ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks : Garuda, Google Scholar, Moraref, Base, OneSearch.

https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i2

IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN DI SDN 15 TANGERANG

Ina Magdalena[1], Nafisah Nur Rohmah[2], Shifa Nur Asmoro[3]
Universitas Muhammadiyah Tangerang
nafisahhh24@gmail.com ; Shifaamoroo@gmail.com

Abstract

To overcome the problems found in learning in the 21st century, innovative and creative solutions are needed. Of the various media that have existed to date, learning video media is one of the learning media that can be used as an option to be applied in overcoming learning problems in the 21st century. Learning design through interactive video is a media that presents audio and visuals that contain good learning messages that contains concepts, principles, procedures, theory of knowledge application to help understand a learning material. In research that discusses the implementation of learning designs at SDN 15 Tangerang, which has switched from conventional models to interactive learning designs, it uses a research model in the form of a case study. To increase the effectiveness of the learning process, a learning innovation will be developed, namely by developing learning videos. The results showed that there was an increase in knowledge of 24.42% and skills regarding the material by 23.47%. That way, it can be shown that through the use of interactive learning videos it can improve the completeness and learning outcomes of students at SDN 15 Tangerang.

Keywords *: Learning, Learning Design, Interactive Videos, Learning Videos*

Abstrak : Untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran di abad 21, diperlukan solusi yang inovatif dan kreatif. Dari berbagai media yang sudah ada hingga saat ini, media video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan untuk diterapkan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di abad 21. Desain pembelajaran melalui video interaktif adalah media yang menyajikan audio dan visual yang mengandung pesan pembelajaran baik yang mengandung konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu memahami suatu materi pembelajaran. Pada penelitian yang membahas implementasi desain pembelajaran di SDN 15 Tangerang yang sudah beralih dari model konvensional menuju desain pembelajaran yang interaktif menggunakan model penelitian berupa studi kasus. Untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran maka akan disusun suatu inovasi pembelajaran yaitu dengan mengembangkan video pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan dengan adanya peningkatan pengetahuan sebesar 24,42% dan keterampilan mengenai materi sebesar 23,47%. Dengan begitu, dapat ditunjukkan bahwa melalui pemanfaatan video pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan ketuntasan dan hasil belajar para siswa di SDN 15 Tangerang.

Kata Kunci : Pembelajaran, Desain Pembelajaran, Video Interaktif, Video Pembelajaran

Jurnal Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Berangkat dari berbagai permasalahan, hambatan, dan kendala yang harus dialami oleh manusia maka dengan adanya pengetahuan lahirlah teknologi. Dengan adanya eksistensi teknologi dalam kehidupan manusia, secara perlahan mampu mengatasi beberapa permasalahan hingga kendala yang dahulu kala dialami oleh manusia (Assingkily, 2021). Teknologi juga memberikan tawaran akan kemudahan dalam menjalani kehidupan yang lebih baik. Contoh konkritnya adalah dalam hal komunikasi dimana manusia saat ini dengan bergantung pada teknologi sudah mampu berkomunikasi meskipun berada pada di wilayah dan zona waktu yang berbeda (Rovi, dkk, 2022).

Dewasa ini, manusia dapat melihat berbagai hasil dari adanya perkembangan serta kemajuan teknologi. Mulai dari munculnya televisi digital, smartphone, dan berbagai alat elektronik lainnya. Hal tersebut dapat terjadi tentunya tidak lepas dari pengaruh adanya globalisasi yang hampir terjadi di seluruh bagian negara di dunia ini. Setiap negara memiliki keunggulan dan kemajuan teknologinya masing-masing dalam rangka menjawab tuntutan global sehingga berbagai negara berusaha untuk selalu menyesuaikan dan mengikuti pembaharuan teknologi terkini (Salsabila, dkk, 2020). Upaya tersebut dilakukan tentunya tidak lain untuk memberikan kemudahan bagi setiap individu.

Globalisasi dan teknologi menjadi dua faktor utama yang cukup mempengaruhi kehidupan manusia yang semakin modern saat ini (Gulo, 2021). Semula pola jaringan informasi manusia yang masih bersifat konvensional lalu akibat adanya pengaruh globalisasi dan teknologi maka pola jaringan informasi manusia secara perlahan mengalami perubahan (Salsabila, dkk, 2022). Hal ini ditunjukkan dengan adanya jaringan informasi yang terjadi pada masyarakat beralih menjadi lebih bersifat interaktif dan kolaboratif.

Perkembangan teknologi dalam peradabaan manusia yang semakin maju memang terjadi begitu cepat terutama pada tahun 1990-an. Pada era tersebut, tidak hanya teknologi yang berkembang namun juga munculnya teknologi internet. Perubahan dalam peradaban manusia akibat keberadaan teknologi ini menjadi suatu hal yang tidak pernah diduga oleh siapapun. Hal tersebut disampaikan oleh Kholil (2011: 24) sehingga berbagai bentuk kehidupan di dunia ini dan berbagai aspek atau bidang kehidupan manusia sudah tidak bisa lepas dari peran dan pengaruh adanya berbagai bentuk kemajuan teknologi (Louhenapessy, 2021).

Pandemi COVID-19 memberikan dampak yang begitu berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan (Robby, dkk, 2022). Bahkan hampir melumpuhkan sektor-sektor yang ada dari

sektor kesehatan, ekonomi, dan pendidikan. Berbicara mengenai pendidikan, dalam prosesnya menjadi aktivitas yang paling penting. Proses pembelajaran menjadi titik kunci kesuksesan dari generasi penerus bangsa. Oleh sebab itu, sektor pendidikan hingga proses pembelajarannya tidak pernah luput menjadi perhatian dari pemerintah (Winata, dkk, 2021).

Sejak meningkatnya kasus positif COVID-19 di Indonesia memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kebijakan di bidang pendidikan (Martoredjo, 2020). Dengan pertimbangan menakan kasus positif COVID-19 dengan terpaksa pemerintah pun melaksanakan serangkaian usaha salah satunya adalah social distancing. Kebijakan tersebut yang kemudian menjadi awal mula perubahan proses kegiatan pembelajaran di bidang pendidikan. Dengan adanya social distancing mengharuskan orang-orang untuk menjaga jarak satu sama lain. Selain itu, pemerintah juga menerapkan physical distancing. Jadi, orang-orang tidak hanya menjaga jarak sosial namun juga menjaga sentuhan fisik denganorang lain. Upaya lainnya adalah dengan menggunakan masker dan rajin mencuci tangan.

Kasus COVID-19 yang semakin meninggi menimbulkan kekhawatiran di berbagai pihak. Dengan melihat situasi dan kondisi yang urgen, pemerintah kemudian menetapkan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan secara daring (Putria, dkk, 2020). Kebijakan baru tersebut menjadi perubahan yang dilakukan tanpa persiapan matang sebelumnya bahkan tidak terencana. Pada awal adanya kebijakan pembelajaran daring ini baik pemerintah maupun pihak-pihak yang berada di ranah pendidikan sama-sama merasakan kesulitan untuk beradaptasi dengan situasi.

Memasuki kondisi pasca pandemi dimana pemerintah sudah menyatakan Indonesia bebas dari pandemi *COVID-19*. Hal tersebut tidak langsung dapat mengembalikan suasana danmedia pembelajaran di sekolah kembali pada model konvensional. Realitasnya hingga saat ini untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkanberbagai aplikasi seperti zoom, G-meet, g-classroom, hingga website sekolah untuk menunjang e-learning (Paramartha, 2021). Salah satu media pembelajaran yang masih bertahan dan digunakan khususnya di sekolah adalah dengan menggunakan media video pembelajaran yang interaktif (Fakhriyana & Riayah, 2021). Oleh sebab itu, penulisan artikel ini bertujuan untuk menjelaskan implementasi desain pembelajaran di SDN 15 Tangerang yang sudah beralih dari model konvensional menuju desain pembelajaran yang interaktif.

METODE

Pendekatan metode penelitian kualitatif digunakan untuk memahami dan menafsirkan makna dari sebuah peristiwa dengan berdasar pada perspektif peneliti sendiri (Gunawan, 2022). Dengan begitu, tujuan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif adalah untuk memahami objek penelitian secara mendalam. Dalam model penelitian kualitatif menurut Bogdan & Biklen (1982) dibedakan menjadi dua waktu analisisnya. Pertama, analysis in the field yang dilakukan proses penelitian yang mendalam hingga menggunakan konsep, analogi, dan methapor. Sedangkan, yang kedua yaitu analisis sesudah pengumpulan data yang dilakukan dengan mengembangkan kategori koding.

Pada penelitian yang membahas implementasi desain pembelajaran di SDN 15 Tangerang yang sudah beralih dari model konvensional menuju desain pembelajaran yang interaktif menggunakan model penelitian berupa studi kasus. Artinya, model pada penelitian ini memiliki kekhususan konteks beserta dengan keterbatasan wilayah serta karakteristiknya. Dengan menerapkan model penelitian studi kasus maka objek dalam penelitian ini akan dipelajari secara intensif (Suharsimi, 2006). Berdasarkan pendapat dari Noor (2011) penelitian yang menggunakan studi kasus sebagai model penelitiannya akan berfokus pada alasan individu/subjek penelitian melakukan suatu tindakan dan pengaruhnya terhadap lingkungan.

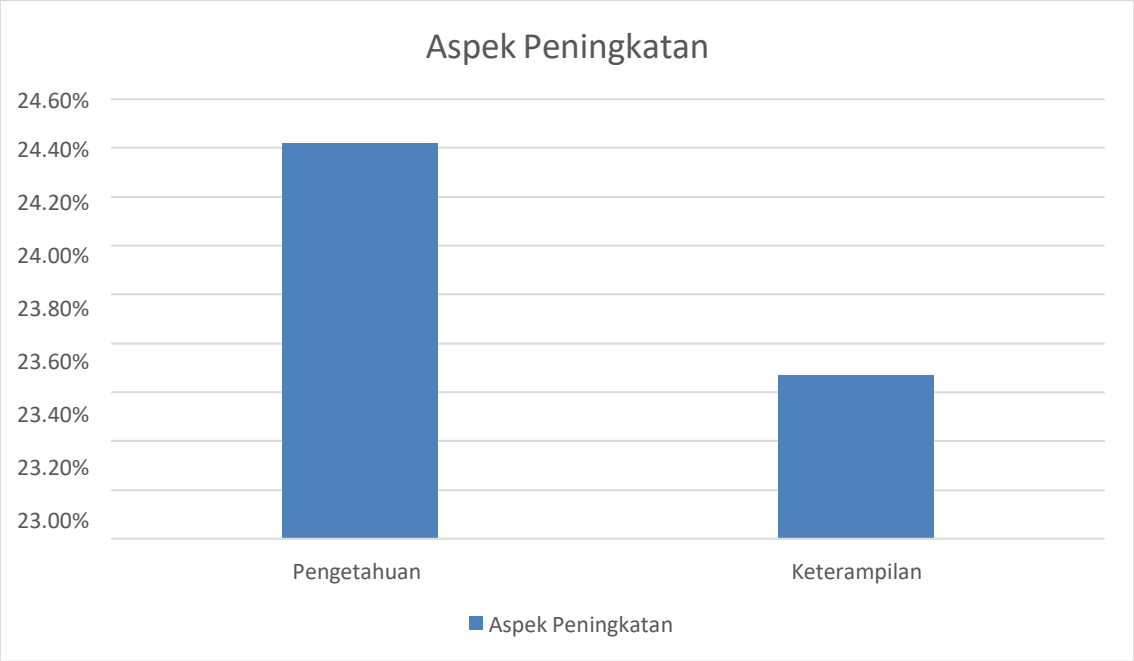
Sasaran dalam sebuah penelitian dapat berupa kelompok orang, masyarakat, lembaga, departemen, maupun individu. Dalam menjelaskan sasaran penelitian maka dapat dikategorikan menjadi subjek penelitian dan objek penelitian. Subjek penelitian dipahami sebagai individu atau benda yang menjadi sumber informasi dalam sebuah penelitian (Amirin, 1998). Sedangkan, objek penelitian diartikan sebagai hal atau permasalahan yang menjadi fokus dalam sebuah penelitian (Ridha, 2017).

Dengan begitu, pada penelitian mengenai implementasi desain pembelajaran di SDN 15 Tangerang yang sudah beralih dari model konvensional menuju desain pembelajaran yang interaktif terdapat subjek dan objek penelitian. Subjek penelitiannya adalah siswa SDN 15 Tangerang dan guru SDN 15 Tangerang yang pernah mengalami pembelajaran daring. Sedangkan, objek penelitian ini adalah implementasi desain pembelajaran di SDN 15 Tangerang yang sudah beralih dari model konvensional menuju desain pembelajaran yang interaktif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi artinya melakukan pengamatan terhadap perilaku individu, proses kerja sebuah departemen, maupun

mengamati objek (Sugiyono, 2013). Terakhir, study desk dilakukan untuk melengkapi sumber data sekunder dengan melakukan literature review dari beberapa studi dokumen terdahulu.

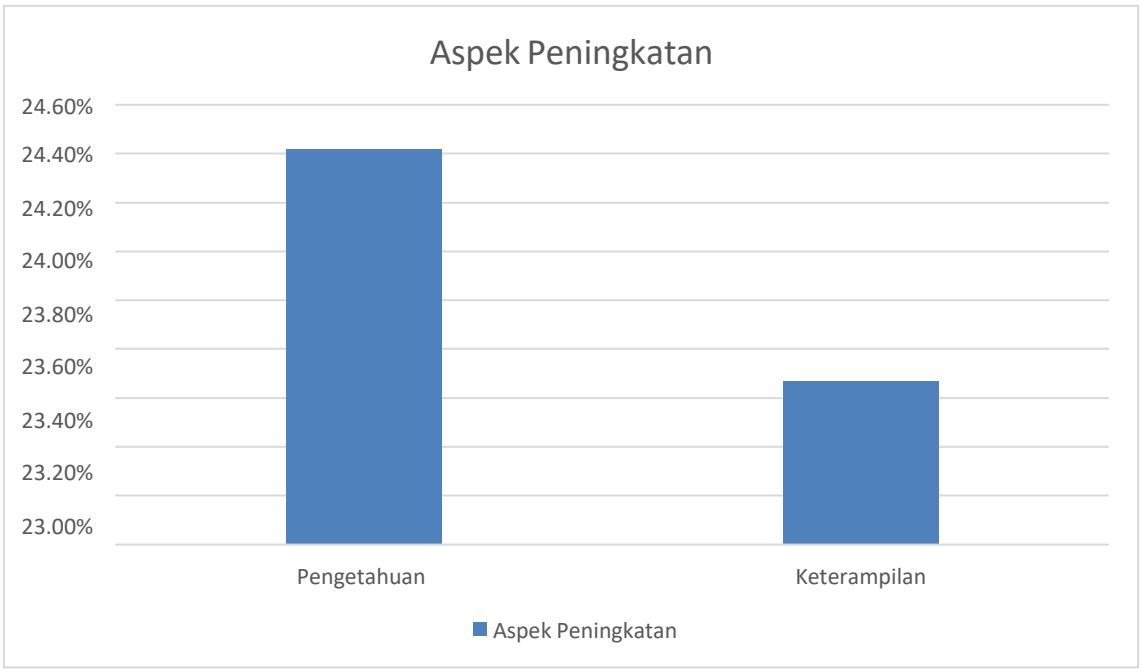
HASIL

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan video interaktif jauh lebih mampu meningkatkan kualitas pemahaman pelajar. Khususnya pada kasus dimana materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa di SDN 15 Tangerang yang ditampilkan dalam bentuk video interaktif. Hal tersebut didasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuniasih (2022) yang menunjukkan adanya peningkatan kualitas pendidikan pelajar setelah diterapkan pembelajaran melalui video interaktif menggunakan pemanfaatan video pembelajaran yang interaktif.



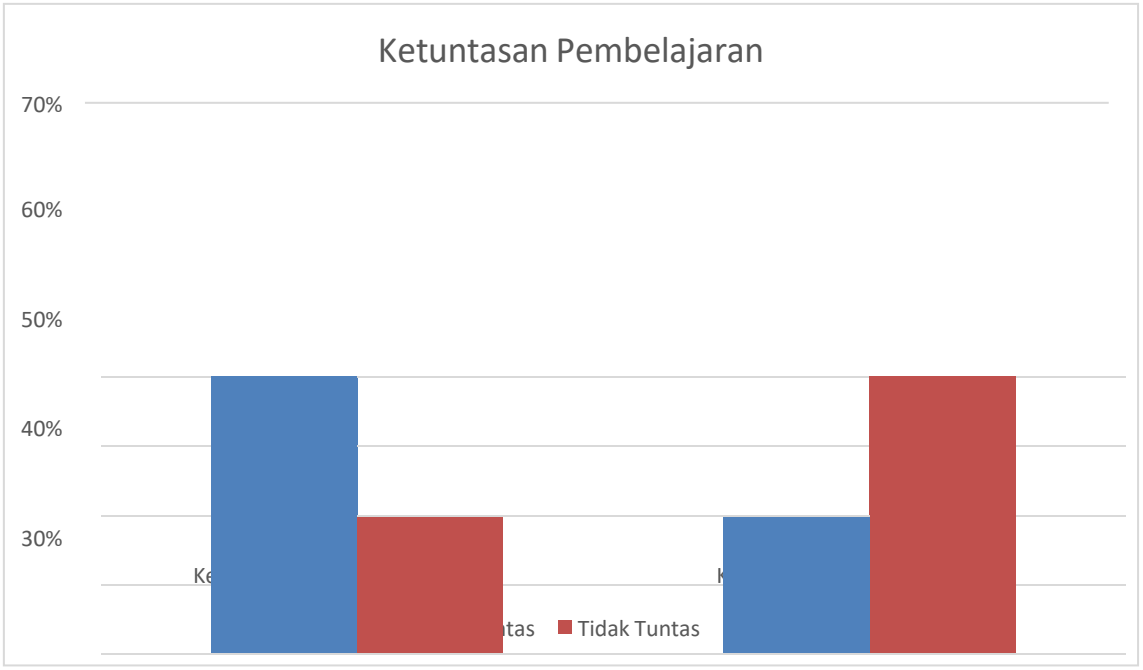
Gambar 1. Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Video Interaktif

Selain itu, dengan menggunakan video pembelajaran dalam menyampaikan materi melalui media video mampu meningkatkan ketuntasan pelajar dari aspek pengetahuan dan keterampilan. Hasil penelitian Yuniasih (2022) tersebut tersaji dalam gambar berikut ini.



Gambar 2. Peningkatan Kualitas Ketuntasan melalui Video Interaktif

Berdasarkan kedua hasil dari penelitian tersebut menunjukkan efektivitas dan efisiensi penggunaan video pembelajaran sebagai sarana untuk menjelaskan materi kepada siswa di SDN 15 Tangerang. Hal tersebut didukung juga dengan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Dellyardianzah yang menunjukkan hasil yang positif dari pelajar mengenai pembelajaran melalui video interaktif.





Gambar 3. Peningkatan Jumlah Ketuntasan Pelajar melalui Video Interaktif

PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran sudah menjadi hal yang penting untuk menetapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Oleh sebab itu, untuk menghadapi tantangan di era abad 21 ini maka diperlukan media pembelajaran yang jauh lebih interaktif sehingga dalam menyampaikan informasi dan materi mampu menciptakan interaksi. Dalam hal ini menurut Yaumi (2018), terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan yang mampu menciptakan interaksi dalam proses pembelajaran seperti menggunakan benda asli, audio, visual, audio-visual, hingga memanfaatkan teknologi internet seperti website dan berbagai jenis multimedia.

Hal di atas tidak jauh berbeda dengan pendapat yang disampaikan oleh Hasan (2001) bahwa terdapat perbedaan antara media biasa dengan media pembelajaran. Media pada umumnya dapat dipahami sebagai sebuah sarana untuk mengirimkan pesan atau informasi tertentu. Lebih dari itu, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah sarana yang terdapat informasi atau pesan yang bersifat instruksional sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana hingga berbagai alat yang mampu memuat berbagai informasi maupun materi pembelajaran yang dapat disusun secara terencana untuk disampaikan kepada pelajar secara interaktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijabarkan dan dijelaskan pada bagian sebelumnya. Berdasar pada pendapat dari Pandondian (2019) bahwa terdapat tiga komponen utama yang menjadi kunci keberhasilan proses pembelajaran sebagai berikut.

a. Pemanfaatan teknologi secara optimal.
b. Mengetahui karakteristik pengajar.
c. Mengetahui karakteristik peserta didik.

Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran penting bagi seorang pengajar untuk memahami cara yang tepat dalam menyampaikan materi sehingga dapat diterima dengan baik oleh pelajar.

Dengan begitu, media pembelajaran dalam hal ini memiliki peranan yang penting. Hal tersebut didasarkan pada pendapat dari Rivai (2013) bahwa terdapat tiga urgensi dari media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman pelajar.

a. Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan minat pelajar untuk belajar.
b. Media pembelajaran mampu menjelaskan materi fluida secara lebih jelas dan dapat diterima oleh pelajar.
c. Media pembelajaran mampu memberikan metode proses mengajar yang lebih beragam.
d. Media pembelajaran mampu membuat aktivitas belajar para pelajar lebih banyak.

Dengan mengetahui urgensi dan manfaat dari adanya media pembelajaran dalam melakukan proses mengajar terkait dengan materi. Menurut Sanjaya (2009) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat jenis sebagai berikut.

a. Media grafis tidak bergerak
b. Media audio
c. Media proyeksi
d. Media komputer

Berdasarkan keempat jenis media pembelajaran tersebut maka ditentukan media pembelajaran yang paling efektif dan efisien yang dapat diterapkan. Dengan menggabungkan seluruh komponen dari keempat jenis media pembelajaran tersebut maka didapatkan video pembelajaran sebagai alternatif proses pembelajaran yang efektif dan interaktif. Video pembelajaran akan memuat grafis, auidio, proyeksi, hingga pemanfaatan teknologi komputer.

Desain pembelajaran video sendiri dapat dipahami sebagai media yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan informasi hingga mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Oktavianingrum, 2016). Hal tersebut didasarkan pada kelebihan yang dimiliki oleh videoscribe yaitu mampu menampilkan nuansa grafis mulai dari foto, teks, musik, dan sebagainya. Selain itu, dapat dipahami juga sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam pembuatan video pembelajaran untuk membuat gerakan, transisi, hingga suara musik yang menarik (Badri, 2020).

Berdasar pada hasil penelitian yang sudah dijelaskan di atas maka dengan pemanfaatan media pembelajaran berupa video interaktif melalui mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Khususnya dalam menyampaikan materi. Terdapat hasil belajar yang didasarkan pada peningkatan pemahaman pengetahuan dan keterampilan. Dengan presentasi hasil belajar pengetahuan materi melalui video interaktif mengalami peningkatan sebesar 24.42% dan presentasi hasil belajar keterampilan materi melalui video interaktif mengalami peningkatan sebesar 23,47%. Dengan demikian, untuk dapat mempertahankan bahkan meningkatkan kualitas proses pembelajaran materi maka diperlukan upaya dari tenaga pendidik dalam memberikan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatis sehingga mampu memberikan situasi pembelajaran yang menarik dan memotivasi para siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai implementasi desain pembelajaran di SDN 15 Tangerang yang sudah beralih dari model konvensional menuju desain pembelajaran yang interaktif diperoleh kesimpulan. Dengan adanya pemanfaatan video pembelajaran yang interaktif pada siswa SDN 15 Tangerang mampu meningkatkan pembelajaran mengenai materi. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan pengetahuan mengenai materi sebesar 24,42% dan keterampilan mengenai materi sebesar 23,47%. Dengan begitu, dapat ditunjukkan bahwa melalui pemanfaatan video pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan ketuntasan dan hasil belajar para siswa SDN 15 Tangerang. Dengan demikian, untuk ke depannya supaya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses maka tenaga pendidik dapat memanfaatkan berbagai komponen teknologi sehingga mampu membuat proses pembelajaran yang interaktif dan memotivasi para pelajar dalam rangka menghadapi tuntutan pendidikan di abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

Amirin, T. (1998). Menyusun Rencana Penelitian. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Hal.135

Assingkily, M. S. (2021). Metode Penelitian Pendidikan (Panduan Menulis Artikel Ilmiahdan Tugas Akhir). Penerbit K-Media.

Bogdan, R.C. & S.K. Biklen. (1982). Qualitative Research for Education. Allyn and Bacon ,Inc. USA.

Fakhriyana, D., & Riayah, S. (2021). Optimalisasi pembelajaran dalam jaringan (daring) dengan media pembelajaran video interaktif terhadap pemahaman matematis siswa. Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus), 4(1), 19-30.

Gulo, E. (2021). Inovasi IPTEK dan Mutu Pendidikan Perguruan Tinggi yang Modern, Kompeten, dan Berintegritas (Science and Technology Innovation and the Quality of Modern, Competent, and Integrity Higher Education). Andrias, Prof, K, 612- 613.

Louhenapessy, E. L. (2021). Peran Etika di Era Revolusi 4.0 Dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Sosial Sains, 1(7), 552-561.

Martoredjo, N. T. (2020). Pandemi covid-19: Ancaman atau tantangan bagi sektor pendidikan. Jurnal Binus, 7(1), 1-15.

Noor, J. (2011). Metodologi penelitian, Jakarta, Kencana. Nugroho, Riant, 2012. Public Policy, Jakarta, Elex Media Komputindo.

Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019, February). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. In Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS) (Vol. 1, No. 1).

Paramartha, W. (2021). Strategi pembelajaran Agama Hindu Sebagai Adaptasi Kebiasaan Baru Pandemi Covid-19. PROSIDING WEBINAR NASIONAL AGAMA DAN BUDAYA (SEMAYA VI), 1.

Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. Jurnal basicedu, 4(4), 861-870.

Ridha, N. (2017). Proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian. Hikmah, 14(1), 62-70.

Robby, S. K. I., Abdilah, D., & Faiz, A. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter di Masa Pandemi Covid-19: Proses Pembelajaran dan Hambatan. Jurnal Education and Development, 10(1), 234-239.

Rovi, M., Pratama, A. R. I., & Hidayat, T. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Capaian Pembelajaran Mahasiswa Selama Perkuliahan Daring di Masa Pandemi Covid-19. JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi), 9(3), 2163-2175.

Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(2), 1-13.

Salsabila, U. H., Ariyanto, A., Aziz, H. F., & Ma'arif, A. M. S. (2022). Implikasi Teknologi Terhadap Pendidikan Islam di Era Globalisasi. Wardah, 23(2), 308-329.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, A. (2006). metodelogi Penelitian. Yogyakarta: Bina Aksara.

Winata, K. A., Zaqiah, Q. Y., Supiana, S., & Helmawati, H. (2021). Kebijakan pendidikan dimasa pandemi. Ad-Man-Pend: Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan, 4(1), 1- 6.

Yaumi, M. (2018). Media dan teknologi pembelajaran. Prenada Media.

Yuniasih, Y. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Videoscribe Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia DI SMKN 1 Cangkringan. LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra, 2(1), 1-11.