



HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL INOVATIF TERHADAP PENINGKATAN SEMANGAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Annisa Syukrina Lestari¹, Encep Andriana², Siti Rokmanah³

¹⁾ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: 2227210069@untirta.ac.id.

ABSTRAK: Pengembangan teknologi dalam dunia Pendidikan terus berkembang semakin pesat. Saat ini, media digital inovatif menjadi salah satu bentuk dari hasil berkembangnya teknologi. Kehadiran pengembangan perangkat aja ini seperti video interaktif, simulasi 3D, dan konten digital lainnya, saat ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Dengan tampilan dan pembawaan yang menarik menjadi pembangkit semangat peserta didik dalam menangkap materi pelajaran, sehingga peserta didik akan terbawa oleh alur pembelajaran yang berlangsung yang akan memberikan pengalaman belajar yang berbeda serta gaya belajar yang bervariasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menghasilkan kesimpulan yang bermakna dengan pengumpulan data dan menghasilkan data deskriptif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Secang, penggunaan media digital inovatif ini menjadi salah satu pembangkit semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar berdasarkan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, guru perlu mempertimbangkan penyusunan perangkat ajar yang digunakan di dalam kelas.

Kata kunci : Media Digital Inovasi, Aktivitas, Hasil Belajar.

ABSTRACT: The development of technology in the world of education continues to grow more and more rapidly. Today, innovative digital media is one form of the result of the development of technology. The presence of development of these devices such as interactive videos, 3D simulations, and other digital content, is currently creating a more engaging and interactive learning environment for learners. With an attractive display and presentation, learners generate passion in capturing the subject matter, so learners will be carried away by the ongoing learning flow that will provide a different learning experience as well as a varied learning style. The study uses a qualitative approach that produces meaningful conclusions with data collection and produces descriptive data. Based on the results of observations made at SDN Secang, the use of this innovative digital media became one of the learners' learning spirit in the learning process, thus improving learning outcomes based on learning objectives. In this case, teachers need to consider the preparation of teaching devices that are used in the classroom.

Keywords: *Digital Media Innovation, Activities, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang ada pada saat ini semakin berkembang pesat. Teknologi terus berkembang ke berbagai bidang, tak terkecuali pada bidang Pendidikan.

Pendidikan Indonesia saat ini harus dapat menyesuaikan dengan zamannya. Pembelajaran berbasis teknologi pada era sekarang ini bukan menjadi hal yang baru. Penggunaan teknologi bertujuan membantu manusia dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Pembelajaran abad 21 menerapkan kecakapan belajar & inovasi, kecakapan informasi, media dan teknologi (melek digital). Pendidikan abad 21 telah mengakui pentingnya pengembangan keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication) untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan masa depan yang kompleks.

Penggunaan media digital inovatif telah menjadi kunci dalam membentuk lingkungan pembelajaran yang menarik dan mendalam, memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan 4C secara efektif. Media digital inovatif tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan 4C secara efektif. Dengan memanfaatkan media digital inovatif, lembaga pendidikan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendalam, dinamis, dan relevan. Pembelajaran konvensional yang ada saat ini, belum dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, dimana masih banyak peserta didik yang merasa bosan dan jenuh dengan cara belajar yang monoton tanpa mengikuti perkembangan zaman yang ada. Perkembangan teknologi dan era digital informasi saat ini menuntut guru untuk tidak sekadar mengubah media ajarnya dari kertas dan papan tulis menjadi digital saja, melainkan pada pembentukan peserta didik yang mampu berkomunikasi dan berkolaborasi menggunakan teknologi. (R, Sugiarni dan N, Kurniawati. 2019: 84).

Maka dengan ini, penggunaan media pembelajaran digital inovatif dalam pendidikan telah menjadi perhatian utama dalam upaya meningkatkan kualitas dan semangat belajar peserta didik. Dengan kemajuan teknologi dan ketersediaan berbagai alat multimedia yang canggih, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa semakin ditingkatkan. Multimedia tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang kompleks. Kehadiran multimedia, seperti video interaktif, simulasi 3D, dan konten digital lainnya, telah membuka peluang baru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode analisis dengan deskripsi kualitatif yang berfokus kepada pengalaman objektif yang didasarkan pada pola pikir induktif dan menghasilkan sebuah data deskriptif tidak dalam bentuk prosedur statistika dalam bentuk angka, namun menghasilkan sebuah kesimpulan yang bermakna. Penelitian ini di pilih dengan tujuan untuk mencari urgensi dari penggunaan media digital inovatif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. Tidak hanya itu, pendekatan ini juga diharapkan untuk dapat mengungkap keadaan dari implementasi kegiatan pembelajaran di sekolah.

Objek penelitian ini menjelaskan hubungan dari penggunaan media digital inovatif dengan menganalisis tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, maka objeknya adalah pengembangan perangkat dan media yang digunakan. Subjek pada penelitian ini yaitu mengarah pada guru kelas 5 dan peserta didik di SDN Secang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan wawancara dan analisis keadaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran saat ini bukan semata memiliki tujuan pada proses mengingat dan menghafal materi, melainkan pada pembentukan peserta didik yang adaptif dan memiliki kecakapan dan kemampuan berkolaborasi, berpikir kritis, dan juga kreatif dalam memecahkan suatu masalah. Konsep 4C merupakan sebuah keterampilan yang membuat peserta didik mampu bersaing dalam kehidupan bermasyarakat dengan memanfaatkan fungsi teknologi. Berbicara mengenai fakta di lapangan, peserta didik memiliki ketertarikan yang lebih pada pembelajaran yang menggunakan media digital inovatif seperti menggunakan Kahoot, QR Code, Powtoon, Wordwall, dan juga Canva. Tampilan dan pembawaan yang menarik menjadi pembangkit semangat peserta didik dalam menangkap materi pelajaran. Dengan adanya daya tarik tersebut, peserta didik akan mengikuti alur pembelajaran dengan rasa semangat.

Namun sayangnya, belum banyak sekolah yang menggunakan cara belajar seperti itu. Hampir sebagian sekolah masih menerapkan cara belajar ceramah dan satu arah dari peserta didik, sehingga kurangnya interaksi yang terjadi antar peserta didik. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan berbagai pola yang berkembang membawa perubahan, pendidik tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. (Anas, A dan Endin, M. 2022: 6-7).

Berdasarkan keadaan era globalisasi saat ini, masyarakat hampir dikatakan belum siap menghadapi perubahan kemajuan yang pesat terhadap pengetahuan dan teknologi. Pesatnya perkembangan tersebut mempengaruhi aspek Pendidikan, sehingga menuntut mencetak lulusan yang memiliki kualitas tuntutan keterampilan yang dibutuhkan di era abad 21 ini. Menurut Nurhayati dalam Sholikha, S.N, dan Fitriyati, D (2021: 2403), menyatakan bahwa Pendidikan abad 21 mengharuskan peserta didiknya memiliki pengetahuan dan keterampilan di segala bidang serta memiliki kemampuan untuk bertahan hidup dan berkarir. Untuk menunjang hal tersebut, menurut Septikasari, R. (2018: 112-113), seorang guru perlu menguasai berbagai bidang, mahir dalam pedagogik termasuk inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran dan mengikuti perkembangan kebijakan kurikulum, serta mampu memanfaatkan media dan teknologi. Sehingga terdapat keseimbangan dalam proses pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik.

Kemunculan media digital inovatif dalam dunia Pendidikan mengubah cara belajar peserta didik menjadi lebih komunikatif dan interaktif. Media digital tersebut bertujuan untuk memudahkan dan meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu contoh penerapan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan Canva dan Powtoon terhadap pembahasan materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik menggunakan bentuk animasi. Tidak hanya itu, media digital inovasi juga dalam bentuk tugas dan kuis yang dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik. Contohnya ada penggunaan Kahoot dan Wordwall. Beragam bentuk yang tersedia membuat peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Ula et al dalam Sarnoto, dkk (2023: 84), penggunaan media digital dalam

pembelajaran membantu meningkatkan hasil belajar dengan pembelajaran yang bervariasi, fleksibel, aktif, dan kolaboratif, serta membantu pendidik dalam mengatur dan mengevaluasi pembelajaran yang efektif.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran juga memiliki dampak negative yang perlu diperhatikan. Maka dari itu, perlu dioptimalkan pada penggunaannya untuk mengaitkan pembelajaran digital dengan kehidupan dan diimbangi dengan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi ajar yang diberikan. Sehingga media digital inovatif ini dapat memberikan berbagai keuntungan dalam proses belajar jika di Kelola dengan cermat. Media digital inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar lebih antusias pada pembelajaran, efektivitas pembelajaran meningkat untuk peserta didik memahami materi dan juga fleksibel sehingga dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, serta meningkatkan keterampilan digital peserta didik seperti literasi digital dengan memudahkan mendapatkan sumber materi pembelajaran.

Secara umum, media digital memiliki manfaat dalam penggunaannya diantaranya: (Ni Luh Putu, E. 2017)

1. Memperjelas pesan materi ajar dengan memberikan bentuk gambaran yang ada;
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya Indera;
3. Meningkatkan gairah belajar dan interaksi yang terjadi antar peserta didik;
4. Memungkinkan peserta didik dalam menentukan gaya belajar dengan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya;
5. Memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media digital dapat meningkatkan semangat yang dapat berpengaruh pada hasil belajar.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi manfaat penggunaan media digital inovatif dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik sebagai berikut: (Wahyudi, dkk. 2023: 30-31).

1. Desain dan isi media dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran. Desain yang menarik dan isi yang tidak bertele-tele dapat memberikan focus lebih pada peserta didik agar tidak terpengaruh dengan hal lain yang di luar konteks materi pembelajaran.
2. Metode pengajaran yang digunakan perlu disesuaikan materi ajar yang sedang berlangsung, sehingga hal tersebut dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

3. Karakteristik peserta didik seperti usia, latar belakang, minat, serta kemampuan mempengaruhi penggunaan media digital inovatif yang digunakan pada proses pembelajaran sehingga perlu dipertimbangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang berbeda.
4. Lingkungan pembelajaran yang tersedia seperti adanya fasilitas pendukung penggunaan media digital di sekolah.
5. Faktor eksternal seperti sosial, budaya, dan juga ekonomi perlu dipertimbangkan berdasarkan tingkat kebutuhan.

Faktor-faktor tersebut perlu diperhatikan agar penggunaan media digital inovatif ini sesuai dengan tahapan pembelajaran pada peserta didik sehingga tidak berlebihan dalam penggunaannya. Hal ini juga bertujuan pada pembentukan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik belajar sendiri, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik sudah di bekali dengan ilmu yang berkaitan dengan topik pembelajaran yang akan di bahas.

KESIMPULAN

Penggunaan media digitak dapat memberikan banyak pengaruh pada tahapan pembelajaran. Pengaruh tersebut berupa peningkatan semangat yang dapat menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan yang terjadi seperti pada motivasi belajar, minat, dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dipengaruhi pada desain dan isi yang digunakan yang telah di rancang oleh guru sebelumnya.

Kegiatan guru dalam menciptakan inovasi dalam media ajar dapat mendukung keberlangsungan peserta didik dalam mendapatkan ilmu yang disampaikan oleh guru. Media digital inovasi menjadi salah satu yang memiliki peran penting dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media digital inovasi ini dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan kemampuan serta keterampilan yang mendorong keberhasilan pembelajaran. Hal ini juga menjadi salah satu bentuk kesiapan dalam menghadapi tantangan abad 21 yang mengharuskan peserta didik memiliki keterampilan di segala bidang.

DAFTAR RUJUKAN

Anas, A dan Endin, M. 2022. IMPLEMENTASI KONSEP 4C DALAM PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH ANALISIS KEBIJAKAN PENDIDIKAN. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol 2. No 1. Link: https://www.researchgate.net/publication/363387076_IMPLEMENTASI_KONSEP_4C_DALAM_PEMBELAJARAN_PADA_MATA_KULIAH_ANALISIS_KEBIJAKAN_PENDIDIKAN.

Ni Luh Putu, E. 2017. PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. Link: https://www.researchgate.net/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA.

Resti Septikasari. 2018. KETERAMPILAN 4C ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*. Vol 8. No 2. Link: <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/download/1597/1196>.

R, Sugiarni dan N, Kurniawati. 2019. PENERAPAN MEDIA AJAR DIGITAL BERBASIS 4C (COMMUNICATION, COLLABORATION, CRITICAL THINKING AND PROBLEM SOLVING, DAN CREATIVITY AND INNOVATION) DALAM MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI KALANGAN GURU YAYASAN MANDIRI BERSEMI. *Jurnal Qardhul Hasan; Media Pengabdian kepada Masyarakat*. Vol 5. No2. Link: https://www.researchgate.net/publication/336875984_PENERAPAN_MEDIA_AJAR_DIGITAL_BERBASIS_4C_COMMUNICATION_COLLABORATION_CRITICAL_THINKING_AND_PROBLEM_SOLVING_DAN_CREATIVITY_AND_INNOVATION_DALAM_MENGHADAPI_REVOLUSI_INDUSTRI_40_DI_KALANGAN_GURU_YAYASAN.

Sholikha, S.N, dan Fitriyati, D. 2021. Integrasi Keterampilan 4C dalam Buku Teks Ekonomi SMA/MA. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. Vol 3. No 5. Link: [\(PDF\) Integrasi Keterampilan 4C dalam Buku Teks Ekonomi SMA/MA \(researchgate.net\)](#).

Sarnoto, A, Z dkk. 2023. Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. *Jurnal on Education*. Vol 6. No 1. Link:

https://www.researchgate.net/publication/371446863_Analisis_Penerapan_Teknologi_dalam_Pembelajaran_dan_Dampaknya_terhadap_Hasil_Belajar.

Wahyudi, dkk. 2023. Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal on Education*. Vol 6. No 1. Link: https://www.researchgate.net/publication/371446931_Hubungan_Penggunaan_Multimedia_dalam_Pembelajaran_terhadap_Peningkatan_Hasil_Belajar_Peserta_Didik.