



PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA GURU SD DI KOTA BLITAR

Lilik Handayani¹, Henry Praherdhiono², Candra Utama³

¹ UPT SP SDN Karangtengah 3, Indonesia

^{2,3} Universitas Negeri Malang, Indonesia

History Article

Article history:

Received December 3, 2022
Approved December 6, 2022

Keywords:

Media, Digital based learning, online learning

ABSTRACT

In the era of digitalization of the 21st century, the ability of teachers to master digital-based learning is a must in efforts to improve the competence of teachers and students. The purpose of this study is to analyze various digital media that teachers use during online learning and after. This research was conducted by survey method. The subject of this study involved a sample of 6th grade teachers in Blitar City, totaling 55 teachers consisting of 14 male teachers and 41 female teachers with an age range of 26 - 59 years. All of the teachers involved in this study teach in both public and private schools in Blitar City. There are 4 teachers with less than five years of teaching experience, 18 teachers with five to ten years of teaching experience, 10 teachers of eleven to fifteen years of teaching experience and 23 teachers who teach more than fifteen years. Data collection is done by filling out the Google form. Data analysis was carried out simultaneously and integrated descriptively. Based on the findings above, it can be concluded that all teachers in Blitar City or 55 people use WA as a learning application. WA is also the most frequently used application with usage reaching 94.5% or 52 out of 55 survey fillers. Meanwhile, the application with the least number of users was Classpoint, which was chosen by 2 out of 55 people or around 3.6%. Classpoint and Edpuzzle are also applications that are rarely used. Ease of use is the most common reason for grade 6 teachers in Blitar City to choose learning applications, this can be seen from the data of around 37 out of 55 teachers or around 84.1%.

ABSTRAK

Pada era digitalisasi abad 21 ini kemampuan guru dalam menguasai pembelajaran berbasis digital merupakan keharusan dalam upaya meningkatkan kompetensi guru dan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis berbagai media digital yang dimanfaatkan guru selama pembelajaran saat daring dan setelahnya. Penelitian ini dilakukan dengan metode survei. Subjek penelitian ini melibatkan sampel guru kelas 6 di Kota Blitar yang berjumlah 55 guru yang terdiri dari 14 guru laki-laki dan 41 guru perempuan dengan rentang usia 26 - 59 tahun. Semua guru yang terlibat dalam penelitian ini mengajar di sekolah negeri maupun swasta di Kota Blitar. Adapun guru dengan pengalaman mengajar kurang dari lima tahun sejumlah 4 guru, dengan pengalaman mengajar lima sampai sepuluh

tahun 18 guru, pengalaman mengajar sebelas sampai lima belas tahun 10 guru dan yang mengajar lebih dari lima belas tahun sejumlah 23 guru. Pengumpulan data dilakukan dengan pengisian google form. Analisis data dilakukan secara deskriptif secara simultan dan terintegrasi. Berdasarkan temuan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa semua guru di Kota Blitar atau 55 orang menggunakan WA sebagai aplikasi pembelajaran. WA juga yang menjadi aplikasi yang sering digunakan dengan penggunaan mencapai 94,5% atau 52 dari 55 pengisi survei. Sedangkan aplikasi yang sedikit penggunaannya adalah Classpoint yang dipilih oleh 2 diantara 55 orang atau sekitar 3,6%. Classpoint dan Edpuzzle juga menjadi aplikasi yang jarang digunakan. Mudah dalam penggunaan merupakan alasan terbanyak para guru kelas 6 Kota Blitar dalam memilih aplikasi pembelajaran hal ini terlihat dari data sekitar 37 dari 55 guru atau sekitar 84,1%.

© 2020 Jurnal Ilmiah Global Education

*Corresponding author email: lilik.handayani.2221038@students.um.ac.id

PENDAHULUAN

Pada era digitalisasi, pendidikan dan teknologi tidak dapat dipisahkan satu sama lain dan saling berhubungan. Teknologi memiliki potensi utama untuk mengubah cara kita berpikir tentang proses pembelajaran (Hulya & Ay en, 2015). Bahkan integrasi teknologi dalam pendidikan telah menjadi suatu kebutuhan, khususnya dalam penggunaan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan pembelajaran siswa, meningkatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu materi, dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Sejak masa pandemi banyak guru memanfaatkan media pembelajaran terutama yang berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital ini banyak ditemui pada aplikasi-aplikasi yang mendukung proses pembelajaran. Menurut (Jannah & Atmojo, 2022) "Media digital adalah media pembelajaran yang menerapkan pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi". Ada berbagai bentuk media digital diantaranya game edukasi digital, video, youtube, power point, macromedia/ adobe flash, komik digital, e-book, flipbook, augmented reality (AR), virtual reality (VR), website pendidikan, TV pendidikan, dan aplikasi pendidikan.

Berdasarkan penelitian (Jannah & Atmojo, 2022) disebutkan bahwa "bentuk inovasi media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar, antara lain: game edukasi digital, video, youtube, power point, macromedia/ adobe flash, komik digital, e-book, flipbook, augmented reality, virtual reality, website pendidikan, televisi pendidikan, dan aplikasi pendidikan, seperti ruang guru, quipper school, dan kelas pintar".

Berdasarkan penelitian di atas jelaslah bahwa betapa pentingnya peranan media digital dalam mencapai kompetensi siswa terutama di abad 21 ini. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengetahui pemanfaatan media digital bagi guru SD kelas 6 di Kota Blitar.

Kemampuan pendidik dalam memahami pendekatan, strategi, model, metode dan media pembelajaran baru sangat dibutuhkan untuk tercapainya kompetensi siswa (Wahyuningtyas & Shinta, 2017). Salah satu yang harus diperhatikan adalah terkait pemilihan media. Media merupakan bagian dari proses komunikasi (Rohani., 2019.). Menurut (Hamid dkk, 2020) "media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran". Pendapat lain menyatakan (Abdullah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2016) Media pendidikan adalah sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasan, perhatian dan kecakapan siswa.

Pada proses belajar-mengajar keberadaan media mempunyai arti yang cukup penting. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan

keabstrakan benda dapat dikonkretkan oleh media pembelajaran (Meirani & Ayuni, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa dalam memahami dan mempelajari materi (Wahyuningtyas & Shinta, 2017)

Ada berbagai macam media yang bisa digunakan. Menurut (Meirani & Ayuni, 2021) media tersebut diantaranya media audio, media visual dan media audiovisual. Selain tiga itu kita juga kenal dengan multimedia atau media digital. Media pembelajaran digital menurut (Batubara, 2021) adalah “media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital”.

Media digital sangat pesat perkembangannya terutama saat pandemi. Dengan beragamnya media digital yang ada guru diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Sehingga pada akhirnya pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

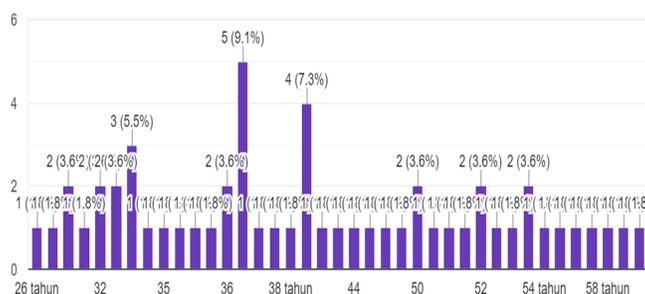
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan menggunakan metode survei yang dilakukan melalui penyebaran angket lewat google form. Hasil dari google form kemudian diolah sehingga data disajikan secara deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

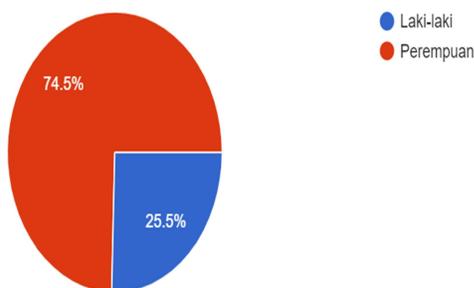
Berdasarkan hasil angket diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 Usia Responden



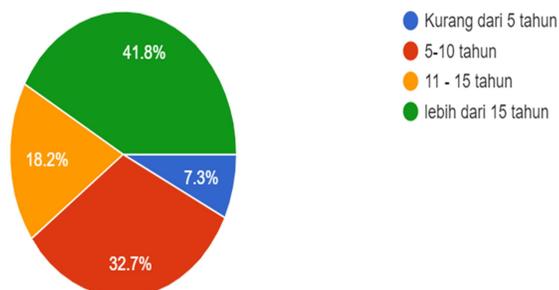
Berdasarkan data di atas usia responden mulai 26 sampai dengan 59 tahun. Dengan jumlah keseluruhan responden 55 orang.

Tabel 2 Jenis Kelamin



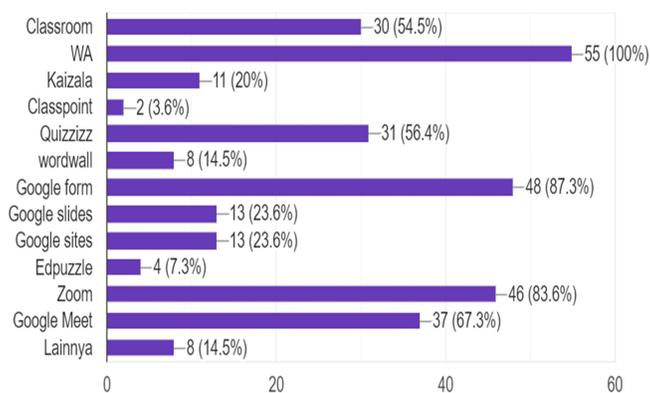
Dari 55 orang responden sejumlah 14 orang atau sekitar 25,5% adalah guru laki-laki, dan 41 orang atau 74,5 guru perempuan.

Tabel 3 Lama Mengajar



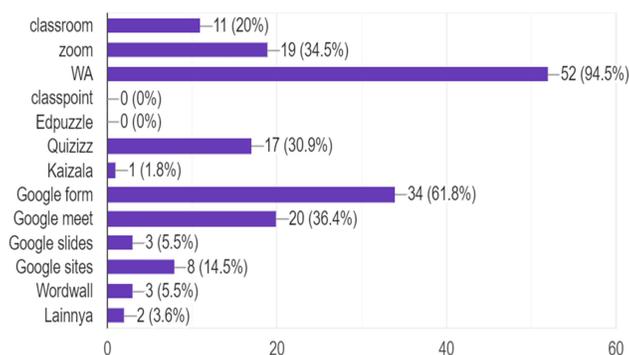
Pada survei peneliti batasi untuk pengalaman mengajar menjadi empat kategori yaitu : kurang dari lima tahun, antara lima sampai sepuluh tahun, antara sebelas sampai lima belas tahun dan lebih dari lima belas tahun. Berdasarkan hasil survei diketahui bahwa guru dengan pengalaman mengajar kurang dari lima tahun sejumlah 7,3% atau 4 orang, guru dengan pengalaman mengajar lima sampai sepuluh tahun sejumlah 32,7% atau 18 orang. Guru dengan pengalaman mengajar sebelas sampai lima belas tahun sejumlah 18,2% atau 10 orang, dan guru yang mengajar lebih dari lima belas tahun sejumlah 41,8% atau 23 orang.

Tabel 4 Aplikasi yang Pernah Digunakan



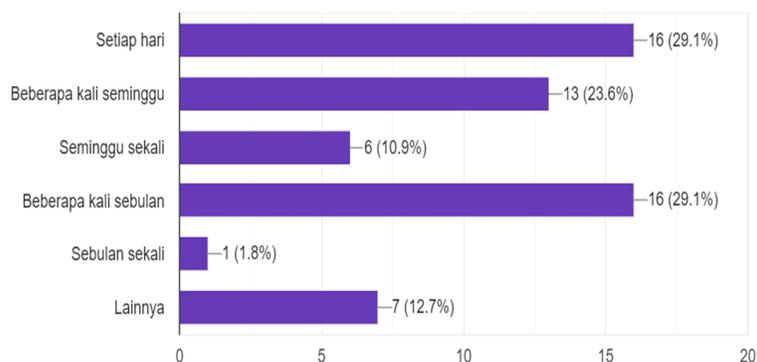
Terdapat dua belas pilihan aplikasi yang peneliti masukkan dalam survei yaitu : classroom, WA, kaizala, classpoint, quizzizz, wordwall, google form, google slides, google sites, edpuzzle, zoom, dan google meet. Dari data di atas terlihat bahwa sebanyak 30 orang dari 55 pengisi survei atau sekitar 54,5% menggunakan classroom dalam pembelajaran, dan 100% atau 55 orang menggunakan WA. Sekitar 11 orang atau 20% menggunakan kaizala dan sekitar 2 orang atau 3,6% pernah menggunakan classpoint. Berikutnya pengguna quizzizz ada 31 orang atau sekitar 56,4%, pengguna wordwall 8 orang atau sekitar 14,5% dan google form dipakai oleh 48 orang dengan prosentase 87,3%. Pengguna google slides dan google sites sama yaitu masing-masing 13 orang atau 23,6%. Pemakai edpuzzle juga masih sedikit yaitu sekitar 4 orang atau 7,3%. Zoom juga termasuk yang populer digunakan oleh 46 orang atau sekitar 83,6% kemudian google meet dengan pengguna sekitar 67,3% atau 37 orang. Selain itu terdapat 8 orang atau sekitar 14,5% yang memilih menggunakan aplikasi lainnya dalam pembelajaran.

Tabel 5 Aplikasi yang Sering Digunakan

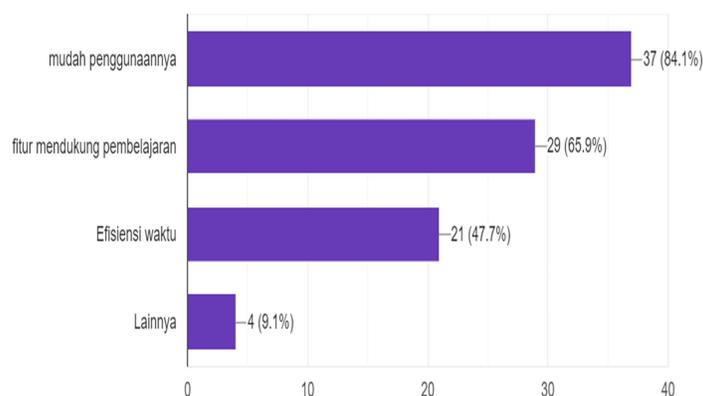


Dari data sebelumnya tentang aplikasi yang pernah digunakan kemudian peneliti menanyakan diantara dua belas aplikasi yang digunakan itu mana yang paling sering digunakan. Dan hasilnya seperti pada tabel 5 di atas dimana lima aplikasi yang sering digunakan adalah WA, Google Form, Google Meet, Zoom dan Quizzizz dengan prosentase secara berurutan 94,5%, 61,8%, 36,4%, 34,5%, dan 30,9%. Sedangkan aplikasi yang jarang digunakan adalah Classpoint dan Edpuzzle.

Tabel 6 Intensitas Penggunaan Aplikasi



Dari data di atas diketahui bahwa sejumlah masing-masing 16 guru atau sekitar 29,1% memilih setiap hari dan beberapa kali sebulan. Sejumlah 13 guru atau 23,6% memilih menggunakan aplikasi pembelajaran beberapa kali seminggu. Ada 7 guru atau 12,7% memilih lainnya, 6 guru atau 10,9% memilih seminggu sekali dan 1 guru atau 1,8% yang memilih menggunakan aplikasi sebulan sekali. Adapun alasan penggunaan aplikasi akan diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 7 Alasan Penggunaan Aplikasi

Berdasarkan data di atas sejumlah 37 dari 55 guru atau 84,1% menggunakan aplikasi karena mudah penggunaannya. Ada juga sekitar 29 dari 55 guru atau sekitar 65,9% memilih penggunaan aplikasi karena fiturnya mendukung pembelajaran. Sekitar 21 dari 55 guru atau sekitar 47,7% memilih menggunakan aplikasi dengan alasan efisiensi waktu dan sekitar 4 dari 55 guru atau sekitar 9,1% memilih lainnya untuk alasan penggunaan aplikasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa semua guru di Kota Blitar atau 55 orang menggunakan WA sebagai aplikasi pembelajaran. WA juga yang menjadi aplikasi yang sering digunakan dengan penggunaan mencapai 94,5% atau 52 dari 55 pengisi survei. Sedangkan aplikasi yang sedikit penggunaannya adalah Classpoint yang dipilih oleh 2 diantara 55 orang atau sekitar 3,6%. Classpoint dan Edpuzzle juga menjadi aplikasi yang jarang digunakan.

Mudah dalam penggunaan merupakan alasan terbanyak para guru kelas 6 Kota Blitar dalam memilih aplikasi pembelajaran hal ini terlihat dari data sekitar 37 dari 55 guru atau sekitar 84,1%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, R. (2016). PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF KREATIVITAS GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN. In *Lantanida Journal* (Vol. 4, Issue 1).
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Remaja Rosdakarya.
- Hamid, dkk. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Hulya, G., & Ay en, K. (2015). A SHORT REVIEW OF TPACK for TEACHER EDUCATION. *Educational Research and Reviews*, 10(7), 777–789. <https://doi.org/10.5897/err2014.1982>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Meirani & Ayuni, R. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 15 KOTA BENGKULU. *Jurnal Ekonomi Edu*, 1.
- Wahyuningtyas, D. T., & Shinta, R. N. (2017). *PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDASARKAN KURIKULUM 2013 BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI GUGUS 9 KECAMATAN SUKUN MALANG*. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/4293>