

Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di MI/SD

Lingga Saniman Derajat¹, Rena Widayanti², Samsul Susilawati³

Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
renawidayanti07@gmail.com¹, 230103210018@student.uin-malang.ac.id²,
susilawati@pips.uin-malang.ac.id³

ABSTRACT

Learning at the MI/SD level requires learning processes and experiences that can help students understand the lessons they will study. Learning media has an important role as an intermediary between teachers and students to understand the learning material being studied. Technology-based learning media has an important role as an intermediary between teachers and students in delivering learning material. The development and progress of science and technology is increasingly rapid and cannot be avoided, so creative and innovative educators are needed in developing learning media and resources. The Merdeka Curriculum is a reform effort in the education system in Indonesia which emphasizes developing the competencies and character of students in a more flexible and contextual manner. Efforts to improve the quality of education in Indonesia must be accompanied by technological developments. This research uses a Library Research approach with qualitative analysis based on the theory used, namely content analysis to strengthen the study with this theme. Library Research is library research by examining sources in the form of books, manuscripts, notes, etc. The use of learning media in the learning process cannot be separated from the student learning process, because the use of learning media that suits students' needs is to help students achieve learning goals

Keywords: *technology-based learning media, MI/SD learning*

ABSTRAK

Pembelajaran di jenjang MI/SD membutuhkan proses dan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang akan dipelajari. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat dan tidak dapat dihindari sehingga diperlukan pendidik yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media dan sumber pembelajaran. Kurikulum Merdeka merupakan sebuah upaya pembaruan dalam sistem pendidikan di Indonesia yang menekankan pada pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara lebih fleksibel dan kontekstual. Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia harus dibarengi dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Library Research* dengan analisis kualitatif berlandaskan teori yang digunakan yaitu *content analysis* untuk memperkuat kajian dengan tema tersebut. *Library Research* merupakan penelitian kepustakaan dengan meneliti sumber yang berupa buku, manuskrip, catatan, dll. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses belajar siswa, karena penggunaan media

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran MI/SD

PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat MI/SD memiliki peran yang sangat signifikan dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan berdampak besar pada pertumbuhan peserta didik secara menyeluruh (Suharjo, 2003). Dalam proses ini, peserta didik membentuk fondasi yang akan mempengaruhi perkembangan psikologis dan kemampuan akademik mereka guna mempersiapkan diri untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi (Azzuri & Lubis, 2023). Aktivitas pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu peserta didik dalam peningkatan kualitas proses dan hasil belajar mereka. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Ndraha, n.d.). Dengan adanya media pembelajaran yang efektif dan efisien akan menambah semangat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Salsabila et al., 2020). Dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Media dalam pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru sering menggunakan sumber dan media pembelajaran untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo (Badan et al., 2002) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran sangat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta materi pelajaran pada saat itu. Sejalan dengan pendapat ini, menurut Zaini (Dewi K, 2017), media pembelajaran menjadi perantara yang penting bagi peserta didik. Dengan kehadiran media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar tidak cepat menimbulkan rasa bosan atau jenuh. Menurut Hamalik (Lestari, 2023) penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan motivasi baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus melakukan perencanaan pembelajaran yang matang dan dapat memilih media pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dibuktikan oleh sejumlah penelitian. Berdasarkan penelitian (Oktavera, n.d.) yang berjudul "Pengaruh media pembelajaran dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar" yang dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Karang Tengah 4 Tangerang, jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Ada perbedaan hasil belajar ilmu pengetahuan alam antara media video grup tertentu dan kelompok yang diberi Media gambar (2)

ada interaksi antara media pembelajaran dengan mandiri dari hasil belajar alam ilmu tentang korelasi antara isi dari sumber daya alam dengan lingkungan dan teknologi. Berdasarkan penelitian Puspitasari, D. Y., Haryanto, H., & Sofyan, S. (2022) tentang efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan *game wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi atletik menyatakan bahwa adanya efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan *game wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi atletik di SD Negeri 183/II Sumber Mulya dengan hasil pengisian lembar kuesioner siswa dimana kategori SS berjumlah 46, kategori S berjumlah 52, kategori TS berjumlah 13, dan kategori STS berjumlah 9. Kemudian nilai tersebut dapat dipersentasekan menjadi kategori ST sebesar 38,33%, S sebesar 43,33%, TS sebesar 10,83%, dan STS sebesar 7,50%. Berdasarkan penelitian (Putra, 2018) Permana, E. P. (2018) tentang pengaruh media sosial sebagai sumber belajar IPS terhadap motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dari kelompok kontrol dengan kelompok perlakuan. (2) ada perbedaan kemampuan berpikir kritis kelompok kontrol dengan perlakuan, ($\alpha = 0,057 > 0,05$). (3) ada perbedaan berpikir kreatif antara kelompok kontrol dan perlakuan ($\alpha = 0,055 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media sosial sebagai sumber belajar IPS dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir kreatif.

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat dan tidak dapat dihindari sehingga diperlukan pendidik yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi agar dapat membantu peserta didik dalam menyerap ilmu sesuai dengan kemampuan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Jahring et al., 2023). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar guru dapat memenuhi perannya sebagai perancang dan pengelola pembelajaran, berinteraksi secara baik dengan peserta didik, mengelola kelas, serta menggunakan media dan sumber belajar dengan efektif. Dengan demikian, keprofesionalan seorang guru membutuhkan pemahaman yang kuat akan ilmu yang mendasari profesinya khususnya dalam memilih dan menggunakan media dan sumber belajar dalam pembelajaran SD/MI.

Berdasarkan data empiris dan teoritis di atas, maka penulis ingin mengkaji lebih dalam tentang pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran MI/SD saat ini. Memahami lebih lanjut mengenai tujuan, ciri-ciri, contoh, fungsi, manfaat dan faktor yang mempengaruhi pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi dalam mencapai pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Library Research* dengan analisis kualitatif berlandaskan teori yang digunakan yaitu *content analysis* untuk

memperkuat kajian dengan tema tersebut. *Library Research* merupakan penelitian kepastakaan dengan meneliti sumber yang berupa buku, manuskrip, catatan, dll. Adapun pengumpulan data dengan teknik Penelitian Pustaka adalah satu jenis metode penelitian kualitatif yang lokasi dan tempat penelitiannya dilakukan di pustaka, dokumen, arsip, dan lain sejenisnya. dengan tahapan sbb: Ada Empat tahap studi pustaka dalam penelitian yaitu : pertama, menyiapkan perlengkapan alat yang diperlukan, kedua, menyiapkan bibliografi kerja, ketiga, mengorganisasikan waktu, dan keempat, membaca atau mencatat bahan penelitian.

Data-data berupa pustaka dianalisis dengan teknik analisis isi dan kualitatif sesuai dengan prosedur. Penelitian Pustaka dengan tahapan sbb: Pertama, menentukan definisi. definisi harus jelas dan terukur agar dapat diaplikasikan pada data yang akan dianalisis. Kedua, Menentukan satuan-satuan analisis. Satuan analisis dapat berupa kata-kata, kalimat, atau gambar-gambar. Pemilihan satuan analisis harus disesuaikan dengan tujuan penelitian. .Ketiga, Menentukan definisi. Definisi harus jelas dan terukur agar dapat diaplikasikan pada data yang akan dianalisis. Keempat, Menentukan satuan-satuan analisis. Satuan analisis dapat berupa kata-kata, kalimat, atau gambar-gambar. Pemilihan satuan analisis harus disesuaikan dengan tujuan penelitian. Kelima, menemukan (sumber) data yang relevan. data yang relevan dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, majalah, dan lagu. pemilihan sumber data harus disesuaikan dengan tujuan penelitian. Keenam, mengembangkan rasional. Rasional dapat menggunakan dokumen yang sudah ada atau peneliti membuat sendiri. Rasional harus jelas dan terukur agar dapat diaplikasikan pada data yang akan dianalisis. Ketujuh, mengembangkan rencana "sampel". Rencana sampel harus disesuaikan dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang artinya perantara atau pengantar secara harfiah. Media merupakan salah satu komponen dalam proses komunikasi yang berperan sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan (Tusriyanto, n.d.). Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran atau pesan (Djamarah, B, 2006). Menurut Gagne media merujuk pada berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sementara menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan menurut Pauziah, D., & Laksanawati, W.D. Media merupakan alat perantara atau pengantar materi yang membangun kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang disampaikan oleh pendidik (Pauziah, D., & Laksanawati, 2003) dan menurut Fahira dkk, media adalah alat yang digunakan untuk memvisualisasikan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu sehingga menjadi lebih nyata dan konkret bagi peserta didik (Fahira, W.R., Guspita, Y., Putra, B.E., Armi, D., Putri, 2020).

Menurut batasan yang diberikan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) media adalah bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual, beserta peralatannya (Putra, 2017). Media harus dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Dengan demikian, media mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan cara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi.

Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dalam pengertian yang lebih sempit mencakup alat dan bahan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang bersifat komunikatif sebagai perantara penyampaian informasi/pesan dalam pembelajaran baik itu cetak/non cetak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Ada tiga ciri-ciri media pembelajaran menurut Musfiqon yaitu (Musfiqon, 2012):

- a. Fiksatif. Ciri ini menggambarkan kemampuan media pembelajaran yang dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Ini mencakup kemampuan dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film, suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali.
- b. Manipulatif. Media memiliki ciri manipulatif yakni memungkinkan transformasi suatu kejadian atau objek. Sebagai contoh, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu singkat yaitu dua sampai 3 menit. Kemudian contoh konkret lainnya yaitu proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat menggunakan teknik rekaman fotografi.
- c. Distributif. Ciri distributif dari media pembelajaran yakni memungkinkan suatu objek atau kejadian untuk ditransportasikan melalui ruang, sehingga kejadian tersebut dapat disajikan kepada sejumlah besar peserta didik secara bersamaan. Hal ini memberikan stimulus pengalaman yang relatif sama kepada para peserta didik mengenai kejadian tersebut.

Ketiga ciri ini merupakan karakteristik media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan mempertimbangkan ketiga hal ini, guru dapat memilih, menciptakan, dan menggunakan media pembelajaran dengan baik.

Menurut Saifuddin (2014:132-133) jenis-jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 6 (Saifuddin, 2014):

- a. Media Visual. Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan dengan menggunakan bentuk-bentuk visual. Contoh media visual meliputi gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan panel, dan papan buletin.
- b. Media Audio. Jenis media ini berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan disampaikan melalui lambang-lambang auditif. Contoh media audio termasuk radio dan alat perekam atau tape recorder.
- c. Media Proyeksi Diam. Media proyeksi diam mencakup film bingkai, film rangkai, OHP (*Overhead Projector*), *opaque projektor*, dan mikrofis.
- d. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual. Media ini mencakup film gerak, film gelang, program TV, dan video.
- e. Multimedia. Multimedia merupakan kombinasi teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima melalui komputer. Ini juga mencakup penggabungan dua atau lebih format media seperti teks, grafik, animasi, dan video ke dalam sistem komputer.
- f. Benda. Benda-benda yang ada di sekitar kita dapat digunakan sebagai media pembelajaran, baik itu benda asli maupun benda tiruan.

Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kekurangan serta kecocokan dengan konteks pembelajaran yang berbeda-beda. Pengembangan media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar (Susilawati, 2023). Dengan memahami jenis-jenis media ini, pendidik dapat memilih media yang paling sesuai untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi proses pembelajaran secara efektif.

Adapun berdasarkan fungsinya, media pembelajaran dari segi psikologis memiliki beberapa fungsi penting (Arsyad, 2002):

- a. Fungsi Atensi. Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang dibahas. Ini termasuk kemampuan untuk memilih perhatian pada stimulus tertentu sambil mengabaikan yang lain yang mengganggu. Oleh karena itu, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan materi yang dibahas perlu dipertimbangkan saat merancang media pembelajaran.
- b. Fungsi Afektif. Fungsi ini berkaitan dengan aspek psikologis peserta didik, yang mencakup kemampuan media untuk membangkitkan minat dan membentuk sikap peserta didik terhadap stimulus yang diberikan. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memberikan umpan balik yang cepat.
- c. Fungsi Kognitif. Media pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik tentang suatu hal.
- d. Fungsi Psikomotorik. Fungsi ini berkaitan dengan pengembangan keterampilan fisik atau tampilan pada seseorang. Media pembelajaran juga penting dalam mengembangkan keterampilan praktis peserta didik.

- e. Fungsi Imajinatif. Imajinasi merupakan proses penciptaan objek atau peristiwa tanpa memanfaatkan data sensoris dan indera. Media pembelajaran dapat membantu menumbuhkan potensi imajinatif peserta didik, yang sering kali melahirkan karya-karya kreatif dan inovatif.
- f. Fungsi Motivasi. Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Penggunaan media tidak hanya mengandung unsur artistik, tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- g. Fungsi sosio kultur. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik dengan memberikan pemahaman tentang pentingnya menjaga keharmonisan dan saling menghargai perbedaan yang ada.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam menyajikan pembelajaran di dalam kelas, menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi peserta didik, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran. Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Secara khusus, Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran.

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Media membantu dalam menyampaikan materi pelajaran secara konsisten kepada seluruh peserta didik.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media membantu menjelaskan materi pelajaran dengan lebih baik dan membuatnya lebih menarik bagi peserta didik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media membuka ruang untuk interaksi antara guru dan peserta didik, serta antara peserta didik satu sama lain, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan partisipatif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Penggunaan media dapat menghemat waktu dan tenaga baik bagi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Media membantu meningkatkan pemahaman dan penerimaan materi pelajaran oleh peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Dengan adanya media, pembelajaran tidak terbatas pada waktu dan tempat tertentu saja, melainkan dapat dilakukan secara fleksibel sesuai kebutuhan.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran. Media yang digunakan dengan tepat dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Media membantu guru dalam memperluas peran mereka sebagai fasilitator pembelajaran, memungkinkan mereka lebih fokus pada bimbingan dan pengembangan peserta didik.

Dengan demikian, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan beragam manfaat yang signifikan bagi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran secara keseluruhan. Untuk mencapai manfaat penggunaan media pembelajaran, maka kita perlu mengetahui kriteria yang harus dipertimbangkan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Menurut Junaidi kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut (Junaidi, 2019):

- a. Tujuan Penggunaan. Pertimbangkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut masuk ke dalam ranah kognitif, afektif, psikomotor, atau kombinasi dari ketiganya? Perhatikan juga jenis rangsangan indera yang ditekankan.
- b. Sasaran Pengguna Media. Siapa sasaran yang akan menggunakan media? Bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya, latar belakang sosialnya, motivasi, dan minat belajarnya? Media harus sesuai dengan kondisi dan karakteristik sasaran.
- c. Karakteristik Media. Ketahui karakteristik media tersebut termasuk kelebihan dan kelemahannya. Apakah media yang dipilih sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai? Pemahaman yang baik tentang karakteristik media akan membantu dalam pemilihan media yang tepat.
- d. Waktu. Berapa lama waktu yang diperlukan untuk membuat atau menggunakan media yang dipilih? Apakah waktu yang tersedia mencukupi? Penting untuk memilih media yang sesuai dengan ketersediaan waktu yang dimiliki.
- e. Biaya. Pertimbangkan faktor biaya sebagai kriteria penting. Media yang mahal belum tentu lebih efektif dibandingkan dengan media yang sederhana dan murah.
- f. Ketersediaan. Apakah media yang dibutuhkan tersedia di sekitar kita, di sekolah, atau di pasaran? Jika harus membuat sendiri, apakah kita memiliki kemampuan, waktu, tenaga, dan sarana yang cukup?

Sedangkan menurut Sudjana kriteria dalam memilih media pembelajaran mencakup (Sudjana, 2019):

- a. Ketepatannya dengan Tujuan Pengajaran. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan Terhadap Isi Bahan Pelajaran. Media membantu dalam pemahaman bahan pelajaran yang berisi fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi.

- c. Kemudahan Memperoleh Media. Media yang digunakan harus mudah diperoleh dan dibuat oleh guru.
- d. Keterampilan Guru dalam Menggunakannya. Guru diharapkan dapat berinteraksi dengan peserta didik saat menggunakan media tersebut.
- e. Tersedia Waktu untuk Menggunakannya. Media harus bermanfaat bagi peserta didik selama proses pengajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan Taraf Berpikir peserta didik. Media harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami makna yang terkandung di dalamnya

Elaborasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Sekolah Dasar

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah upaya pembaruan dalam sistem pendidikan di Indonesia yang menekankan pada pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara lebih fleksibel dan kontekstual. Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia harus dibarengi dengan perkembangan teknologi. Teknologi dalam pendidikan sebagai wadah dalam memfasilitasi proses belajar sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar supaya terbentuk pendidikan yang efisien dan efektif (Muryaningsih & Solissa, 2023). Dalam konteks ini, elaborasi teknologi dalam kurikulum sangat penting. Pada jenjang sekolah dasar sesuai dengan kurikulum Merdeka yang saat ini sedang diterapkan. Elaborasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar sangat penting karena memberikan berbagai manfaat yang signifikan bagi proses belajar mengajar, beberapa manfaat utama media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar yakni sebagai berikut (Rosmana et al., 2023) :

- a. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa
Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video, animasi, dan *game* edukatif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Siswa cenderung lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar ketika mereka berinteraksi dengan materi yang disajikan secara menarik.
- b. Memperkuat Pemahaman Konsep
Media berbasis teknologi dapat menyajikan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Misalnya, animasi dan simulasi dapat menggambarkan proses ilmiah atau matematika dengan cara yang lebih visual dan konkret, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.
- c. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri
Teknologi memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri melalui platform *e-learning*, aplikasi edukasi, dan sumber belajar *online* lainnya. Ini membantu siswa mengembangkan keterampilan belajar mandiri dan tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri.
- d. Akses ke Sumber Daya Belajar yang Luas
Dengan teknologi, siswa dan guru dapat mengakses berbagai sumber daya

belajar dari seluruh dunia. Ini termasuk *e-book*, jurnal, video tutorial, dan kursus *online* yang dapat memperkaya materi yang diajarkan di kelas.

e. Personalisasi Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan penyesuaian materi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Misalnya, aplikasi pembelajaran adaptif dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal berdasarkan kemajuan siswa, memberikan tantangan yang tepat dan mendukung siswa yang kesulitan.

f. Pengembangan Keterampilan Digital

Sejak dini, siswa diperkenalkan dengan keterampilan digital yang sangat penting di era teknologi saat ini. Literasi digital, keamanan siber, dan kemampuan menggunakan perangkat lunak edukasi adalah keterampilan esensial yang dapat dikembangkan melalui penggunaan media berbasis teknologi.

g. Peningkatan Kolaborasi dan Komunikasi

Teknologi memungkinkan kolaborasi antara siswa melalui platform *online* dan alat komunikasi digital. Ini mengembangkan keterampilan kolaboratif dan komunikasi yang penting dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

h. Efisiensi dalam Pengelolaan Pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk mengelola kelas dengan lebih efisien. Penilaian dapat dilakukan secara otomatis, data kemajuan siswa dapat dipantau dengan mudah, dan komunikasi dengan orang tua bisa lebih efektif melalui platform digital.

i. Menyediakan Pembelajaran yang Fleksibel

Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan pembelajaran berlangsung di mana saja dan kapan saja. Ini sangat berguna dalam situasi darurat atau ketika siswa tidak dapat hadir di kelas secara fisik.

j. Mempersiapkan Siswa untuk Masa Depan

Integrasi teknologi dalam pembelajaran mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan. Dunia kerja dan kehidupan sehari-hari semakin digital, dan keterampilan teknologi yang diperoleh sejak sekolah dasar akan sangat bermanfaat.

Dalam Kurikulum Merdeka, pentingnya teknologi bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai elemen kunci yang harus diintegrasikan dalam proses pendidikan. Dengan demikian, siswa di sekolah dasar akan lebih siap menghadapi tantangan masa depan dan menjadi individu yang kompeten serta adaptif dalam era digital. Secara keseluruhan, penerapan media berbasis teknologi di sekolah dasar dapat mengubah cara pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Ini membantu membentuk generasi yang lebih siap dan kompeten dalam menghadapi tantangan masa depan. Akan tetapi penerapan media pembelajaran berbasis teknologi ini, juga harus disesuaikan dengan karakteristik dan

kebutuhan siswa. Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi juga sangat perlu diperhatikan, hal ini dilakukan agar tujuan yang dituju dapat tercapai.

Beberapa media pembelajaran berbasis teknologi di Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD) dapat sangat bervariasi dan inovatif. Berikut adalah beberapa contoh yang dapat digunakan:

- a. Aplikasi Pembelajaran Interaktif
 - a) Kahoot!: Aplikasi yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan oleh siswa secara langsung melalui perangkat mereka.
 - b) Quizizz: Mirip dengan Kahoot!, tetapi siswa dapat menyelesaikan kuis dalam waktu yang ditentukan oleh guru dan bisa diakses secara individu.
- b. *E-book* dan *E-worksheet*
 - a) Buku digital yang dapat diakses melalui tablet atau komputer. *E-book* ini sering dilengkapi dengan fitur interaktif seperti video, animasi, dan latihan soal.
 - b) Lembar kerja elektronik (*e-worksheet*) yang dapat diisi langsung pada perangkat, memungkinkan interaksi yang lebih dinamis dibandingkan lembar kerja tradisional.
- c. Platform Pembelajaran Daring
 - a) Google Classroom: Platform yang memungkinkan guru mengorganisir materi, tugas, dan komunikasi dengan siswa secara *online*.
 - b) Edmodo: Platform pembelajaran sosial yang mirip dengan media sosial, tetapi digunakan untuk tujuan pendidikan.
- d. Video Pembelajaran:
 - a) YouTube Kids: Berbagai video edukatif yang dibuat khusus untuk anak-anak, mencakup berbagai topik mulai dari sains hingga bahasa.
 - b) Khan Academy: Situs web yang menyediakan video pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran, lengkap dengan latihan dan kuis.
- e. Game Edukatif:
 - a) Minecraft: Education Edition: Versi edukatif dari permainan Minecraft yang digunakan untuk mengajarkan mata pelajaran seperti matematika, sains, sejarah, dan keterampilan kolaboratif.
 - b) Duolingo: Aplikasi pembelajaran bahasa yang menggabungkan unsur permainan untuk membuat belajar bahasa asing menjadi menyenangkan.

Menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi ini membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat dan tidak dapat dihindari sehingga diperlukan pendidik yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media dan sumber pembelajaran agar dapat membantu peserta didik dalam menyerap ilmu sesuai dengan kemampuan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kurikulum Merdeka merupakan sebuah upaya pembaruan dalam sistem pendidikan di Indonesia yang menekankan pada pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara lebih fleksibel dan kontekstual. Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia harus dibarengi dengan perkembangan teknologi.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, sangat mempengaruhi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang bersifat komunikatif sebagai perantara penyampaian informasi/pesan dalam pembelajaran baik itu cetak/non cetak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Media pembelajaran berbasis teknologi adalah berbagai alat, aplikasi, dan platform digital yang digunakan untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran. Media ini memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan efektif. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan zaman sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Raja grafindo Persada.
- Azzuri, D. P., & Lubis, E. A. (2023). Perspektif Era Society 5.0: Apakah Berpengaruh Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik? *Journal of Student Research (JSR)*, 1(3), 1–6.
- Badan, W., Sumber, P., Manusia, D., Riau, P., Baru, P., & Riau, P. (2002). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.
- Dewi K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
- Djamarah, B, S. & Z. (2006). *Strategi belajar mengajar*.
- Fahira, W.R., Guspita, Y., Putra, B.E., Armi, D., Putri, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Media Pembelajaran Di Dunia Pendidikan. *Binagogik*.

- Hafid, A. (2011a). Sumber dan media pembelajaran. *Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69–78.
- Hafid, A. (2011b). Sumber dan media pembelajaran. *Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69–78.
- Hamalik, O. (2020). *Proses Belajar Mengajar*.
- Jahring, J., Mashuri, S., Marniati, M., & Nasruddin, N. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pembuatan Instrumen Evaluasi Online Menggunakan Aplikasi Quizizz. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4163>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Panajemen Pendidikan Danpelatihan*, 3(1), 45–56.
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Mulyasa, H. E. (2020). *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka Raya.
- Ndraha, H. (n.d.). *View of PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD.pdf*.
- Oktavera, S. (n.d.). *Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 3*.
- Pauziah, D., & Laksanawati, W. . (2003). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality Pada Materi Struktur Kristal. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*.
- Putra. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1–10.
- Putra, E. (2018). Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPSTerhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *BMC Microbiology*, 17(1), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.biotechadv.2018.09.003> <http://dx.doi.org/10.1016/j.bbamem.2015.10.011> <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27100488> <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26126908> <http://dx.doi.org/10.1016/j.cbpa.2017.03.014> <https://doi.org/>
- Saifuddin, M. A. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Deepublish.

Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 6 Nomor 10 (2024) 4416 – 4429 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691
DOI: 10.47476/reslaj.v6i10.2846

- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Sanjaya, W. (2017). *Paradigma baru mengajar*. Kencana.
- Santriwat. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Sidiq, E. I., & Syaripudin, C. R. A. (2022). Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 594–601.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Sinar.
- Sudjana, N. dan A. R. (2019). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Suharjo. (2003). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. 20, 1–14.
- Susilawati, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Website Berintegrasi Nilai-nilai Islam*. 9, 66–79.
- Syaiful, S. (2013). *Konsep dan makna pembelajaran untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*. Alfabeta.
- Tusriyanto. (n.d.). *Pembelajaran IPS SD/MI*. Kaukaba.
- Muryaningsih, S., & Solissa, E. M. (2023). *JOTE Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 88-93 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. 5, 88–93.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azizah H.A, A. N., & Widiya, N. (2023). Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Kabupaten Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 No 2, 3097–3110.