

Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Dalam Keberhasilan Proses Belajar Mengajar

Learning Media As A Tool In The Success Of The Teaching And Learning Process

Abdul Kosim¹, Rizal Nurwidhia², Arbitra Achmad Fahrezi Saputra³, Choirul Anwari⁴,
Firdatul Aini⁵, Rada Fitriana⁶, Dila Abdatillah Ad-Afah^{7*}

¹⁻⁷ Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan

*Korespondensi penulis: dillaabdatillah@gmail.com

Article History:

Received: Desember 10, 2023

Accepted: Januari 15, 2024

Published: Januari 31, 2024

Keywords: Learning media, snakes and ladders visual game, quality of learning

Abstract: This learning media aims to develop and improve elementary school students' learning. This media is a development media that uses meta analysis methods. One of the problems in education is the minimum media facilities and infrastructure, so teachers are required to be creative in improving the quality of learning in the classroom, such as developing learning media in the classroom. An interesting learning media that can overcome students' boredom in learning activities is game-based learning activities, such as the application of the snakes and ladders game media. Children at the elementary level have a tendency to play. A fun and relaxed situation will help children to increase their interest in learning. The development of learning media in the form of the snakes and ladders game has the impact of providing discourse about alternative teaching media for elementary level. It is hoped that the use of this learning media can improve the quality of teaching and learning activities at the basic level.

Abstrak

Media pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan belajar siswa Sekolah Dasar. Media ini adalah media pengembangan yang menggunakan metode meta analisis. Salah satu permasalahan Pendidikan adalah minimumnya media sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, seperti mengembangkan media pembelajaran dikelas. Media pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media permainan ular tangga. Anak – anak ditingkat dasar mempunyai kecenderungan untuk bermain. Situasi yang menyenangkan dan santai akan membantu anak untuk meningkatkan minat belajarnya. Pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga ini yang berdampak untuk memberikan wacana tentang alternatif media pengajaran untuk Tingkat dasar. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar ditingkat dasar.

Kata kunci: Media pembelajaran, visual permainan ular tangga, kualitas pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen penting yang bertujuan membentuk tingkah laku baik moral, spiritual maupun social yang selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu merancang proses pembelajaran yang baik dan benar, termasuk merancang penggunaan media pembelajaran yang tepat (Afandi, 2015:87).Beberapa manfaat media pembelajaran adalah dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan dikelas seperti buku, foto, dan narasumber, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.

* Dila Abdatillah Ad-Afah, dillaabdatillah@gmail.com

Guru dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan peserta didik ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diciptakan atau digunakan oleh guru adalah permainan ular tangga.

Kualitas dan mutu pendidikan dasar selalu dituntut untuk menjadi lebih baik karena perubahan zaman yang terjadi baik secara nasional maupun global. Kualitas pendidikan dasar di Indonesia terbukti belum mampu menghasilkan secara optimal Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing. Salah satu penyebabnya adalah kualitas tenaga pendidik yang kurang sadar akan pentingnya pembaharuan kualitas dan strategi mengajar.

Jumlah siswa Sekolah Dasar yang semakin bertambah tiap tahun tentunya membutuhkan penanganan yang serius. Untuk itulah Dinas Pendidikan melakukan berbagai upaya untuk senantiasa meningkatkan mutu pendidikan, antara lain;

1. Meningkatkan kualitas pre-service training, dengan menitik beratkan pada kegiatan pembelajaran dan penguasaan praktek mengajar.
2. Memperbaiki sistem rekrutmen guru dan tenaga kependidikan melalui seleksi terhadap calon guru dan tenaga kependidikan melalui kerjasama dengan LPTK dan Pemerintah Daerah setempat.
3. Meningkatkan kualitas in-service training dengan diberikannya keleluasaan sekolah untuk menyelenggarakan up - grading guru melalui LPTK dan lembaga profesional lainnya.
4. Memberdayakan forum-forum profesional guru maupun kepala sekolah sebagai wahana dalam berdiskusi tentang permasalahan pendidikan dan pengajaran yang sedang dihadapi.



Gambar 1. Media pembelajaran Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 kelompok atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini. permainan ular

tangga dapat. dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Rifki Afandi (2015:87) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Rahina (2017:43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian secara empiris yaitu dengan langsung peninjauan mengenai objek yang diteliti, ini dilakukan untuk memperoleh data yang relevan dengan tujuan penelitian.

2. Deskriptif

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dengan merumuskan dan menafsirkan data yang diperoleh, menyusun dan menganalisis sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai keadaan penerapan media pembelajaran yang diterapkan di SD Banyior 1 dan SD Banyior 2.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan yaitu wawancara dan komunikasi dengan narasumber atau guru untuk mendapatkan informasi yang berguna untuk penelitian.

HASIL

1. Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran sangat membantu perkembangan dalam psikologis anak pada proses pembelajaran. Sehingga, cara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran yang sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata oleh karena itu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Rusyan yakni pada prinsipnya media dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif. Dalam dunia pendidikan sering kali istilah alat bantu atau media komunikasi digunakan secara bergantian sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran).

Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik dalam dunia pendidikan seringkali istilah alat bantu atau media komunikasi digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran), seperti yang dikemukakan oleh Hamalik yang secara implisit menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam pengertian ini, buku atau modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran. Menurut National Education Association (NEA) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual beserta peralatannya. Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar kepada peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam atau di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran, Depdikbud menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru bagi siswa. Dari berapa hal dan dapat diuraikan maka media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar banyior 1 dan 2.

2. Merancang Media Pembelajaran yang Efektif dan Efisien

Agar terealisasikannya media yang efektif dalam proses pembelajaran sekolah dasar seharusnya diajarkan oleh tenaga pendidik di sekolah tersebut dan media yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian proses pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran. Sehingga guru dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Cara merancang media yang efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran selain tergantung pada kemampuan guru juga terdapat beberapa cara efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik. Beberapa cara tersebut yaitu :

- a. Media dirancang sesederhana sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- b. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang telah diajarkan.

- c. Media pembelajaran tidak terlalu rumit dan tidak membuat anak-anak bingung.
- d. Media pembelajaran menggunakan bahan-bahan yang sederhana yang mudah didapat.
- e. Media pembelajaran dapat berupa bentuk model, gambar, bagan berstruktur dan lain-lain.



Gambar 2. Media pembelajar sederhana



Gambar 3. Kartu yang berisi pertanyaan yang diberikan ke siswa

3. Implikasi Penggunaan Media Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Proses pembelajaran di ruang kelas merupakan kegiatan yang paling pokok dari keseluruhan proses pendidikan, begitu juga pembelajaran di sekolah dasar banyior 1 dan 2. Sehingga pernyataan tersebut mengandung arti bahwa berhasil tidaknya dalam pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran itu dirancang dan dilakukan. Sebagai inti dari kegiatan pendidikan proses pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri, tujuan pendidikan tidak akan pernah tercapai apabila interaksi belajar mengajar tidak pernah berlangsung dalam pendidikan. Kompetensi dalam media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang lebih memberikan dampak yang efektif dan efisien terhadap siswa, sehingga hal ini akan berimplikasi terhadap kelancaran proses pembelajaran di ruang kelas. Penggunaan media yang baik dan benar dapat mempermudah dalam menjelaskan materi pelajaran yang diajarkan sehingga dapat mempercepat pencapaian tujuan pendidikan yang efektif dan efisien.

KESIMPULAN

Pembelajaran yang efektif adalah Impian para guru .Untuk mencapai output tersebut, guru perlu merancang proses pembelajaran yang baik dan benar, termasuk merancang penggunaan media pembelajaran yang tepat (Afandi, 2015:87).Beberapa manfaat media pembelajaran adalah dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan

dikelas seperti buku, foto, dan narasumber, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.

Guru dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan peserta didik ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini. Rifki Afandi (2015:87) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Rahina (2017:43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga, cara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran yang sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata oleh karena itu meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar kepada peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam atau di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran, Depdikbud menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Dari berapa hal dan dapat diuraikan maka media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar banyior 1 dan 2. Sehingga guru dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Cara merancang media yang efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran selain tergantung pada kemampuan guru juga terdapat beberapa cara efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik. Implikasi Penggunaan Media Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa.

Proses pembelajaran di ruang kelas merupakan kegiatan yang paling pokok dari keseluruhan proses pendidikan, begitu juga pembelajaran di sekolah dasar banyior 1 dan 2.

Kompetensi dalam media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang lebih memberikan dampak yang efektif dan efisien terhadap siswa, sehingga hal ini akan berimplikasi terhadap kelancaran proses pembelajaran di ruang kelas.

DAFTAR REFERENSI

- Masitoh, Rozanatul. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol 8(1). Hal 6-9.
- Hariani, P. P., Wiranda, A., & Sihotang, I. M. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 4(1), 38-49.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56-61.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321.
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44-47.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar metematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 193-203.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.