

## PENGIMPLEMENTASIAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS VII DI SDN 43 TAKKALALA PALOPO

Rusmala<sup>1</sup>, Muhammad Akram Hamzah<sup>2</sup>  
rusmala@uncp.ac.id<sup>1</sup>. muhakramhamzah@uncp.ac.id<sup>2</sup>  
Universitas Cokroaminoto Palopo<sup>12</sup>

### Abstrak

Mempermudah guru dalam mentrasfer ilmu pengetahuan kepada siswa sekarang ini sangat mudah apalagi dengan seiring perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi dalam dunia pendidikan sangatlah berkembang pesat. Memiliki kreatifitas untuk membuat motivasi belajar siswa meningkat adalah salah tujuan seorang guru dalam pembelajaran baik melalui media yang masih konvensional maupun yang berbasis digital seperti yang tren saat ini. Aplikasi media pembelajaran sudah banyak tinggal memilih mana yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan media pembelajaran pada siswa kelas VII di SDN 43 Takkala. Metodologi penelitian adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun sampel dari penelitian ini bukan dinamakan responden tetapi sebagai narasumber. Teknik pengumpulan yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kata kunci : Media pembelajaran, pendekatan kualitatif, Sekolah dasar.

### 1. Pendahuluan

Dunia pendidikan informasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk buku kadang membuat siswa merasa jenuh atau bosan atau kurang menarik perhatian mereka, dikarenakan yang di tampilkan oleh buku kurang menarik atau kurang lengkap sebagai media belajar karena yang ditampilkan hanya berupa teks dan tidak dapat divisualisasi sehingga tampilannya terlihat monoton. hal ini dapat menyebabkan minat belajar seorang siswa dapat berkurang.

Pembelajaran seperti bangun datar, pesawat sedergana dan pengenalan ciri- ciri mahluk hidup membutuhkan banyak visualisasi dengan animasi , teks, gambar- gambar dan suara agar lebih menarik dan tidak monoton. pemilihan salah satu materi yang dapat menarik banyak minat siswa seperti adalah animasi pesawat terbang sederhana dan ciri mahluk hidup.

SDN 43 Takkalala merupakan salah satu SD yang cukup berprestasi di wilayah palopo, sehingga dengan adanya aplikasi media pembelajaran yang berbasis multimedia ini

diharapkan dapat menambah minat belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran seperti belajar matematika pada sub materi pengenalan bangun datarr menggunakan laptop.

Adapun pengoperasiannya sangatlah mudah karena melibatkan siswa secara langsung melalui intraksi. interaksi tersebut dapat menggunakan cara animasi- animasi maupun video-audio sehingga mengajar lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa jenuh atau bosan dalam menerima pelajaran.

Berdasarkan permasalahan umum yang terjadi di setiap sekolah terutama di SDN 43 Takkalala maka penulis mengimplementasikan suatu media pembelajaran yang berbasis multimedia untuk mendukung siswa dalam belajar sehingga rasa bosan atau jenuh yang keap datang saat berhadapan dengan pelajaran berkurang namun bisa menambah minat mereka untuk belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplemntasikan media pembelajaran pada

siswa kelas VII di SDN 43 Takkala dimana harapan penulis dapat membantu pihak guru dan siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan dan dapat memotivasi siswa dalam belajar ketika menggunakan sebuah media pembelajar yang berbasis multimedia.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai suatu cara menyampaikan informasi atau ide, dari sumber informasi ke penerima informasi. Pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu model yang dapat memberikan makna dengan mengaitkan elemen- elemen akademik dengan komponen teknologi.

Secara harfiah ini pengertian media pembelajaran menurunkan berbagai definisi seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang didesain secara khusus untuk keperluan pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memenuhi keperluan dan kondisi lingkungan. Sebagai perangkat lunak yang sering digunakan dan bukan saja memuat pesan atau bahan ajar untuk disalurkan melalui alat tertentu tetapi juga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Klasifikasi media pembelajaran terdiri dari 2 yaitu manusia dan lingkungan.

### 2.2 Implementasi pembelajaran

Suatu tindakan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci merupakan definisi dari implementasi.

Implementasi bermula pada aktivitas atau adanya mekanisme suatu sistem yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

### 2.3 Metodologi

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang mendeskripsikan implementasi media pembelajaran pada siswa kelas VII di SDN 43 Takkalala .

Penelitian kualitatif ini tidak menggunakan istilah populasi, karena penelitian ini berangkat dari kasus pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak

diberlakukan ke populasi, tetapi ditransferkan ke tempat lain pada situasi yang memiliki kesamaan dengan situasi sosial.

Adapun sampel dari penelitian ini bukan dinamakan responden tetapi sebagai narasumber. Data kunci dari narasumber adalah siswa kelas VII dan guru mata pelajaran dan teman sejawat sebagai narasumber tambahan.

Untuk pengambilan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan sumber data berasal dari data primer dan sekunder.

## 3. Hasil Dan Pembahasan

### 1. Cara pengimplementasian media pembelajaran pada siswa kelas VII di SDN 43 Takkala

Setelah melakukan pengujian terhadap beberapa aplikasi media pembelajaran interaktif dan hasilnya layak untuk digunakan maka penulis melakukan implementasi atau penerapan media tersebut di sekolah.

Beberapa hal yang perlu penulis lakukan sebelum penyajian materi aplikasi tersebut yaitu :

- a. berkomunikasi dengan guru mata pelajaran terkait pengelolaan kelas karena pengelolaan kelas merupakan hal utama dalam memulai sebuah pelajaran sangatlah penting. keterlibatan pihak guru sangat membantu penulis sebelum pengimplementasian media,
- b. hal selanjutnya adalah penulis melakukan persiapan terkait alat dan bahan terlebih dahulu. karena dalam implementasi hal ini sangatlah penting dan sangat mendukung lancarnya penyajian materi yang disampaikan.
- c. tahap selanjutnya penulis dan guru mata pelajaran berkolaborasi dalam memberikan pemahaman terkait media pembelajaran interaktif yang akan disajikan kepada mereka selama kurang lebih 3 jam dengan beberapa aplikasi yang sesuai dengan pelajaran yang telah mereka peroleh sebelumnya.

- d. menyajikan materi melalui media pembelajaran berbasis multimedia, siswa melihat, menyimak dan mengikuti apa yang ditampilkan pada media.
  - e. Pemberian motivasi, informasi yang up to date sesuai dengan materi pelajaran, dan memasukkan unsur humor untuk berkomunikasi dengan siswa ketika dalam memberikan menyajikan materi baik melalui kata- kata maupun humor
  - f. Melakukan tanya jawab kepada siswa yang tidak memperhatikan dengan yang memperhatikan, kemudian berdiskusi bersama dengan siswa lain terkait jawaban.
2. implementasi media pembelajaran pada siswa kelas VII di SDN 43 Takkalala.

Pada pengimplementasian atau penerapan media pembelajaran yang dilakukan penulis di SDN 43 takkala ada tiga aplikasi media yang digunakan yaitu aplikasi media pembelajaran materi tentang bangun datar, pesawat terbang sederhana dan ciri- ciri hewan. berikut tampilan dari aplikasi media tersebut:



Gambar 1. Menu dan tampilan utama media pembelajaran bangun datar

Aplikasi bangun datar terdiri dari beberapa materi yaitu materi pengelompokkan, mengurutkan, menentukan pola barisan, mengenal sisi-sisi dan sudut serta ada game yang dapat disajikan kepada siswa untuk mengetahui sampai dimana siswa paham akan materi setelah menggunakan media visual pembelajaran ini.

Adapun gambar 1 diatas menunjukkan menu pengenalan bangun datar berdasarkan pengelompokkan.



Gambar 2. Menu dan tampilan utama media pembelajaran pesawat terbang

Gambar 2 menunjukkan ada beberapa menu yang ditawarkan dalam media pembelajaran pesawat terbang yaitu pengungkit, kontrol, bidang miring , roda dan ada juga games untuk dimainkan dimana siswa ketika games ditampilkan siswa menebak conroh pesawat sederhana apa yang dapat dibuat dengan memperlihatkan bahan-bahannya.



Gambar 3. Tampilan utama dari aplikasi ciri-ciri mahluk hidup

Pada gambar 3 diatas menunjukkan tampilan utama dari media pembelajaran tentang ciri mahluk hidup dimana pada aplikasi ini terdiri dari materi gambar ikan, katak, belalang, unggas dan laba- laba.

Untuk bisa mengaplikasikan media tersebut penulis menyediakan kebutuhan seperti laptop , LCD Proyektor, Sound Sistem dan kabel central harus disediakan.

Hasil dari pengimplementasian media pembelajaran tersebut pihak guru dan siswa memberikan respon yang sangat baik. Media yang disajikan atau dipilih adalah media

pelajaran matematika, IPA dan IPS yang telah disesuaikan dengan apa yang dipelajari siswa. yang memiliki

Pemberian motivasi kepada siswa –siswa di SDN 43 Takkalala saat di wawancarai bahwa mereka menganggap media yang ditampilkan dapat menjadi hal menarik buat mereka karena adanya hal- hal yang dapat memotivasi mereka untuk semangat belajar.

Sedangkan respon dari teman sejawat juga baik karena mereka menilai bahwa apa yang disajikan dengan menggunakan media yang lebih meneraik jauh lebih membuat ruang kelas hidup dan siswa terlihat senang.

#### **4. Kesimpulan Dan Saran**

Penulis dapat menarik kesimpulan dari penelitian pengimplementasian media pembelajaran pada siswa kelas VII di SDN 43 Takkalala yaitu kebutuhan sarana dan prasarana seperti laptop, LCD Proyektor, Kabel , dan sound sistem serta ruang kelas yang agak tertutup supaya ketika aplikasi media pembelajaran disajikan dapat terlihat dengan baik. materi yang sajikan berupa pengenalan huruf dan angka yang dikolaborasikan dengan beberapa gambar,

video-audio dan teks. fokus siswa ke materi dapat terlihat dengan baik dibuktikan dengan ketika dikasih semacam test mereka berlomba- lomba untuk menjawab. suasana kelas terlihat hidup dikarenakan apa yang disajikan membuat mereka senang. respon yang sangat baik dari siswa dan guru mata pelajaran ketika materi yang disajikan.

Saran dari penulis adalah ketika guru mata pelajaran memberikan materi sebaiknya menggunakan aplikasi media berbasis multimedia yang dapat di unduh diberbagai platform guna memotivasi siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan. diperlukan media untk setiap mata pelajaran yang di

#### **Daftar Pustaka**

- [1] Arsyad, Azhar, 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Pt.Raja Grafindo Persada
- [2] Beni Ahmad Sebani. 2008. Metode Penelitian. Bandung: Pustaka Setia
- [3] Husnan Dan Husaini. 2017. Metode Penelitian Sosial. Jakarta: PT Aksara
- [4] Nurdin Usman. 2002. Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum. Jakarta: Grasindo
- [5] Rusman. 2014. Model – Model Pembelajaran. Jakarta : PT Rajagrafindo
- [6] Sugiyono, 2019. Metode Penelitian Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [7] Soepartono, 2000. Media Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional