

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Aulia Setyaningtyas^{1*}, Bima Adi Saputra², Muhammad Ainul Yaqin³, M. Rosyid Ridho⁴,
Kiki Rita Ayu⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Matematika, FPMIPA, IKIP PGRI Bojonegoro

*Korespondensi Penulis. Email: auliasetyaningtias77@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran adalah satu diantara bagian pusat belajar yang sangat penting. Macam-macam model media belajar yang diterapkan pengajar dapat menciptakan pusat maklumat untuk para pelajar. Metode penelitian yang kami lakukan yaitu pengembangan dalam pembelajaran yang bersifat umum dan menjadi panduan dalam membangun infrastruktur dan perangkat program pelatihan yang dinamis serta mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Peran pendidik dengan media pembelajaran sangatlah penting. Pendidik harus bisa memilih dalam penggunaan media pembelajaran dengan tepat jika tidak tentunya akan mempengaruhi proses maupun hasil dari suatu pembelajaran. Banyak peserta didik seakan kehilangan motivasi dalam belajar. Mereka hadir di ruang kelas secara fisik hanya untuk menjalankan aktivitas belajar sesuai jadwal pelajaran. Peran pendidik dalam menggunakan media pembelajaran memiliki signifikansi yang besar. Pendidik perlu cerdas dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran, karena hal ini berpengaruh penting terhadap kelangsungan dan hasil pembelajaran. Terdapat situasi di mana peserta didik kehilangan motivasi dalam proses belajar. Mereka datang ke kelas hanya sebagai rutinitas fisik dan tidak memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran.

Kata kunci— pengembangan, media pembelajaran, digital

Abstract

Guide in building dynamic training program infrastructure and tools and supports the performance of the training itself. The role of educators with learning media is very important. Educators must be able to choose how to use learning media appropriately, otherwise it will certainly affect the process and results of learning. Many students seem to lose motivation in learning. They are physically present in the classroom only to carry out learning activities according to the lesson schedule. The role of educators in using learning media has great significance. Educators need to be smart in choosing and utilizing learning media, because this has an important influence on the continuity and results of learning. There are situations where students lose motivation in the learning process. They come to class only as a physical routine and do not have a clear goal in learning.

Keywords— development, learning media, digital

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah satu diantara dari bagian pusat belajar yang sangat penting. Macam-macam model media belajar yang diterapkan pengajar bisa menciptakan pusat maklumat untuk para pelajar. Mengingat semakin pentingnya peran komunikasi dan kemajuan teknologi dan juga telah di temui perjalanan proses pembelajaran, sehingga penerapan aktivitas pendidikan kian mendesak harus mendapatkan media pengajaran yang beraneka ragam. Seiring dengan kemajuan -

kemajuan teknologi informasi dan komunikasi atau biasa disingkat (TIK) dapat membawa perubahan yang signifikan pada moda dan model pendidikan yang sudah ada di zaman ini. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mencakup model dan metode mempelajari mobile dan paperless contohnya video conferens, e - learning, buku elektronik, dan lain lain.(Wirasmita & Uska, 2017). Dalam pembelajaran ini memiliki beberapa kendala yang di dapati siswa ketika mempelajari simulasi digital antara lain yaitu materi tersebut bersifat sensibel tidak teori. Maka kedepannya akan diperlukan gambar gerak yang mampu menggambarkan situasi secara akurat (Rahmat,Dkk, 2019).

Media belajar berbasis video adalah satu diantara media audio visual inovatif yang bisa membantu siswa belajar lebih efektif, Video dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran dengan memanfaatkan teknologi, ini termasuk metode guru profesional dalam mengevaluasi penerapan video dalam pengajaran(Rahmawati, & Atmojo,2021). Tidak hanya itu, bahwa Dengan adanya perkembangan teknologi media pembelajaran bisa dirancang sesuai dengan tekhnologi di sekarang ini Contohnya adalah mengkolaborasikan serta menggunakan m-learning dengan sebaik baiknya, Mobile learning adalah salah satu unsur dari e - learning yang mengharuskan guru untuk menerangkan media pembelajaran terhadap siswa dengan memanfaatkan media berbasis HP. Mobile learning memudahkan para pelajar untuk melakukan berbagai macam kegiatan antara lain adalah mencari informasi dan kegiatan pembelajaran dimana saja dan kapan saja tidak memiliki batasan waktu atau ruang. Mobile learning bisa memudahkan siswa untuk berlatih belajar secara independen dari sumber yang sudah ada.(Khomarudin, & Efriyanti, 2018).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang kami yaitu pengembangan dalam pembelajaran yang bersifat umum dan menjadi panduan dalam membangun infrastruktur dan perangkat program pelatihan yang dinamis serta mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini lebih sistematis dan komprehensif daripada model 4D, dan dapat digunakan dalam berbagai konteks pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan materi ajar (Pribadi, 2014). Model ini mengikuti lima tahap pengembangan akan dijabarkan di bawah ini.

1. Tahap Analisis

- Menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dan solusi yang sesuai.
- Menetapkan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi pembelajaran.

2. Tahap Desain

- Merancang program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

- Memproduksi program dan materi ajar yang telah dirancang.

4. Tahap Implementasi

- Melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi yang telah dibuat.

5. Tahap Evaluasi

- Melakukan evaluasi terhadap program pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai.

Tujuan ini yaitu untuk mendeskripsikan manfaat teknologi sebagai media pembelajaran dalam rangka upaya meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Serta mendeskripsikan bentuk usaha usaha guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dengan metode yang unik. Hasil penelitian agar menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, memfasilitasi guru dalam penyampaian pesan atau materi secara utuh dan jelas, sebagai media transfer informasi untuk menunjang ilmu pengetahuan bagi siswa, menciptakan terobosan terobosan baru yang menjadikan perubahan yang besar kedepannya, membuat pekerjaan lebih efisien dan efektif dalam pemahaman maupun dalam pencarian masalah belajar, menjadi strategi dan metode pembelajaran yang tepat di era globalisasi dan juga efektif dalam segala hal, dan meningkatkan potensi setiap siswa dalam diri masing masing melalui teknologi digital. Tujuan yang di prioritaskan dalam metode pembelajaran tersebut adalah meningkatkan motivasi siswa dengan semaksimal mungkin agar siswa semangat dalam belajar baik melalui animasi atau berbasis platform yang lain (Jediut M, dkk, 2021)

Media pembelajaran berbasis digital pada mata kuliah analisis real menggunakan blended learning. Desain, pengembangan asesmen dan tes yang bertujuan media pembelajaran berbasis digital dinyatakan akan keefektifannya, simple dan efektif saat digunakan dan berpikir kritis dapat mengembangkan kemampuan deduktif melalui latihan soal soal yang dikerjakan baik dari rumus maupun yang lainnya. Mahasiswa dapat menganalisis situasi matematika dan memperluas ranah berfikir agar muncul ide ide yang baru yang sangat penting bagi pembelajaran mahasiswa (Leurens T, dkk., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran pendidik dengan media pembelajaran sangatlah penting. Pendidik harus bisa memilih dalam penggunaan media pembelajaran dengan tepat jika tidak tentunya akan mempengaruhi proses maupun hasil dari suatu pembelajaran. Banyak peserta didik seakan kehilangan motivasi dalam belajar. Mereka hadir di ruang kelas secara fisik hanya untuk melaksanakan aktivitas belajar sesuai jadwal pelajaran. peserta didik sebagai objek apa saja yang di sampaikan oleh guru, akibatnya mereka jadi kehilangan tujuan dan menganggap belajar hanya formalitas saja. Korelasi antara guru dan siswa yang keras menyebabkan mereka tidak mempunyai dorongan untuk belajar (Oktiani, 2017).

Karena itu, media pembelajaran digunakan untuk mengatasi hambatan tersebut. Seperti yang kita tahu, media memiliki peran krusial dalam proses pendidikan. Ada berbagai jenis perangkat yang bisa digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan menggunakan elemen visual dan audio, yang membantu menghindari ketergantungan pada komunikasi verbal saja (Nur'aini, 2005).

SIMPULAN

Peran pendidik dalam menggunakan media pembelajaran memiliki signifikansi yang besar. Pendidik perlu cerdas dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran, karena hal ini berpengaruh penting terhadap jalannya dan hasil pembelajaran. Terdapat situasi di mana peserta didik kehilangan motivasi dalam proses belajar. Mereka datang ke kelas hanya sebagai rutinitas fisik dan tidak memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran. Peserta didik berperan sebagai objek penerima informasi dari guru, yang mengakibatkan hilangnya motivasi mereka dan pembelajaran hanya dianggap sebagai formalitas. Hubungan antara guru dan siswa yang kurang erat dapat menyebabkan kurangnya dorongan untuk belajar (Oktiani, 2017).

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan mobile learning bagi pembelajaran. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 4(02), 97-101. <https://doi.org/10.21009/JKKP.042.07>
- Jediut M. dkk (2021) pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motifasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19. <https://doi.org/10.36928/jlpd.v2i2.2047>
- Khomarudin, A. N., & Efriyanti, L. (2018). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada mata kuliah kecerdasan buatan. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 3(1), 72-87. <http://dx.doi.org/10.30983/educative.v3i1.543>
- Laurens, Theresia, Marlin Blandy Mananggal, and Fentje Sapulette. "pengembangan media pembelajaran desain grafis dan analisis real berbasis digital." *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)* 3.2 (2021): 85-92. <https://doi.org/10.30598/jumadikavol3iss2year2021page85-92>.
- Muntu, S., R. (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK. S1 thesis, Pascasarjana : <http://eprints.unm.ac.id/4316/1/SONNY%20RONNY%20MUNTU%202017.pdf>
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116-126. <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Wirasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis buku digital elektronik publication (EPUB) menggunakan software sigil pada mata kuliah pemrograman dasar. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(1), 11-16. https://sg.docworkspace.com/d/sAPp_HZbg8saGAaHxhc6ypxQ