to design and implement technology-based learning media to build students' learning motivation at SD Negeri Kadumerak 1. This article uses a method with a research and development approach with the ADDIE model design, development, and evaluation as the proposed model. We conducted an analysis before the learning media was designed, developed, and implemented as needed. The results obtained from our proposed model show a good evaluation with a good response from teachers to create a pleasant learning atmosphere in the classroom.

Keywords: Teaching and Learning, Learning Motivation, Learning Media

ABSTRAK

Salah satu perhatian dari model pendidikan belajar mengajar di kelas adalah bagaimana menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk belajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Kekurangan penggunaan media pembelajaran menjadi kendala dalam proses pembelajaran dengan kurikulum 2013. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dilakukannya penelitian untuk merancang dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membangun motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Kadumerak 1. Artikel ini menggunakan metode dengan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan desain, pengembangan, dan evaluasi model ADDIE sebagai model yang diusulkan. Sesuai kebutuhan, kami melakukan analisis sebelum media pembelajaran dirancang, dikembangkan, dan diimplementasikan. Hasil yang diperoleh dari model yang kami usulkan menunjukkan evaluasi yang baik dengan respon yang baik dari guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas.

Kata Kunci: Belajar Mengajar, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Untuk meraih tujuan pembelajaran yang efektif, pada proses kegiatan belajar mengajar

melibatkan peran aktif guru dan peserta didik berdasarkan interaksi timbal balik. Proses belajar mengajar juga disebut dengan adanya kesatuan

tindakan yang tidak dapat dipisahkan antara peserta didik dan guru. Guru memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran siswa di kelas. Sebagai guru harus mampu mengkomunikasikan informasi, dengan cara yang kreatif, menarik, dan memilih perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang dibahas sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Tingkah laku manusia, khususnya tingkah laku belajar, dipengaruhi dan dibimbing oleh motivasi. Motivasi mampu memberikan dorongan, dorongan baik dari dalam maupun di luar kelas agar membantu peserta didik untuk belajar dan mengubah perilakunya, hal ini disebut dengan motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor fundamental yang memotivasi manusia untuk tumbuh, berkembang, dan maju. dalam berbuat sesuatu. Motivasi belajar dapat didefinisikan dengan arti kekuatan pendorong secara keseluruhan, berasal dari dalam diri peserta didik yang muncul selama proses pembelajaran dan memastikan bahwa pembelajaran mereka konsisten.

Motivasi belajar dikaitkan sebagai suatu kondisi yang ada dalam

diri individu yang mendorong peserta didik untuk belajar dan melaksanakan kegiatan tertentu guna mencapai hasil dan tujuan belajar yang sebaik-baiknya.

Motivasi peserta didik akan menentukan intensitas usaha belajarnya. Hasil belajar akan menunjukkan tingkat motivasi belajar peserta didik. Semakin spesifik atau tinggi motivasi tersebut maka semakin besar peluang peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Media pembelajaran merupakan komponen terpenting ketika proses pembelajaran karena dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik berupa alat, orang, dan bahan ajar. Digunakannya media pembelajaran ketika proses pembelajaran adalah sebagai bentuk upaya kreatif serta sistematis agar menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran pastinya membantu peserta didik memahami pembelajaran sehingga termotivasi dan tertarik untuk belajar. Manfaat lainnya dari penggunaan media pembelajaran yaitu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif ketika

proses pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menunjang proses pembelajaran sekaligus sebagai alat untuk memotivasi dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi peneliti di kelas 1 SD Negeri Kadumerak 1 Kabupaten Pandeglang Banten pada bulan September – Oktober 2022, motivasi belajar peserta didik cukup rendah terlihat pada saat proses pembelajaran peserta didik yang pasif, hasil observasi lainnya yakni pembelajaran di kelas 1 SD Negeri Kadumerak 1 sudah menggunakan buku ketentuan kurikulum 2013 revisi 2017 dan revisi 2018. Namun, untuk penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat jarang digunakan. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah saat pembelajaran berlangsung.

Metode ceramah memang penting dilakukan. Namun, metode mengajar ceramah kurang efektif jika digunakan secara terus – menerus dalam proses pembelajaran, akan lebih baik lagi jika guru juga menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Untuk ketersediaan media pembelajaran

sebenarnya sekolah SD Negeri Kadumerak 1 sudah menyediakan media pembelajaran seperti alat peraga pendidikan, dan beberapa media berupa kit. Selain itu, sekolah juga sudah menyiapkan perangkat berbasis teknologi untuk mendukung penggunaan media IT seperti *proyektor*. Namun, media tersebut tidak digunakan secara maksimal baik media yang berbasis IT maupun non IT .

Pemilihan media dan penggunaannya pada proses pembelajaran oleh guru dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Hal ini akan berdampak pada hasil pembelajaran yang positif serta dapat menimbulkan proses belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga materi dapat disampaikan dengan baik dan dicerna atau dipahami oleh peserta didik.

Kemampuan guru dalam memahami teknologi juga menjadi hambatan penggunaan media berbasis IT di SD Negeri Kadumerak 1. Padahal untuk penerapan kurikulum 2013 diharuskan adanya penerapan pada bidang teknologi, informasi, dan komunikasi pada saat proses pembelajarannya.

Oleh sebab itu, guru dituntut agar dapat memanfaatkan teknologi

dengan sebaik - baiknya. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan yaitu dengan menggabungkan materi pembelajaran dengan aplikasi multimedia yang menyediakan banyak macam pilihan gambar, video dan animasi di dalamnya.

Pada saat ini terdapat banyak ragam aplikasi multimedia yang bisa dimanfaatkan guru untuk mendukung proses pembelajaran, seperti *power point*, *canva*, *wordwall*, *powtoon*, *filmora*, penggunaan platform *youtube* dan masih banyak lagi. Untuk mengatasi masalah yang terjadi, penulis menggunakan *power point* untuk penyajian materi, lalu bahan ajar dan lkpd dibuat dengan aplikasi *canva* sedangkan untuk evaluasi penulis menggunakan *wordwall*, penggunaan gabungan dari aplikasi tersebut guna proses kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan, suasana kelas yang aktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menyajikan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan desain, pengembangan, dan evaluasi model

ADDIE sebagai model yang diusulkan. Sesuai kebutuhan, kami melakukan analisis sebelum media pembelajaran dirancang, dikembangkan, dan diimplementasikan. Hasil yang diperoleh dari model yang kami usulkan menunjukkan evaluasi yang baik dengan respon yang baik dari guru, dalam menciptakan suasana belajar di kelas yang menyenangkan.

Jenis Penelitian

Disesuaikan dengan kebutuhan, artikel yang dibuat menggunakan Model AADIE jenis penelitian pengembangan (research and development).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September – Oktober 2022, semester 1 tahun ajaran 2021/2022 berlokasi di SD Negeri Kadumerak 1, Kabupaten Pandeglang, Banten. Dipilihnya SD Negeri Kadumerak 1 dikarenakan belum ada penelitian yang sama terkait media pembelajaran di sekolah tersebut.

Target/Subjek Penelitian

Target atau Subjek penelitian yang diteliti yaitu guru kelas 1 sebagai narasumber pada saat wawancara dan peserta didik kelas 1 SD Negeri Kadumerak 1.

Prosedur

Tahap 1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan tahapan yang dilakukan untuk mengumpulkan dan menelaah informasi. Ditahap ini yang peneliti kerjakan adalah melakukan observasi ke SD Negeri Kadumerak 1. Berdasarkan hasil observasi diketahui peserta didik kelas 1 di SD Negeri Kadumerak 1 kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran atau cenderung pasif kemudian, hasil wawancara yang dilakukan bersama guru menunjukkan bahwa ketika proses pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan metode ceramah dan sumber belajar dari buku paket saja.

Tahap 2. Pengembangan Model

Desain Model

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Berikut tahapan analisis yang dilakukan meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan tujuan. Peneliti mengidentifikasi bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas 1 SD Negeri Kadumerak 1 belum terlaksana secara maksimal. Terutama dalam penggunaan

media pembelajaran berbasis IT, belum terlaksana sama sekali.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Perancangan

merupakan tahap dalam merancang media pembelajaran berbasis *power point* yang menampilkan materi berupa tulisan, gambar, dan video di kelas 1 SD. Media pembelajaran yang dirancang meliputi :

1) Media Pembelajaran tematik

Media

pembelajaran ini berisikan materi pembelajaran tematik yang di sajikan dengan menggunakan *power point* berisi tulisan, gambar dan video mengenai penjelasan materi.

2) Media pembelajaran ini berisikan materi pembelajaran di kelas 1 dengan tema 3 subtema 3 pada pembelajaran 1, materi ini diambil dengan pertimbangan penyesuaian dengan kalender pendidikan

yang disusun untuk penentuan penjadwalan penyampaian materi kepada peserta didik.

- 3) Penggunaan bahasa yang tepat, jelas, mudah dimengerti oleh peserta didik serta penggunaan warna dan gambar yang menarik. Bertujuan agar media pembelajaran yang digunakan tidak sulit dipahami serta mudah dimengerti oleh peserta didik, dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

c. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai. Peneliti diberikan pendampingan oleh dosen mengenai perangkat pembelajaran yang dibuat.

d. Tahap *Implementation* (penerapan)

Tahap implementasi dilakukan dengan tujuan penggunaan media pembelajaran atau produk yang

sudah dibuat ketika proses belajar mengajar, meliputi penggunaan produk pengembangan untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah di desain. Pada tahap ini peneliti langsung mengimplementasikannya di dalam kelas.

e. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengamati efektifitas dari desain media pembelajaran yang ditawarkan, apakah media pembelajaran yang sudah di desain berhasil atau tidak. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan cara peneliti membuat angket, namun angket tidak diberikan satu – satu kepada peserta didik, melainkan angket akan ditampilkan didepan kelas menggunakan proyektor. Hal ini dilakukan mengingat peserta didik kelas 1 yang masih belum bisa membaca, dengan evaluasi seperti ini diharapkan dapat lebih efektif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil tahap *analysis* (analisis)

Pada tahapan analisis ini, awalnya dilakukan dengan observasi ke sekolah. Pada observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dikelas, terlihat peserta didik pasif mengikuti pembelajaran, lalu ditemukan bahwa pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran, baik media konvensional maupun media berbasis IT. Guna mendukung proses pembelajaran di kelas, sekolah sudah menyediakan fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran menggunakan media. Namun, fasilitas tersebut tidak digunakan secara maksimal. Dengan pertimbangan tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran sebagai solusi daripada permasalahan yang ada.

Selanjutnya dilakukan analisis materi yang berdasar pada kurikulum 2013. Analisis materi ini dilakukan untuk pemahaman lebih jauh setelah sebelumnya peneliti mengacu

pada jadwal penyajian materi yang ada pada kalender pendidikan. Peneliti berpedoman pada buku kurikulum 2013 sekolah dasar kelas 1 dengan tema 3, subtema 3 pada pembelajaran 1.

b. Hasil tahap *design* (perancangan)

Peneliti membuat perangkat pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa dengan melibatkan guru, agar media pembelajaran yang dibuat dapat di sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dengan fokus tujuan membuat media pembelajaran yang membantu guru menyajikan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar hingga hasil akhirnya peserta didik memahami materi yang diajarkan.

c. Hasil tahap *development* (pengembangan)

Tahap pengembangan media pembelajaran, setelah merancang perangkat pembelajaran yang didalamnya berisi media pembelajaran,

pada tahap ini peneliti diberikan pendampingan dan menunjukkan perangkat pembelajaran yang sudah dibuat kepada dosen. Setelah itu, lanjut ke tahap selanjutnya.

d. Hasil tahap *implementation* (penerapan)

Di tahap penerapan ini, media pembelajaran yang selesai dirancang, dan dikembangkan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Materi yang disampaikan atau diajarkan peneliti kepada peserta didik dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang sudah dibuat, yaitu dirujuk kepada materi tema 3 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas 1 SD. Materi tersebut diambil berdasarkan ketentuan jadwal yang ada pada kalender pendidikan.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengacu pada RPP atau rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat juga oleh peneliti. Dari kegiatan pendahuluan,

inti dan penutup semuanya berjalan secara teratur.



Gambar 1. *Power point* yang dibuat sebagai media pembelajaran

Power point tersebut berisi materi dengan tulisan singkat dan jelas, gambar dan video pendukung.



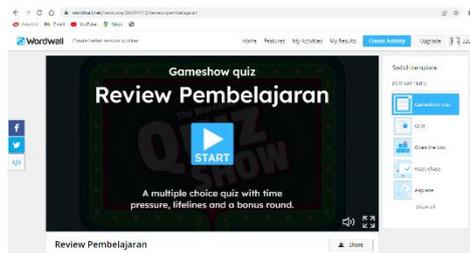
Gambar 2. Ruang kelas 1 SD Negeri Cimanuk 3

Suasana ruang kelas 1 di SD Negeri Kadumerak 1, dari awal observasi sampai tahapan penerapan media pembelajaran, guru kelas 1 SD Negeri Kadumerak 1 sangat membantu peneliti memberikan informasi juga mendampingi peneliti di kelas.

e. Hasil tahap *evaluation* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan cara peneliti membuat

angket, namun angket tidak diberikan satu – satu kepada peserta didik, melainkan angket akan ditampilkan didepan kelas menggunakan proyektor.



Gambar 3. Evaluasi pembelajaran

Hal ini dilakukan mengingat peserta didik kelas 1 yang masih belum bisa membaca, dengan evaluasi seperti ini bisa lebih efektif. Dari hasil evaluasi tersebut, peneliti mengetahui bahwa adanya perubahan sikap atau perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik. Pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengaplikasikan media pembelajaran, peserta didik tampak antusias dan aktif mengikuti pembelajaran, saat tahap evaluasi menggunakan angket yang ditampilkan didepan kelas, respon dari peserta didik sangat positif dan menjawab pertanyaan secara serempak.

D. Kesimpulan

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai atau tepat dengan tuntutan kurikulum, Selain itu, penggunaan bahasa pada media pembelajaran dianggap ringan, karena pemilihan Bahasa atau kata disesuaikan agar peserta didik mudah memahaminya. Pemilihan warna dalam media pembelajaran juga mendukung media pembelajaran itu sendiri, agar terlihat menarik. Setelah menarik peserta didik, dengan begitu peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Setelah selesai penerapan media pembelajaran dikelas, peneliti dan guru berdiskusi. Guru kelas 1 SD Negeri Kadumerak 1 menganggap media pembelajaran yang disajikan oleh peneliti menarik, dan menjadi acuan untuk kegiatan pembelajaran. Pada akhirnya, akan tetap ada kelebihan dan kekurangan maka agar lebih baik lagi kedepannya, diperlukan saran yang membangun atau penelitian lanjutan (bila diperlukan).

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Zaki, (2020) Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar

- Siswa, Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(2), 809-820
- Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 421-430
- Azhar. Arsyad. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Darnawati., & Jamiludin. (2019), Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 8-16
- Lisda Raihanti, Ujang Jamaludin, & M.Taufik (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV : Attadib Journal Of Elementary Education. Vol. 4 (2)
- Maulita, R., Suryana, E., & Abdurrahmansyah. (2022). Neurosains dalam Proses Belajar dan Memori . Jurnal Inovatif, 1-16
- Mulyasa. (2014). Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Rosda
- Nurtaniawati. (2017). Peran Guru Dan Media Pembelajaran Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. Jurnal Tunas Siliwangi, 1-20
- Pratiwi, F. P., & Gunansyah, G. (2022). Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian
- Reksa Adya Pribadi, Ana Nurhasanah, Muhammad Ari Syahrial. (2021) Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Menciptakan Pembelajaran Aktif Di Kelas : Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang. Vol 7(2)
- Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D).Bandung: ALFABETA
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suardi. Anitah. Akhyar. & Asrowi. (2017). “Relevansi Gambar Sebagai Media Dalam Buku Kajian Bertema Nilai – Nilai Pluralism Indonesia”. Jurnal Hukum Internasional, Pemerintahan dan Komunikasi, Vol 2, Edisi 6. Hal 1 – 6.
- Syifa Aura, Jamaludin Ujang, Taufik Muhammad. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. Volume 6 No. 2.

Teni. Nurrita. (2018). Pengembangan
Media Pembelajaran Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
Jakarta : Misykat

Wina. Sanjaya. (2014). Media
Komunikasi Pembelajaran. Jakarta
: Kencana Prenada Media Group