

# **MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN**

**Usmirah 202013500136**

**Muhamad Ihsan Hafidin 202013500264**

**Universitas Indraprasta PGRI**

## **ABSTRAK**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pebelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Perlunya sarana belajar (media pembelajaran) yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera penglihatan dan pendengaran. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar.

**Kata Kunci** : Pembelajaran, media pembelajaran, siswa.

## **ABSTRACT**

Learning is an activity that involves a person in an effort to acquire knowledge, skills and positive values by utilizing various sources for learning. Learning can involve two parties, namely students as learners and teachers as facilitators, the most important thing in learning activities is the learning process. The need for learning facilities (learning media) that can provide stimulation and a comprehensive learning experience for students through all senses, especially the senses of sight and hearing. At first the media were only considered as teaching aids. The tools used are visual aids, such as models, objects and other tools that can provide concrete experiences, motivation to learn and enhance learning absorption or retention.

**Keywords** : Learning, learning media, student.

## **PENDAHULUAN**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang bukan hanya untuk sekedar memiliki kemampuan berhitung cepat namun harus memiliki kemampuan untuk menanamkan konsep matematika pada diri siswa itu sendiri. Penanaman konsep ini merupakan bagian yang sangat penting dalam bermatematika karena siswa dapat mengerti makna matematika yang sebenarnya sehingga siswa mampu bernalar dan dapat memecahkan berbagai macam masalah dengan cara yang berbeda pula. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai sangat memegang peranan penting karena matematika dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam berpikir secara logis, rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien (Yusdiana & Hidayat, 2018). Tujuan dari pembelajaran matematika menurut Permendiknas No 22 Tahun 2006 salah satunya yaitu siswa dapat memahami konsep matematika. Siswa atau mahasiswa, sebelum mengikuti proses pembelajaran formal di sekolah, ternyata sudah membawa konsep tertentu yang mereka kembangkan lewat pengalaman hidup mereka sebelumnya (Suparno, 2013).

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan. Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Assocation(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Bahwa dalam belajar membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau kelompok orang (penerima pesan).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. "Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada." (Sugiyono,2005:83).

Salah satu inovasi pembelajaran matematika yang digunakan oleh guru adalah menggunakan media pembelajaran digital maupun konkret. Selain pengamatan di lapangan, peneliti juga mengkaji berbagai literatur dan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran bagi siswa.

## HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian yang didapat dari media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran adalah sebagai berikut :

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pada saat proses kegiatan pembelajaran baik pada pendidikan formal maupun pendidikan nonformal (Nurcikawati et al., 2018). Pemanfaatan media berbantuan teknologi dalam pembelajaran matematika dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik secara mandiri untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Penggunaan media interaktif menjadikan pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berfokus untuk menyampaikan materi secara lisan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk memahami materi yang dikomunikasikan (Nurrita, 2018). Hasil penelitian terkait penggunaan media pembelajaran tersaji dalam tabel 1.

**Table 1. Hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran**

<b>Peneliti</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
<b>(Pratiwi &amp; Silalahi, 2021)</b>	Pengembangan media pada Blended Learning berbasis Moodle valid dan penggunaannya memenuhi kriteria kepraktisan.
<b>(Charissudin et al., 2021)</b>	Pengembangan media pembelajaran matematika dengan animasi berbantuan aplikasi swishmax layak digunakan dan terbukti menarik dalam implementasinya.
<b>(Salahuddin et al., 2020)</b>	Pengembangan media pembelajaran berbantuan adobe flash memenuhi kriteria kevalidan.
<b>(Nurcikawati et al., 2018)</b>	Penggunaan multimedia interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
<b>(Sidabutar, 2021)</b>	Penggunaan aplikasi berbasis Google Classroom menjadikan pembelajaran lebih interaktif .
<b>(Arif et al., 2019)</b>	Media pembelajaran interaktif berbasis etnomatika berbantuan Macromedia Flash memenuhi kriteria valid dan efektif.
<b>(Casnan et al., 2018)</b>	Media pembelajaran interaktif dengan Geocaching dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika.
<b>(Rohiman &amp; Anggoro, 2019)</b>	Kualitas media pembelajaran matematika menggunakan software Prezi adalah sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 1 pengembangan media pembelajaran mencapai kriteria kevalidan dan kepraktisan (Arif et al., 2019, Pratiwi & Silalahi, 2021), serta layak dan menarik untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran (Charissudin et al., 2021). Selain itu, media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konsep dan meningkatkan hasil belajar siswa (Salahuddin et al., 2020), proses pembelajaran akan terasa interaktif, menariik,

dan menggembirakan, sehingga nantinya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dalam belajar matematika (Nurcikawati et al., 2018).

Media pembelajaran interaktif memiliki respon yang baik dari siswa (Sidabutar, 2021) dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika (Casnan et al., 2018). Media pembelajaran interaktif memiliki korelasi positif terhadap kemampuan komunikasi matematis (Susanti et al., 2019) dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara mendalam sehingga dapat mendorong kemampuan berpikir kreatifnya (Nurhayati & Wahyuni, 2020).

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Tujuan menggunakan media pembelajaran :

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu :

1. mempermudah proses belajar-mengajar
2. meningkatkan efisiensi belajar-mengajar
3. menjaga relevansi dengan tujuan belajar
4. membantu konsentrasi siswa

Tidak diragukan lagi bahwa semua media itu perlu dalam pembelajaran. Kalau sampai hari ini masih ada guru yang belum menggunakan media, itu hanya perlu satu hal yaitu perubahan sikap. Dalam memilih media pembelajaran, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, media yang terbaik adalah media yang ada. Terserah kepada guru bagaimana ia dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik siswa untuk menentukan media pembelajaran tersebut.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian di atas diperoleh beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut :

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran juga sangat penting demi berlangsungnya proses belajar karena akan terlihat berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar tersebut, selain

itu media pembelajaran dapat di pilah oleh guru media mana yang dapat menarik perhatian siswa agar mau dan mampu memahami materi yang disampaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, D. S. F., Purnomo, D., & Sutrisno. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis etnomatematika berbantu macromedia flash. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 4(2). <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i2.3673>
- Casnan, Mahpudin, A., & Puadi, E. F. W. (2018). Penerapan permainan interaktif geocaching untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sebagai inovasi baru pembelajaran matematika. UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 6(1). <https://doi.org/10.30738/v6i1.2028>
- Charissudin, A., Farida, F., & Putra, R. W. Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan animasi menggunakan aplikasi swishmax. Square : Journal of Mathematics and Mathematics Education, 3(1), 10–19. <https://doi.org/10.21580/square.2021.3.1.7522>
- Nurcikawati, Agustian, Y., Apipah, E. S., & Casnan. (2018). Rancang bangun media pembelajaran trigonometri berbasis multimedia interaktif. SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora, 4(2). <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i2.2766>
- Nurhayati, & Wahyuni, R. (2020). Penggunaan model discovery learning berbasis media interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam belajar matematika. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi, 4(1), 31–36. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i1.1748>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah (Vol. 03).
- Pratiwi, I. R., & Silalahi, P. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika model blended learning berbasis moodle. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(1), 206–218. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3240>
- Rohiman, & Anggoro, B. S. (2019). Penggunaan Prezi untuk media pembelajaran matematika materi fungsi. Desimal: Jurnal Matematika, 2(1), 23–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/djm.v2i1.3312>
- Salahuddin, M., Nursidarati, Putra, F. P., & Ramdhani, L. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan adobe flash berupa alur cerita anime pokok bahasan aritmatika sosial. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 6(2). <https://doi.org/10.36312/jime.v6i2.1431>
- Sidabutar, R. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis google classroom dalam menyongsong era revolusi industri 4.0 terhadap hasil belajar matematika siswa. Jurnal Ilmiah Aquinas, 4(2). <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1308>