

PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENGHADIRKAN PENGALAMAN BELAJAR YANG MENYENANGKAN

Agung Nugroho¹⁾ *, Bowo Hermaji²⁾, Endang Sri Witanti³⁾

¹ Mahasiswa Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

² Dosen Pembimbing Lapangan Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³ Guru Pamong Bidang Studi Bahasa Indonesia, SMA Negeri 2 Brebes. Jalan Ahmad Yani No.77, Brebes, Kec. Brebes, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah 52212, Telp : 0283-671060.

* Korespondensi Penulis. E-mail: nugrohoagung503@gmail.com, Telp: +6281226809221

Abstrak

Seiring kemajuan dan perkembangan pendidikan di abad ke-21, banyak strategi digunakan untuk meningkatkan kualitasnya. Terobosan dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan implementasi infrastruktur pendidikan diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, pengalaman pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran tentunya dapat menarik perhatian peserta didik karena dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat merasa gembira dan semakin berkembang. Pelaksanaan penelitian bertempat di SMA Negeri 2 Brebes dengan menggunakan metode studi kasus dan targetnya yaitu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran agar peserta didik merasa senang sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan wawancara. Terdapat beberapa tantangan seperti keragaman peserta didik, peserta didik kurang termotivasi, peserta didik tidak fokus. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memang sangat membantu seorang guru untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam pendidikan mempunyai manfaat tersendiri karena berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berpotensi membangkitkan minat peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami peserta didik.

Kata kunci: teknologi, media, pembelajaran

TECHNOLOGY BASED LEARNING TO PROVIDE AN ENJOYABLE LEARNING EXPERIENCE

Abstract

As education progresses and develops in the 21st century, many strategies are used to improve its quality. Breakthroughs in curriculum development, learning innovation, and implementation of educational infrastructure are needed to improve the quality of education. Therefore, educational experiences using learning media can certainly attract the attention of students because by using learning media students can feel happy and grow more. The research was carried out at SMA Negeri 2 Brebes using the case study method and the target was the use of technology in learning so that students feel happy so that they can increase motivation and learning outcomes by using interviews. There are several challenges such as the diversity of students, students who are less motivated, students who are not focused. The use of technology in learning really helps a teacher to make learning more enjoyable for students. Therefore, the application of technology in education has its own benefits because it has the potential to improve student learning outcomes. Apart from that, the use of learning media has the potential to arouse students' interest and increase learning motivation. This makes learning more meaningful and easy for students to understand.

Keywords: *technology, media, learning*

1. PENDAHULUAN

Seiring kemajuan dan perkembangan pendidikan di abad ke-21, banyak strategi digunakan untuk meningkatkan kualitasnya. Terobosan dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan implementasi infrastruktur pendidikan diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pada abad 21, peserta didik juga didorong untuk berpikir kritis, kreatif, dan bekerja sama dengan teman-teman dalam rangka mendorong inovasi atau kreativitas dalam berpikir. Teknologi telah menjadi bagian penting dalam kegiatan pembelajaran di era 4.0 yang sudah maju dan berkembang pesat. Ilmu pengetahuan telah memungkinkan teknologi menjadi cara yang cepat dan efektif untuk menemukan dan mengakses berbagai materi pembelajaran. Menurut Zabir (2018), penggabungan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran mempunyai potensi yang luar biasa dalam mempercepat perolehan keterampilan belajar, meningkatkan kecakapan hidup peserta didik, dan mempermudah tugas merangkai materi pembelajaran bagi pendidik. Oleh karena itu, kemajuan teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan karena memungkinkan teknologi menemukan dan mengakses berbagai sumber daya pendidikan dengan cepat. Pemanfaatan teknologi digital tidak hanya mempercepat keterampilan belajar yang diperoleh siswa dan meningkatkan kecakapan hidup, namun juga memudahkan guru dalam menyusun materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa koordinasi inovasi di sekolah mungkin dapat membangun kecukupan dan produktivitas pengalaman pendidikan.

Proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari komponen-komponen yang dikandungnya karena merupakan proses interaktif antara tujuan pembelajaran, peserta didik, guru, materi, dan penilaian dalam lingkungan pembelajaran. Masing-masing bagian tersebut saling berhubungan dan saling mempengaruhi dalam setiap pengalaman yang berkembang. Selain itu, untuk menciptakan lingkungan kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan kepribadian peserta didik, pembelajaran harus selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi memiliki pengaruh untuk setiap zaman di bidang logika yang berbeda, serta abad ke-21 yang akan datang akan diajarkan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010), ada beberapa cara agar media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik. Hal tersebut antara lain : (a) pembelajaran akan menarik bagi peserta didik sehingga dapat mendorong inspirasi dalam belajar; (b) makna materi pembelajaran akan menjadi lebih jelas, sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan lebih baik dan memberdayakan mereka untuk lebih siap menguasai tujuan pembelajaran; (c) strategi yang ditampilkan akan lebih berfluktuasi; (d) peserta didik akan lebih banyak mengikuti aktivitas pembelajaran, karena tidak hanya memperhatikan penjelasan pendidik. Oleh karena itu, pengalaman pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran tentunya dapat menarik perhatian peserta didik karena dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat merasa gembira dan semakin berkembang. Pengalamannya tidak melelahkan, dan penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menafsirkan materi yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat memperluas aktivitas belajar dan motivasi belajar peserta didik sehingga pengalaman belajar dapat berjalan dengan baik dan membuat peserta didik merasa senang dan termotivasi.

2. METODE

Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices* (setting)

Pelaksanaan *Best practices* bertempat di SMA Negeri 2 Brebes yang beralamat di Jalan Ahmad Yani No.77, Brebes, Kec. Brebes, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah 52212, Telp : 0283-671060. Sekolah ini telah diakui sebagai Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) oleh pemerintah dan dianggap sebagai salah satu yang terbaik di Kabupaten Brebes. Untuk waktu pelaksanaan penelitian *best practice* ini dilaksanakan selama 1 bulan, sejak bulan Februari s.d Maret 2024.

Target/Subjek *best practices*

Target dari *best practices* yang saya lakukan adalah pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran agar peserta didik merasa senang sehingga dapat menaikkan stimulus atau motivasi dan hasil belajar peserta didik. Subjek *best practices* yang saya lakukan adalah peserta didik dari kelas XI 11 SMA Negeri 2 Brebes.

Prosedur

Prosedur yang digunakan pada *best practices* ini adalah dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Tahapan yang dilakukan yaitu dengan melakukan pengamatan di kelas XI 11 dan melakukan tanya jawab bersama peserta didik di kelas tersebut.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada *best practices* ini adalah data kualitatif. Data dapat dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, ataupun dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi atau pengamatan dan wawancara atau tanya jawab dengan peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat motivasi dari peserta didik yang rendah ketika pembelajaran tanpa menggunakan teknologi atau media pembelajaran, maka sebagai seorang guru perlu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk membantu memperluas pengetahuan dari peserta didik dan menstimulus mereka agar belajar bagaimana memanfaatkan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan secara aktif dari peserta didik dan pembelajaran jadi lebih menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran dengan penggunaan teknologi bukanlah tantangan yang mudah. Saat memanfaatkan media ini, sejumlah teknik harus diperhatikan untuk memastikan penggunaan yang optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik perlu memahami terlebih dahulu terkait dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran agar mampu mengintegrasikan secara efektif dalam kurikulum dan hal yang tidak kalah penting yaitu harus mampu mengelola atau mempunyai keterampilan dalam penggunaan teknologi yang akan digunakan sehingga dapat efektif dalam penggunaannya.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan, tantangan yang di hadapi dapat beragam seperti 1.) Peserta didik memiliki keragaman pengetahuan dan keterampilan, 2.) Terdapat peserta didik yang tidak terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran, 3.) Terdapat peserta didik yang kurang termotivasi dalam pembelajaran, 4.) Terdapat peserta didik yang kesulitan berkonsentrasi saat belajar, 5.) Dalam mengelompokkan ataupun mengkondisikan peserta didik membutuhkan waktu yang cukup banyak. Pendidikan semakin membangun landasan yang kuat untuk masa depan melalui pendekatan teknologi yang mendalam dan inklusif, yang membimbing generasi masa depan menuju tingkat pemahaman dan pengetahuan tertinggi. Guru dan peserta didik kini memiliki banyak kesempatan untuk merangkul pengetahuan dalam cakrawala seluas dan seluas langit berkat penerjemah digital.

Menurut penelitian Warschauer (2007), faktor sosial, budaya, dan ekonomi yang membentuk dan mempengaruhi transformasi pendidikan di era digital mempunyai dampak yang signifikan terhadap hakikat pembelajaran digital. Teknologi tidak hanya menjadi alat dalam dinamika masyarakat digital, namun juga menjadi komponen penting yang membentuk prosedur pembelajaran dan membuka pintu terhadap berbagai pengetahuan dan peluang global. Oleh karena itu, pemanfaatan media membuka peluang baru bagi daya tangkap yang kreatif dan dinamis, memberikan gerak dan peluang bagi siswa untuk memahami dan menguasai materi dengan cara yang konyol dan menarik. Kemajuan pesat inovasi komputer pada dasarnya mempengaruhi dunia pengajaran. Pemanfaatan inovasi tingkat lanjut dalam pembelajaran membuka pintu terbuka yang luar biasa bagi peluang dinamis untuk berkembang, menciptakan informasi, memberdayakan pemikiran kritis dan menyelidiki informasi yang lebih mendalam bagi siswa.

Dari beberapa tantangan yang telah dipaparkan di atas, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memang sangat membantu seorang guru untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik. Beberapa tantangan yang dihadapi dalam kelas telah dijabarkan sebelumnya, maka dari itu untuk menghadapi tantangan tersebut dapat diatasi dengan cara 1.) Membuat instrumen pembelajaran seperti modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, dan LKPD, 2.) Menggunakan model pembelajaran yang telah ditentukan yaitu PBL agar dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik, 3.) Penggunaan teknologi berupa media pembelajaran dengan menggunakan proyektor ataupun gawai dari peserta didik yang disesuaikan dengan materi tentang karya ilmiah, 4.) Pembagian kelompok secara acak untuk penugasan kelompok, 5.) Penggunaan proyektor dalam pembelajaran berguna untuk mencegah kebosanan atau kurangnya motivasi dari peserta didik karena dengan penggunaan proyektor dapat digunakan untuk pemutaran video atau foto, bahkan dengan menggunakan media tersebut dapat ditambahkan dengan permainan yang edukatif agar peserta didik merasa senang ketika pembelajaran. 6.) Membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pemahaman selama proses pembelajaran untuk menyelesaikan LKPD baik secara individu ataupun kelompok, 7.) Melaksanakan penilaian terhadap aktivitas pembelajaran yang sudah dilakukan.

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan di kelas XI 11 dengan penggunaan media pembelajaran terdapat perubahan yang signifikan pada motivasi belajar dari peserta didik seperti 1.) Peserta didik merasa bersemangat dalam aktivitas pembelajaran karena mereka termotivasi sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana. 2.) Dengan pengaplikasian media pembelajaran seperti penayangan video maupun gambar pada proyektor, peserta didik dapat berimajinasi atau membayangkan dari sajian video atau foto tersebut sehingga mereka dapat bernalar dengan kritis, 3.) Penggunaan media pembelajaran yang telah diterapkan juga dapat menumbuhkan perasaan ataupun tingkat pemahaman dari peserta didik sehingga peserta didik dapat mengerti materi dengan baik, 4.) Penggunaan perangkat pembelajaran juga dapat mengakibatkan peserta didik lebih fokus, sehingga penyampaian materi yang diajarkan dapat menarik perhatian dari peserta didik, 5.) Keterampilan cara berpikir kritis peserta didik mulai berkembang, karena tampak dari aktivitas pembelajaran yang aktif dan sering mengajukan pertanyaan dan mampu menjawab pertanyaan dari teman.

Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam pendidikan mempunyai manfaat tersendiri karena berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berpotensi membangkitkan minat peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan

mudah dipahami peserta didik, serta metode pembelajaran yang beragam juga dapat membuat peserta didik senang, sehingga mencegah mereka menjadi tidak tertarik pada pelajarannya. Peserta didik juga dapat dengan mudah menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran seperti menulis laporan penelitian, menulis naskah, mencari berita atau ulasan di berbagai situs, dan membaca materi pertukaran informasi dengan memanfaatkan materi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Peserta didik juga dapat menggunakan media ini untuk menjelajahi sumber daya online seperti perpustakaan digital dan obrolan online konferensi audio atau video untuk ide, mendengarkan, presentasi, simulasi, pengeditan, dan aktivitas lainnya.

Beberapa faktor juga dapat mempengaruhi strategi yang dilakukan dalam pembelajaran, baik itu keberhasilan ataupun ketidakberhasilan. Untuk faktor yang mempengaruhi keberhasilan strategi yang diterapkan yaitu dengan melakukan perencanaan yang matang, berkolaborasi dengan berbagai pihak (teman sejawat, guru pamong, maupun pihak yang lain), saran dan prasarana yang mendukung juga dapat menjadi faktor keberhasilan dari strategi yang dilakukan. Sedangkan faktor yang mempengaruhi ketidakberhasilan dari strategi yang telah diterapkan yaitu terdapat kendala pada saat penggunaan media pembelajaran (Proyektor) seperti kabel yang kadang tidak bisa terhubung, kabel HDMI yang masih harus pinjam ke ruang Tata Usaha sehingga memakan waktu. Selain itu, jaringan internet juga dapat menghambat dalam strategi yang dilakukan karena menyebabkan keterlambatan dalam proses pembelajaran dan menghambat kecakapan peserta didik dalam mengakses informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

4. SIMPULAN

Penguasaan pembelajaran digital sangat penting untuk mempercepat perolehan kecakapan hidup peserta didik dan memudahkan pendidik dalam membuat materi pembelajaran. Dalam konteks logis, pendekatan penelitian menggambarkan bahwa sebagai peserta didik, kita harus terus mengikuti kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi informasi berkembang sangat pesat di era modern. Teknologi informasi seperti telepon genggam, laptop, dan internet harus dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media ini sangat bermanfaat bagi peserta didik sehingga pemahaman penggunaan alat ini tidak hanya terbatas pada pendidik atau guru semata. Pembelajaran menjadi sangat sederhana baik bagi peserta didik maupun guru ketika media ini digunakan. Melihat dari temuan yang telah dicapai, maka penggunaan inovasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan secara aktif dari peserta didik dan semangat belajar yang diperoleh peserta didik sehingga pembelajaran yang dilakukan di kelas XI 11 SMA Negeri 2 Brebes pada materi karya ilmiah dapat berjalan. baik dan peserta didik memiliki pandangan yang ceria dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253-7261.
- Faisal, F. (2021). C-NAR: Best Practice Tindakan Pembimbingan Berkelanjutan PPL PPG Prajabatan Universitas Negeri Medan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 1-11.
- Fitria, T. N. (2023). Augmented reality (AR) and virtual reality (VR) technology in education: Media of teaching and learning: A review. *International Journal of Computer and Information System (IJCIS)*, 4(1), 14-25.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323-329.
- Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 25-35.
- Wahyudi, N. A. (2024). Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Proses Belajar Siswa SD. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6214-6222.
- Widyawati, E. R., & Sukadari, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 215-225.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.