

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat krusial dalam dunia pendidikan. Dalam konteks ini, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan mendukung proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya terbatas pada alat fisik, seperti buku dan papan tulis, tetapi juga mencakup teknologi digital, seperti gambar, aplikasi pembelajaran, dan platform online. Dalam era digital yang terus berkembang, penting untuk memahami bagaimana media pembelajaran dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Salah satu aspek penting dari media pembelajaran adalah kemampuannya untuk meningkatkan pemahaman siswa. Misalnya, penggunaan gambar dalam pembelajaran sains dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks melalui visualisasi. Sebuah studi menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan gambar memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang hanya belajar dari buku teks. Ini menunjukkan bahwa media yang tepat dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran tentang sistem tata surya, gambar animasi yang menunjukkan pergerakan planet-planet dapat membuat siswa lebih memahami jarak antar planet dan orbitnya. Dengan visualisasi yang jelas, siswa dapat mengaitkan

informasi yang mereka pelajari dengan gambaran nyata, sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan memahami konsep tersebut.

Lebih jauh dapat dilihat bagaimana media pembelajaran berfungsi untuk memperkuat ingatan dan pemahaman jangka panjang. Penelitian menunjukkan bahwa ketika informasi disajikan dalam berbagai format, seperti teks, gambar, dan gambar, siswa lebih cenderung untuk mengingat informasi tersebut. Hal ini karena otak manusia lebih mudah mengingat informasi yang disajikan secara multimodal. Misalnya, dalam pelajaran biologi, ketika siswa belajar tentang struktur sel, penggunaan diagram sel yang interaktif bersamaan dengan gambar yang menjelaskan fungsi setiap bagian sel dapat meningkatkan pemahaman mereka. Dengan cara ini, siswa tidak hanya melihat informasi, tetapi juga mendengarkan penjelasan dan berinteraksi dengan materi, yang semuanya berkontribusi pada pembelajaran yang lebih mendalam.

Media pembelajaran juga berfungsi untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam menyerap informasi; ada yang belajar lebih baik melalui visual, ada yang lebih suka mendengar, dan ada pula yang lebih efektif dengan praktik langsung. Dengan menyediakan berbagai jenis media, guru dapat menjangkau semua siswa, terlepas dari gaya belajar mereka. Misalnya, dalam pelajaran bahasa, penggunaan audio untuk mendengarkan percakapan, gambar untuk melihat konteks, dan teks untuk membaca dapat membantu siswa memahami bahasa dengan lebih komprehensif. Ketika siswa mendengarkan percakapan dalam bahasa asing, mereka tidak hanya belajar kosakata baru tetapi juga mendengar intonasi dan pengucapan yang benar. Dalam konteks ini, media pembelajaran

berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan berbagai metode pengajaran dengan cara yang lebih inklusif.

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Ketika siswa merasa terlibat dan aktif dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Misalnya, dalam pelajaran matematika, penggunaan aplikasi yang memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah secara interaktif dapat membuat mereka merasa lebih tertantang. Dengan elemen permainan yang menyenangkan, siswa tidak hanya belajar tetapi juga merasa terhibur, yang menciptakan suasana belajar yang positif. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran interaktif menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Namun, pentingnya media pembelajaran tidak hanya terletak pada alat itu sendiri, tetapi juga pada cara guru menggunakannya. Guru yang mampu memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran dengan baik dalam proses mengajar akan lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting. Dalam banyak kasus, guru mungkin memiliki akses ke berbagai alat teknologi, tetapi tanpa pemahaman yang memadai tentang cara menggunakannya secara efektif, potensi alat tersebut tidak akan maksimal. Misalnya, seorang guru yang menggunakan presentasi PowerPoint tanpa memperhatikan desain dan alur penyampaian informasi dapat membuat siswa kehilangan minat. Sebaliknya, guru yang terlatih dalam

mengintegrasikan teknologi dengan metode pengajaran yang interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Di sisi lain, meskipun media pembelajaran menawarkan banyak manfaat, ada juga tantangan yang harus dihadapi. Salah satunya adalah kesenjangan akses terhadap teknologi. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan internet, yang dapat menciptakan ketidakadilan dalam pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan pemerintah untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap media pembelajaran yang berkualitas. Dalam konteks ini, program-program yang mendistribusikan perangkat kepada siswa yang kurang mampu atau menyediakan akses internet di daerah terpencil sangatlah penting. Tanpa langkah-langkah ini, potensi media pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan tidak akan terwujud secara merata.

Media pembelajaran memainkan peranan yang sangat penting dalam pendidikan modern. Dengan berbagai jenis media yang tersedia, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Namun, untuk memaksimalkan potensi media pembelajaran, diperlukan pemahaman yang mendalam dari guru serta perhatian terhadap isu aksesibilitas. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, kolaborasi antara semua pemangku kepentingan, termasuk guru, siswa, orang tua, dan pemerintah, sangatlah penting. Dengan demikian, dapat diciptakan lingkungan belajar yang lebih baik untuk semua siswa.

Sebagai langkah awal, dapat dieksplorasi lebih dalam terkait bagaimana media pembelajaran berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa.

Pemahaman adalah fondasi dari proses belajar yang efektif. Ketika siswa memahami materi dengan baik, mereka lebih mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks yang berbeda. Misalnya, dalam mata pelajaran sejarah, penggunaan dokumen digital yang berisi arsip sejarah dapat memberikan siswa perspektif yang lebih luas tentang peristiwa yang sedang dipelajari. Dengan melihat dokumen asli, siswa tidak hanya belajar fakta tetapi juga merasakan konteks emosional dan sosial dari peristiwa tersebut. Ini adalah contoh bagaimana media pembelajaran dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan informasi.

Media pembelajaran dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa. Setiap individu memiliki cara unik dalam belajar, dan dengan memahami hal ini, guru dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi. Misalnya, siswa kinestetik mungkin lebih baik dalam memahami konsep fisika melalui eksperimen langsung daripada melalui penjelasan lisan. Dalam hal ini, penggunaan alat peraga atau simulasi fisika dapat membantu siswa kinestetik lebih memahami prinsip-prinsip yang diajarkan. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang bervariasi, guru dapat memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil.

Motivasi siswa juga merupakan faktor penting dalam pendidikan. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Misalnya, dalam pelajaran seni, menggunakan aplikasi desain grafis dapat membuat siswa lebih tertarik untuk berkreasi dan mengekspresikan diri mereka. Ketika siswa merasa terlibat dan memiliki kendali atas proses belajar mereka, mereka cenderung lebih termotivasi untuk

belajar. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi intrinsik, yaitu dorongan untuk belajar karena minat dan keinginan pribadi, dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Tantangan dalam penggunaan media pembelajaran tidak dapat diabaikan. Kesenjangan akses terhadap teknologi adalah isu yang sangat penting. Dalam konteks ini, sekolah harus berperan aktif dalam menyediakan akses yang merata bagi semua siswa. Misalnya, program pinjaman laptop atau penyediaan jaringan nirkabel di sekolah dapat membantu siswa yang tidak memiliki akses di rumah. Dengan cara ini, semua siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang berbasis teknologi tanpa merasa terpinggirkan.

Dalam menghadapi tantangan ini, penting juga untuk melibatkan orang tua dan komunitas. Edukasi tentang pentingnya media pembelajaran dan teknologi dalam pendidikan dapat membantu orang tua mendukung anak-anak mereka di rumah. Misalnya, workshop untuk orang tua tentang cara menggunakan aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar anak-anak mereka. Ketika orang tua terlibat, siswa lebih mungkin untuk merasa didukung dan termotivasi dalam belajar.

Media pembelajaran memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan kolaborasi yang baik antara guru, siswa, orang tua, dan pemerintah. Dengan memahami dan mengatasi tantangan yang ada dapat diciptakan lingkungan belajar yang lebih baik untuk semua siswa. Media pembelajaran bukan hanya alat, tetapi juga jembatan yang menghubungkan siswa dengan

pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk sukses di dunia yang terus berubah.

Dalam menjelajahi lebih dalam tentang peran media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa, perlu mempertimbangkan berbagai metode yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi. Misalnya, dalam pembelajaran matematika, penggunaan perangkat lunak yang memungkinkan siswa untuk menggambar grafik atau memecahkan persamaan secara interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep yang diajarkan.

Lebih jauh, media pembelajaran juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan kritis dan analitis siswa. Dalam konteks ini, penggunaan simulasi atau permainan peran dapat memberikan siswa kesempatan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi yang nyata. Misalnya, dalam pembelajaran ekonomi, siswa dapat terlibat dalam simulasi pasar yang memungkinkan mereka untuk membuat keputusan berdasarkan informasi yang mereka pelajari. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga memahami bagaimana menerapkan pengetahuan mereka dalam praktik.

Sementara itu, penting untuk diingat bahwa tidak semua media pembelajaran memiliki dampak yang sama. Oleh karena itu, guru perlu melakukan evaluasi terhadap efektivitas media yang digunakan. Misalnya,

setelah menggunakan gambar pembelajaran, guru dapat melakukan kuis untuk mengukur pemahaman siswa. Dengan cara ini, guru dapat mengidentifikasi area di mana siswa mungkin mengalami kesulitan dan menyesuaikan metode pengajaran mereka sesuai kebutuhan. Ini adalah contoh bagaimana evaluasi berkelanjutan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam hal ini, kolaborasi antar guru juga sangat penting. Dengan berbagi pengalaman dan strategi, guru dapat saling mendukung dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif. Misalnya, guru dapat mengadakan sesi berbagi di mana mereka mendiskusikan alat dan teknik yang telah berhasil dalam pengajaran mereka. Dengan cara ini, seluruh tim pengajar dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Media pembelajaran dapat membantu dalam pengembangan keterampilan sosial siswa. Dalam pembelajaran kolaboratif, siswa dapat bekerja sama dalam proyek yang melibatkan penggunaan media pembelajaran. Misalnya, siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk membuat presentasi menggunakan alat digital. Dengan cara ini, mereka tidak hanya belajar tentang materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama yang sangat penting di dunia nyata.

Namun, tantangan dalam penggunaan media pembelajaran tidak hanya terbatas pada akses teknologi. Guru juga perlu mempertimbangkan faktor-faktor lain, seperti keberagaman latar belakang siswa. Dalam hal ini, penting bagi guru untuk memahami kebutuhan khusus siswa dan menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan. Misalnya, siswa dengan kebutuhan khusus mungkin memerlukan alat bantu atau perangkat lunak khusus untuk

mendukung pembelajaran mereka. Dengan cara ini, semua siswa dapat mendapatkan manfaat dari media pembelajaran yang digunakan.

Di samping itu, penting juga untuk mempertimbangkan dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran. Dalam era digital, keterampilan teknologi menjadi semakin penting. Oleh karena itu, pendidikan harus mencakup pengembangan keterampilan digital yang diperlukan siswa untuk sukses di dunia kerja. Misalnya, pengenalan siswa pada alat kolaborasi daring dan aplikasi produktivitas dapat membantu mereka mempersiapkan diri untuk tantangan di masa depan. Dengan cara ini, media pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang relevan untuk kehidupan mereka di luar sekolah.

Akhirnya, simpulan dari pembahasan ini adalah bahwa media pembelajaran memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan kolaborasi yang baik antara guru, siswa, orang tua, dan pemerintah. Dengan memahami dan mengatasi tantangan yang ada, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik untuk semua siswa. Media pembelajaran bukan hanya alat, tetapi juga jembatan yang menghubungkan siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk sukses di dunia yang terus berubah.

Dengan demikian, mari terus mengeksplorasi potensi media pembelajaran dan bagaimana dapat memanfaatkannya secara maksimal untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Setiap langkah yang diambil dalam hal ini akan membawa lebih dekat pada tujuan pendidikan yang lebih baik dan lebih inklusif untuk semua siswa.

Salah satu faktor penentu kemajuan sebuah bangsa adalah baiknya kualitas pendidikan. Bangsa yang unggul sudah pasti kualitas pendidikannya unggul pula, hal ini karena pendidikan merupakan dasar dalam membentuk manusia seutuhnya. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 yaitu mengembangkan pengetahuan dan membentuk watak sehingga mencetak warga negara yang terdidik dan cerdas dalam menghadapi seluruh kondisi sosial.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah menjelaskan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Secara sederhana, kurikulum merupakan kerangka dasar sebuah sistem pendidikan, pola pendidikan di sebuah negara bergantung pada kurikulum yang diterapkan. Sebab itu, kurikulum yang digunakan harus dapat beradaptasi dengan perkembangan era, karena jika tidak maka pendidikan di sebuah negara menjadi tertinggal dan kualitas sumber daya manusianya tidak dapat bersaing secara global.

Perubahan kurikulum yang terakhir adalah Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat baik secara lokal maupun global. Pembaharuan kurikulum ini disesuaikan dengan perkembangan zaman yang menuntut individu memiliki bermacam kompetensi

seperti yang disebutkan dalam Permendikbud No. 37 tahun 2018, yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

Luasnya kompetensi dan ranah yang diharapkan membuat Kurikulum 2013 harus diselenggarakan melalui kegiatan pembelajaran yang terencana dan dievaluasi secara komprehensif atau menyeluruh pada tiap muatan pembelajaran. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang merupakan muatan pembelajaran wajib dari kelompok B diajarkan kepada peserta didik dengan tujuan agar memiliki kemampuan: (1) memahami konsep pentingnya seni budaya dan keterampilan, (2) menunjukkan apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, (3) menunjukkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, (4) memiliki peran serta dalam seni budaya dan keterampilan di tingkat lokal, regional, maupun global (BSNP, 2006:186). Kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran SBdP meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik seperti yang telah diamanatkan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses, sebab itu guru harus bisa terampil dalam pembelajaran SBdP baik dalam penyampaian materi maupun dalam praktik berkarya karena akan memengaruhi hasil belajar siswa.

Perkembangan teknologi dan penggunaannya dalam pendidikan telah menjadi topik yang semakin penting dalam beberapa tahun terakhir. Dalam era digital ini, teknologi tidak hanya mempengaruhi cara orang berkomunikasi, tetapi juga cara orang belajar dan mengajar. Dengan munculnya berbagai perangkat dan aplikasi, pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan. Dalam pembahasan ini, akan dijelajahi berbagai aspek dari

perkembangan teknologi dalam pendidikan, mulai dari alat dan sumber daya yang tersedia, hingga dampak sosial dan psikologis yang ditimbulkan.

Salah satu aspek paling mencolok dari perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah munculnya perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung proses belajar mengajar. Misalnya, penggunaan komputer dan tablet di ruang kelas telah menjadi hal yang umum. Dengan adanya perangkat ini, siswa dapat mengakses informasi dengan cepat dan mudah. Sebagai contoh, seorang siswa yang belajar tentang sejarah dapat dengan mudah mencari referensi online untuk memperdalam pemahaman mereka tentang suatu peristiwa. Hal ini tidak hanya mempercepat proses belajar, tetapi juga memberikan siswa akses ke sumber daya yang lebih luas dibandingkan dengan buku teks tradisional. Dengan demikian, siswa tidak lagi terbatas pada informasi yang terdapat dalam buku, tetapi dapat mengakses berbagai sumber dari seluruh dunia, termasuk artikel, gambar, dan forum diskusi yang relevan.

Selain itu, aplikasi pendidikan seperti Kahoot, Quizlet, dan Google Classroom telah mengubah cara guru berinteraksi dengan siswa. Aplikasi-aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif, memberikan umpan balik instan, dan mengelola tugas secara efisien. Misalnya, Kahoot memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis secara real-time, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Melalui interaksi ini, siswa dapat saling belajar satu sama lain, membangun kolaborasi, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Namun, meskipun ada banyak manfaat dari penggunaan teknologi dalam pendidikan, ada juga tantangan yang perlu dihadapi. Salah satunya adalah kesenjangan digital yang masih ada di masyarakat. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi, dan hal ini dapat menciptakan ketidakadilan dalam pendidikan. Sebagai contoh, siswa dari daerah terpencil mungkin tidak memiliki akses internet yang memadai, sehingga mereka kesulitan untuk mengikuti pembelajaran online. Dalam konteks ini, penting bagi pemerintah dan lembaga pendidikan untuk mencari solusi agar semua siswa dapat merasakan manfaat dari perkembangan teknologi ini. Hal ini bisa dilakukan dengan menyediakan infrastruktur yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan akses terhadap perangkat teknologi.

Dari segi pedagogis, teknologi juga telah mendorong perubahan dalam metode pengajaran. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek, misalnya, semakin populer berkat dukungan teknologi. Dalam pendekatan ini, siswa diajak untuk bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek tertentu, di mana mereka dapat menggunakan berbagai alat teknologi untuk mendukung penelitian dan presentasi mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kolaborasi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Contoh konkret dari pendekatan ini adalah proyek pembuatan gambar dokumenter tentang isu lingkungan, di mana siswa harus melakukan riset, mengumpulkan data, dan menyajikan temuan mereka dengan cara yang menarik.

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga telah membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih personal. Dengan adanya

platform pembelajaran online, siswa dapat belajar dengan kecepatan dan gaya mereka sendiri. Misalnya, platform seperti Ruangguru dan Zenius menawarkan materi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan siswa untuk menyesuaikan waktu belajar mereka sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Ini adalah langkah maju yang signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan adaptif. Dengan cara ini, siswa yang mungkin mengalami kesulitan dalam memahami materi di kelas dapat kembali mengakses materi tersebut secara mandiri di rumah.

Dalam konteks ini, penting juga untuk mempertimbangkan dampak psikologis dari penggunaan teknologi dalam pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi cenderung lebih termotivasi dan memiliki tingkat kepuasan yang lebih tinggi terhadap proses belajar mereka. Misalnya, sebuah studi yang dilakukan oleh Universitas Pendidikan Indonesia menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan minat dan motivasi dibandingkan dengan mereka yang belajar dengan metode tradisional. Namun, perlu diingat bahwa terlalu banyak penggunaan teknologi juga dapat menyebabkan masalah seperti kecanduan gadget dan kurangnya interaksi sosial. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menemukan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi langsung di dalam kelas.

Selanjutnya, perlu juga diperhatikan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pendidikan inklusif. Teknologi

memberikan kesempatan bagi siswa dengan kebutuhan khusus untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan kemampuan mereka. Misalnya, perangkat lunak pembaca layar dapat membantu siswa dengan gangguan penglihatan untuk mengakses materi pembelajaran, sementara aplikasi pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa dengan gangguan belajar. Dengan demikian, teknologi tidak hanya meningkatkan aksesibilitas pendidikan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi semua siswa untuk mencapai potensi mereka.

Dalam hal ini, peran guru juga sangat penting. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa menggunakan teknologi secara efektif. Pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru menjadi sangat penting agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dalam proses pembelajaran. Sebuah studi yang dilakukan oleh Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan menunjukkan bahwa guru yang terlatih dalam penggunaan teknologi memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum mereka. Dengan demikian, investasi dalam pelatihan guru menjadi kunci untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Di sisi lain, penting juga untuk mempertimbangkan etika penggunaan teknologi dalam pendidikan. Siswa perlu diajarkan tentang penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, termasuk pentingnya menjaga privasi dan keamanan data pribadi mereka. Dalam dunia yang semakin terhubung, siswa harus memahami risiko yang terkait dengan penggunaan internet dan media

sosial. Oleh karena itu, pendidikan tentang literasi digital harus menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan. Hal ini akan membantu siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang cerdas, tetapi juga warga digital yang bertanggung jawab.

Perkembangan teknologi dan penggunaannya dalam pendidikan membawa banyak perubahan positif, tetapi juga menimbulkan tantangan yang harus dihadapi. Dengan memahami dan mengatasi tantangan tersebut, dapat dimanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi semua siswa. Oleh karena itu, penting bagi semua pemangku kepentingan dalam pendidikan, mulai dari pemerintah, lembaga pendidikan, hingga orang tua, untuk bekerja sama dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi demi masa depan pendidikan yang lebih baik. Melalui kolaborasi dan komitmen bersama, diharapkan pendidikan dapat terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan zaman, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk belajar dan berkembang secara optimal.

Pemilihan gambar sebagai media pembelajaran yang baik merupakan topik yang sangat relevan untuk dibahas, terutama di era digital saat ini di mana teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat. Dalam konteks pendidikan, gambar telah menjadi salah satu alat yang efektif untuk menyampaikan informasi dan membantu proses belajar mengajar. Berbagai alasan mendasari pemilihan gambar sebagai media pembelajaran, dan akan diuraikan lebih dalam mengenai aspek-aspek tersebut.

Salah satu alasan utama pemilihan gambar sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya untuk menarik perhatian siswa. Dalam dunia yang

dipenuhi oleh informasi visual, gambar mampu menyajikan konten dengan cara yang interaktif dan menarik. Misalnya, dalam pembelajaran sains, gambar dapat menunjukkan eksperimen yang sulit dilakukan di kelas. Melalui visualisasi yang jelas, siswa dapat melihat proses dan hasil eksperimen dengan lebih baik. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Sebuah studi yang dilakukan oleh Hattie (2009) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Dengan kata lain, gambar memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan.

Selain itu, gambar juga dapat meningkatkan retensi informasi. Penelitian yang dilakukan oleh Mayer (2009) menunjukkan bahwa multimedia, termasuk gambar, dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Ketika siswa melihat dan mendengar informasi secara bersamaan, mereka lebih mungkin untuk mengingat materi tersebut. Misalnya, dalam pembelajaran sejarah, gambar dokumenter tentang peristiwa penting dapat memberikan konteks yang lebih mendalam dibandingkan hanya membaca teks. Dengan menyaksikan gambar dan mendengar narasi, siswa dapat lebih mudah mengingat detail-detail penting dari peristiwa tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa gambar tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga membantu siswa untuk mengaitkan informasi dengan pengalaman visual yang mereka lihat.

Gambar juga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, asalkan mereka memiliki perangkat yang mendukung. Hal ini sangat penting dalam era

digital saat ini, di mana banyak siswa belajar di luar kelas. Misalnya, platform pembelajaran online seperti *YouTube* atau situs *e-learning* menyediakan berbagai gambar pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa secara gratis. Dengan demikian, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Fleksibilitas ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi yang sulit dipahami, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih efektif.

Lebih jauh lagi, gambar dapat digunakan untuk mendukung berbagai gaya belajar. Setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam menyerap informasi. Beberapa siswa lebih suka belajar melalui visual, sementara yang lain lebih cenderung mendengarkan. Dengan adanya gambar, kedua gaya belajar ini dapat terpenuhi. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa, gambar yang menampilkan dialog antara penutur asli dapat membantu siswa belajar pelafalan dan intonasi dengan lebih baik. Selain itu, animasi dan grafik yang digunakan dalam gambar dapat membantu siswa yang lebih visual untuk memahami materi dengan lebih baik. Penelitian oleh Fleming (2001) juga menunjukkan bahwa penggunaan berbagai gaya belajar dalam pengajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Gambar juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Dengan menggunakan elemen audiovisual, gambar dapat menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran. Misalnya, dalam pembelajaran seni, gambar yang menunjukkan proses kreatif seorang seniman dapat memberikan inspirasi bagi siswa. Mereka tidak hanya melihat hasil akhir, tetapi juga memahami perjalanan dan teknik yang digunakan. Hal ini dapat

memotivasi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka sendiri. Dalam konteks ini, gambar bukan hanya sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber inspirasi yang dapat memicu imajinasi siswa.

Dalam konteks kolaborasi, gambar juga dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung kerja sama antar siswa. Misalnya, proyek kelompok yang melibatkan pembuatan gambar dapat mendorong siswa untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan melakukan diskusi dan berbagi tugas, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Johnson dan Johnson (2009) menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membangun keterampilan interpersonal yang penting.

Namun, meskipun banyak keuntungan yang ditawarkan oleh gambar sebagai media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan beberapa tantangan yang mungkin muncul. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap teknologi. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan koneksi internet yang memadai. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memastikan bahwa semua siswa dapat mengakses gambar pembelajaran tanpa hambatan. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan perangkat di sekolah atau memberikan alternatif materi pembelajaran yang dapat diakses tanpa internet. Penelitian oleh Warschauer (2004) menunjukkan bahwa kesenjangan digital dapat mempengaruhi

kesempatan belajar siswa, sehingga penting untuk mengatasi masalah ini agar semua siswa memiliki akses yang sama.

Selain itu, kualitas gambar juga menjadi faktor penting dalam efektivitas pembelajaran. Gambar yang berkualitas rendah atau tidak relevan dengan materi pembelajaran dapat mengganggu proses belajar siswa. Oleh karena itu, pendidik perlu selektif dalam memilih gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Gambar yang informatif, menarik, dan sesuai dengan kurikulum akan memberikan dampak yang lebih positif bagi siswa. Dalam hal ini, pendidik juga perlu meluangkan waktu untuk mengevaluasi gambar sebelum menggunakannya dalam kelas. Sebuah studi oleh Chao (2010) menunjukkan bahwa gambar yang berkualitas tinggi dapat meningkatkan perhatian siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Penting juga untuk mempertimbangkan durasi gambar. Gambar yang terlalu panjang dapat membuat siswa kehilangan fokus, sementara gambar yang terlalu pendek mungkin tidak memberikan informasi yang cukup. Oleh karena itu, pendidik perlu menemukan keseimbangan yang tepat dalam menentukan durasi gambar. Sebagai contoh, gambar dengan durasi 5-10 menit sering kali dianggap ideal untuk menyampaikan informasi secara efektif tanpa membuat siswa merasa bosan. Penelitian oleh Guo et al. (2014) menunjukkan bahwa gambar dengan durasi yang lebih pendek cenderung lebih efektif dalam mempertahankan perhatian siswa.

Dalam hal pengintegrasian gambar ke dalam kurikulum, pendidik perlu merencanakan dengan baik bagaimana gambar akan digunakan dalam proses pembelajaran. Gambar seharusnya tidak hanya menjadi tambahan, tetapi harus

terintegrasi dengan baik dalam rencana pembelajaran. Misalnya, pendidik dapat menggunakan gambar sebagai pengantar sebelum diskusi kelas, atau sebagai bahan referensi untuk tugas yang diberikan. Dengan cara ini, gambar dapat menjadi bagian yang penting dalam keseluruhan pengalaman belajar siswa. Sebuah penelitian oleh Lee dan Lehto (2013) menunjukkan bahwa pengintegrasian gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Evaluasi terhadap penggunaan gambar dalam pembelajaran juga sangat penting. Pendidik perlu mengevaluasi apakah penggunaan gambar benar-benar memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui kuis, diskusi, atau umpan balik dari siswa. Dengan melakukan evaluasi, pendidik dapat mengetahui apakah gambar yang digunakan efektif dan dapat melakukan perbaikan jika diperlukan. Penelitian oleh Hwang et al. (2015) menunjukkan bahwa evaluasi yang tepat dapat membantu pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil yang lebih baik.

Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, gambar memiliki peran yang semakin penting. Selama pandemi COVID-19, banyak sekolah yang beralih ke pembelajaran daring, dan gambar menjadi salah satu alat utama untuk menyampaikan materi. Pendidik yang mampu memanfaatkan gambar dengan baik dapat menciptakan pengalaman belajar yang tetap bermakna meskipun tidak bertatap muka langsung. Dalam hal ini, gambar tidak hanya menjadi media pengajaran, tetapi juga alat untuk menjaga koneksi antara pendidik dan siswa. Penelitian oleh Bozkurt dan Sharma (2020) menunjukkan bahwa

penggunaan gambar dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan pendidik, serta memperkuat pengalaman belajar secara keseluruhan.

Gambar juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan kritis siswa. Dengan menonton gambar yang menyajikan berbagai perspektif tentang suatu isu, siswa dapat dilatih untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi. Misalnya, dalam pembelajaran sosial, gambar yang menunjukkan berbagai sudut pandang tentang isu sosial tertentu dapat memicu diskusi yang mendalam di kelas. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar dari gambar, tetapi juga belajar untuk berpikir kritis dan terbuka terhadap berbagai pandangan. Penelitian oleh Facione (2011) menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis sangat penting dalam pendidikan, dan gambar dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan keterampilan tersebut.

Dalam hal pengembangan kreativitas, gambar juga dapat menjadi alat yang efektif. Siswa dapat diajak untuk membuat gambar sebagai bagian dari proyek pembelajaran. Proses pembuatan gambar dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif, merencanakan, dan mengeksekusi ide-ide mereka. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa, siswa dapat diminta untuk membuat gambar pendek yang menggambarkan cerita yang mereka tulis. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga keterampilan teknis dan kreativitas siswa. Penelitian oleh Kearney dan Schuck (2006) menunjukkan bahwa pembuatan gambar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Dalam konteks pembelajaran inklusif, gambar juga dapat menjadi alat yang membantu memenuhi kebutuhan siswa dengan berbagai latar belakang dan kemampuan. Gambar dapat disajikan dengan berbagai format, seperti teks, gambar, dan suara, sehingga dapat diakses oleh siswa dengan kebutuhan khusus. Misalnya, gambar dengan subtitle dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan pendengaran, sementara gambar dengan narasi dapat membantu siswa yang lebih suka mendengar. Dengan demikian, gambar dapat menjadi media yang inklusif untuk semua siswa. Penggunaan gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan aksesibilitas dan memenuhi kebutuhan siswa dengan berbagai latar belakang.

Secara keseluruhan, pemilihan gambar sebagai media pembelajaran yang baik didasarkan pada berbagai alasan yang kuat. Dari kemampuan gambar untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan retensi informasi, hingga mendukung berbagai gaya belajar, gambar menawarkan banyak keuntungan dalam proses pembelajaran. Namun, tantangan seperti akses terhadap teknologi dan kualitas gambar juga perlu diperhatikan. Dengan perencanaan yang matang dan evaluasi yang tepat, gambar dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Pemilihan gambar sebagai media pembelajaran yang baik memiliki banyak alasan yang mendasarinya. Gambar tidak hanya mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik, tetapi juga meningkatkan pemahaman dan retensi siswa. Dengan fleksibilitas yang ditawarkan, gambar memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Namun, penting untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki

akses yang sama terhadap gambar, serta memilih gambar yang berkualitas dan relevan. Dengan mengintegrasikan gambar ke dalam kurikulum secara efektif, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam bagi siswa. Gambar memiliki potensi untuk menjadi alat yang tidak hanya mendukung pembelajaran, tetapi juga menginspirasi siswa untuk mengeksplorasi dunia di sekitar mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Apa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan gambar terhadap hasil belajar siswa?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbantuan gambar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan gambar terhadap hasil belajar siswa.
2. Mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran berbantuan gambar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih informasi mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan gambar terhadap hasil belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak, yakni guru, siswa, sekolah, dan peneliti.

1) Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan gambar terhadap hasil belajar siswa.

2) Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengalaman dan pemahaman baru bagi siswa.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai bahan pertimbangan menuju pembelajaran yang lebih baik.

4) Bagi peneliti

Penelitian ini menambah pengetahuan dan pengalaman sekaligus menambah bekal untuk profesinya kelak.

E. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi alat indera manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan dan pengalaman.
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar.