

**Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SD**

¹Bina Ochsania, ²Maulidatun Hasanah, ³Liza Laelatul Fatonah, ⁴Mijahamuddin Alwi
^{1,2,3,4}Universitas Hamzanwadi Pancor Lombok Timur

Email Korespondensi: lizafatonah94@gmail.com

Article Info	ABSTRACT
Article history: Received : 29 Jan 2025 Revised : 11 Feb 2025 Accepted : 30 Jun 2025	<i>Dalam pembelajaran peserta didik sering kali bosan dengan proses pembelajaran yang monoton, hal itu tentunya membuat peserta didik tidak semangat dan pembelajaran menjadi tidak menyenangkan. Dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tentunya sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan karakteristik atau kebutuhan peserta didik, agar fungsi dari media pembelajaran tersebut optimal. Selain untuk mempermudah pemahaman peserta didik dalam belajar, media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai game untuk membantu mengembalikan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus, sementara dalam pengumpulan datanya melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal itu dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik. Oleh karna itu, media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.</i>
Keywords: Alternatif; Hasil belajar; Media Pembelajaran.	
DOI: 10.70115/harapan.v2i1.239	<i>In learning, students often get bored with the monotonous learning process, this of course makes students unenthusiastic and learning becomes unpleasant. Using learning media in the learning process certainly really helps teachers in the learning process. Good learning media must be adapted to the characteristics or needs of students, so that the function of the learning media is optimal. Apart from making it easier for students to understand learning, learning media can also be used as a game to help restore students' enthusiasm for the learning process. The purpose of this research is to determine the extent to which learning media influences student learning outcomes. The method used in this research is a case study, while data collection is through observation and tests. The research results show that learning media greatly influences</i>

student learning outcomes. This can be seen from the increase in student learning outcomes. Therefore, learning media can be an alternative to improve student learning outcomes and make learning more enjoyable.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

@2025 AHS Publisher

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan mampu meningkatkan dan mengembangkan mutu kehidupan serta martabat suatu bangsa. Maka dari itu, sekolah tentunya harus mampu memberikan pendidikan terbaik bagi anak bangsa selaku calon penerus masa depan bangsa. Sekolah hendaknya menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, nyaman, tentram, dan dapat meningkatkan pengetahuan serta kualitas peserta didik.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses intraksi antara peserta didik dan pendidik dan sumber belajar dalam satu lingkungan belajar. Jika berbicara tentang pendidikan tentunya tidak terlepas dari dua aspek penting yaitu guru dan peserta didik. Depdikbud (Magdalena, 2021: 13) menyatakan bahwa mengajar adalah menomunikasikan sesuatu kepada seseorang atau sekelompok orang dengan maksud agar mereka mengetahui atau mengerti apa yang diajarkan oleh guru kepadanya. Guru bertugas sebagai pengajar, untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, dan ilmu kepada peserta didik. Dan adapun peserta didik sebagai pelajar yang akan menerima ilmu dari guru.

Dalam proses pembelajaran tentunya selalu ada hambatan dan kendala yang dialami, baik oleh guru maupun oleh peserta didik. Yang tentunya, hambatan tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, terutama peserta didik di sekolah dasar. Menurut Dalyono (dalam Suyedi, 2019: 121) bahwa hambatan dalam belajar dapat dilihat dari tingkah laku yang menggambarkan kesulitan belajar, yaitu menunjukkan hasil belajar yang rendah dan hasil yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang dilakukan. Hal ini tentunya menjadi suatu permasalahan dalam proses pembelajaran dan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, sangat di perlukan alternatif yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang di ajarkan.

Dewasa ini, banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat di kita jumpai, sebagai alternatif bagi guru untuk membantu dalam proses pembelajaran di SD (Sekolah Dasar). Mulai dari media kongkrit sampai media pembelajaran yang berbentuk video visual. Media pembelajaran sendiri merupakan alat peraga dan sarana yang membantu peserta didik memahami materi (Hilmi, 2024:11146). Yang dimana, media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat alternatif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran tentunya proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, terutama pada mata Pelajaran yang terkesan membosankan atau tidak disukai peserta didik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian literatur. Kajian literatur merupakan langkah pertama dan penting dalam penyusunan sebuah rencana penelitian. Kajian literatur adalah satu penelusuran dan penelitian kepustakaan dengan membaca berbagai buku,

jurnal, dan terbitan terbitan lain yang berkaitan dengan topik penelitian, untuk menghasilkan satu tulisan berkenaan dengan satu topik atau isu tertentu (Azzahra et al., 2023). Dalam kajian literatur untuk kepentingan menghasilkan sebuah tulisan ilmiah, seperti skripsi, tesis, dan disertasi, penulis menjelajahi literatur yang berkaitan dengan topik dan masalah penelitiannya, tentang masyarakat dan daerah penelitian, tentang teori-teori yang pernah digunakan dan dihasilkan orang berkaitan dengan topik penelitian kita, tentang metode penelitian yang digunakan dalam kajian tersebut, dan seterusnya (Azzahra et al., 2023). Ada dua tujuan utama dari kajian literatur. Pertama, kajian literatur yang dilakukan dengan tujuan untuk menulis sebuah makalah untuk memperkenalkan kajian-kajian baru dalam topik tertentu yang perlu diketahui oleh mereka yang bergiat dalam topik ilmu tersebut. Kajian ini sewaktu-waktu dapat diterbitkan untuk kepentingan umum. Tujuan kedua dari kajian literatur adalah untuk kepentingan projek penelitian sendiri. Dalam hal ini, membuat kajian literatur adalah untuk memperkaya wawasan kita tentang topik penelitian kita, menolong kita dalam memformulasikan masalah penelitian, dan menolong kita dalam menentukan teori-teori dan metode-metode yang tepat untuk digunakan dalam penelitian yang dilakukan.

Pada penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan cara sekunder yaitu menggunakan artikel yang sudah ada pada google scholar. Adapun data pendukung lainnya didapatkan dari buku serta data yang berasal dari sekolah yang diteliti, dengan proses pemilihan artikel yang berdasarkan diantaranya : 1. Sumber yang dijadikan refrensi yaitu telah diterbitkan 5 tahun terakhir sejak penelitian dilakukan, 2. artikel yang dijadikan sumber refrensi menyangkut tentang implementasi pendidikan multikultural di sekolah maupun bagaimana cara pelaksanaan untuk menjaga identitas budaya pada peserta didik sekolah dasar, 3. Adapun cantuman sumber yang lain digunakan sebagai pendukung untuk memperjelas penelitian yang dilakukan.

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti menggunakan kajian literatur dengan menganalisis artikel-artikel ilmiah dari jurnal nasional yang terbit pada tahun 2020 sampai dengan 2024 sebagai metode penelitian agar terlaksananya penelitian yang dimaksud. Dengan menggunakan studi literatur, peneliti dapat menemukan pengetahuan terkini, mengidentifikasi kesenjangan penelitian yang ada serta menyusun dasar teoritis yang kuat untuk penelitian yang akan dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tentunya dibutuhkan usaha yang ekstra dari guru. Salah satunya dengan melakukan pengembangan dalam proses pembelajaran dan bisa juga dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Daftar artikel yang direview

No	Nama penulis artikel	Tahun terbit	Judul artikel	Nama jurnal	Volume Nomor	Jumlah halaman
1	Tania Intan, Nany Ismail, Vincentia Tri Handayani	2021	Penggunaan Media Pembelajaran Alternatif Sebagai Mitigasi Dan Adaptasi Pada Masa Pandemi Covid 19	Kaibon Abhinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat	Vol.3 No.2	73-78
2	Sukmayadi, Amadda	2023	Pemanfaatan media pembelajaran quizzizz	Jurnal pengabdian	Jil. 1 No. 2	1-9

	Rahmadini, Allisa Oktavina L. W., Della Amalia, Nina Marlina, Nita Suciati, Rita Aesin, Ratna Purnmasari		dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	kepada masyarakat sebelas april		
3	Sugeng Mulyan to dan Ali Mustadi	2023	Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar	Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan	Volume 7, 110-116 Number 1	
4	Putu Arlinda Gautama Putri, Ni Nyoman Ganing, Maria Goreti Kristiantari	2022	Video Animasi Materi Sistem Tata Surya Berorientasi Problem Based Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar	Journal for Lesson and Learning Studies	Volume 5, 106-116 Number 1	
5	Arista Selly Maharani ,Salsa Umi Nasuha, dan Shilvi Rizky Maulida	2024	Media pembelajaran sebagai alternatif meningkatkan gairah belajar	Journal BIONatural	Volume 11, no 1 76-83	

Pada artikel 1, penggunaan situs “Virtual Education Guide”, para subjek dapat mengeksplorasi pembelajaran dengan lebih menyenangkan dan variatif. Selain itu, berdasarkan hasil evaluasi, para subjek menyatakan ada peningkatan performa dan semangat belajar siswa yang menjadi tolak ukur keberhasilan program. Pada artikel 2, Penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi quizziz dapat menambah ketertarikan dan keaktifkan siswa karena di dalamnya memuat tampilan teks, gambar dan warna yang menarik. Pembelajaran dan pemberian kuis berbasis permainan yang menyenangkan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan keantusiasan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih baik dalam menguasai materi secara lebih rinci.

Pada artikel 3, Penggunaan media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar menunjukkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif dapat mengurangi rasa bosan, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat meningkatkan pengetahuan juga keterampilan siswa. Hal ini disebabkan karena materi yang disampaikan lebih interaktif, dimana siswa melihat materi pembelajaran yang bersifat abstrak dengan lebih konkrit.

Pada artikel 4, Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD Kelas Awal menunjukkan bahwa media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe dapat meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video

Scribe yang menarik, mudah digunakan baik di komputer/laptop maupun gawai, sehingga siswa tidak perlu menguasai program ini terlebih dahulu, dapat diputar melalui youtube membuat siswa berpartisipasi dengan sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran, hal ini tentunya menjadi motivasi bagi guru juga dalam pengembangan lingkungan belajar lainnya juga, media merupakan pengenalan yang baik bagi guru untuk memberikan ilmu kepada siswa.

Artikel 5, media pembelajaran merupakan sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih jelas dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan keberhasilan belajar.

Pembahasan

Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini penting dilakukan agar peserta didik tidak merasa bosan dan agar proses pembelajaran tidak monoton atau terlalu normatif, yang dapat menghambat proses transfer pengetahuan. Peran media pembelajaran sangatlah vital dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan bagi peserta didik. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangatlah diperlukan. Ini bertujuan untuk menghindari kebosanan peserta didik serta mencegah pembelajaran yang monoton dan terkesan normatif, yang dapat menghambat proses pemindahan pengetahuan. Dengan demikian, media pembelajaran memegang peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

Hasil belajar merujuk pada tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi sebelum proses pembelajaran. Tingkat perkembangan mental tersebut tercermin dalam berbagai jenis hasil belajar, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua, aspek afektif menyangkut sikap dan nilai, yang mencakup lima tingkat kemampuan, yaitu menerima, memberikan reaksi, menilai, mengorganisasi, dan mengkaraktisasi dengan nilai atau kumpulan nilai tertentu. Ketiga, aspek psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar yang berfokus pada keterampilan dan kemampuan dalam bertindak.

Pemanfaatan media pembelajaran adalah faktor yang sangat krusial untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mendorong motivasi mereka untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung pengembangan pengetahuan yang dimiliki, terutama bagi peserta didik selama proses pembelajaran. Kata 'media' berasal dari bahasa Latin, yaitu 'medium', yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media merujuk pada perantara atau alat yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan proses yang dibimbing oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan intelektual siswa serta memungkinkan mereka untuk mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya memperdalam penguasaan materi pembelajaran. Menurut Sugandi dkk. (2004: 9), pembelajaran merupakan terjemahan dari kata 'instruction', yang meliputi self instruction (dari dalam diri) dan external instruction (dari luar). Pembelajaran yang bersifat eksternal, seperti yang diberikan oleh guru, berhubungan dengan proses pengajaran atau teaching. Dalam pembelajaran yang bersifat eksternal, prinsip-prinsip belajar secara otomatis akan menjadi prinsip-prinsip dalam pembelajaran itu sendiri.

Dalam proses komunikasi, kita menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, hal ini juga berlaku dalam dunia pendidikan. Dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam mengajar, pendidik dapat menghemat waktu dalam menyampaikan materi pelajaran, mengingat waktu yang terbatas. Oleh karena itu, para pendidik diharapkan dapat menyajikan materi secara efisien, dalam waktu singkat namun tetap memberikan banyak informasi.

KESIMPULAN

Media pembelajaran sangat mendukung pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain membantu pendidik dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh besar dalam meningkatkan motivasi siswa. Dengan menggunakan media, pendidik dapat menyampaikan materi pelajaran secara lebih interaktif dan efisien dalam hal penggunaan waktu. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif belajar. Media dapat mengstimulus otak siswa untuk belajar, siswa cenderung tidak bosan jika menggunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu, audio, visual, dan audiovisual. Dari ketiga jenis media pembelajaran tersebut, audio-visual cenderung lebih efektif untuk meningkatkan motivasi siswa karena tidak membuat siswa merasakan bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arista Selly Maharani, Salsa Umi Nasuha, dan Shilvi Rizky Maulida, 2024, Media pembelajaran sebagai alternatif meningkatkan gairah belajar, *Journal BIONatural* Volume 11, No 1, Hal.76-83.
- Azzahra, A. N., Manja, A., Syam, P. H., Muhammadiyah, U., Utara, S., Islam, A., & Agama, P. (2023). Tinjauan Literatur Tentang Media. Volume 4, Hal.11511-1158.
- Intan, T., Ismail, N., & Handayani, V. T. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Alternatif Sebagai Mitigasi Dan Adaptasi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Kaibon Abhinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 73-78.
- Mutmainah, Nur Fitriani Zainal, Satriani. (2022) Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD Kelas Awal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 6, Issue 6, 5946-5959.
- Putu Arlinda Gautama Putri, Ni Nyoman Ganing, Maria Goreti Kristiantari. (2022) Video Animasi Materi Sistem Tata Surya Berorientasi Problem Based Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*. Volume 5, Number 1, Hal.106-116.
- Sukmayadi, Amadda Rahmadini, Allisa Oktavina L. W., Della Amalia, Nina Marlina, Nita Suciati, Rita Aesin, Ratna Purnmasari. (2023) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizzizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Sebelas April. Jil 1, Nomor 2, Hal. 1-9.
- Sugeng Mulyanto & Ali Mustadi. (2023) Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Volume 7, Number 1, Hal. 110-116.