

PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI KELAS PINTAR TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Evana Mirbawani Prayitna¹

Universitas PGRI Madiun, evanaprayitna@gmail.com

Azizah Baiti Lestari²

Universitas PGRI Madiun, azizah.baiti.lestari9@gmail.com

Enggin Yuna Arinda³

Universitas PGRI Madiun, engginyunaa@gmail.com

Dian Permatasari Kusuma Dayu⁴

Universitas PGRI Madiun, dayuprasanda12@gmail.com

ABSTRAK

Media aplikasi Kelas Pintar merupakan sebuah platform pendidikan yang menyediakan solusi pembelajaran menjadi lebih efektif dan lengkap sesuai kurikulum. Akan tetapi, disisi lain, media ini juga menyediakan fitur untuk memaksimalkan peran masing-masing dari pimpinan lembaga pendidikan yang mengelola sekolah tersebut. Media aplikasi Kelas Pintar tidak hanya digunakan untuk belajar siswa SMP atau SMA, tetapi media aplikasi ini sudah banyak digunakan atau dikenalkan kepada anak-anak Sekolah Dasar (SD). Media aplikasi Kelas Pintar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media aplikasi yang menyediakan materi pelajaran yang sama dengan apa yang diberikan di sekolah, baik dari kurikulum maupun jumlah mata pelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media aplikasi Kelas Pintar pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD serta untuk mengetahui keefektifan pemanfaatan media aplikasi Kelas Pintar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 80% peserta didik sangat puas menggunakan fitur Kelas Pintar sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, fitur Kelas Pintar mampu menjadi alternative media pembelajaran yang interaktif dan mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Media ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan minat dari peserta didik itu sendiri.

Kata kunci: *Media, Kelas Pintar, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang sering digunakan oleh para pendidik untuk menciptakan pembelajaran agar dapat berjalan secara efektif dan efisien. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga berfungsi agar para siswa tidak bosan dengan model pembelajaran yang monoton. Sesekali, para siswa harus dikenalkan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada

disekitar atau dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini biasanya akan lebih membuat mereka menjadi lebih senang karena daya terima pembelajaran menjadi lebih cepat. Sebagai contoh, pada kasus pandemic Covid-19 dimana para siswa harus belajar dari rumah tanpa ada tatap muka dengan guru dan dengan teman-temannya yang menyebabkan proses pembelajaran berjalan kurang maksimal. Banyak keluhan dan kritik dari orang tua para siswa yang mengarah kepada proses belajar mereka yang mengatakan masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini tentu menjadi perhatian bagi para pendidik dalam mengajar mereka di masa pandemic Covid-19. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan pembelajaran jarak jauh adalah dengan memanfaatkan media teknologi digital seperti melalui platform *Google Meet*, *Google Classroom*, *WhatsApp*, *Zoom Meeting*, dan sejenisnya.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran di sekolah, sebagaimana tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan BAB VII Standar Sarana dan Prasarana Pasal 42 ayat (1) yang mengatakan bahwa “Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana dan prasarana, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku, dan sumber belajar lainnya yang diperlukan.” Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada, maka diharapkan proses pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal, sehingga tujuan pembelajaran pun dapat dicapai dengan baik dan sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya. Saat ini, seiring dengan berkurangnya kasus pandemic Covid-19, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) Republik Indonesia meluncurkan salah satu platform digital sebagai media pembelajaran pada implementasi kurikulum merdeka yaitu media pembelajaran berupa kelas pintar. Kelas pintar merupakan jasa pendidikan penyedia solusi pembelajaran dengan basis teknologi dengan menggunakan metode pintar, personal, dan terintegritas untuk anak SD, SMP, hingga SMA yang diciptakan dengan desain untuk meningkatkan kemampuan serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta harapannya mendapatkan nilai akademis yang maksimal.

Siswa pada tingkat Sekolah Dasar merupakan tingkatan siswa yang harus didorong untuk selalu memiliki sikap semangat belajar yang tinggi dalam mencapai angan dan cita-cita mereka. Motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses belajar siswa. Menurut Gie, suatu mata pelajaran hanya dapat dipelajari dengan baik apabila seorang siswa dapat memusatkan perhatian terhadap pelajaran tersebut. Motivasi di sini merupakan dorongan keinginan untuk dapat melaksanakan kegiatan tertentu demi sebuah pencapaian yang diinginkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *literature review*. Penelitian *literature review* adalah proses menemukan, memperoleh, membaca, dan menilai sesuai dengan topik yang diambil (Bordens dan Abbott, 2018). *Literature Review* penting karena dapat menjelaskan latar belakang penelitian tentang suatu topik, menunjukkan mengapa suatu topik penting untuk diteliti, menemukan hubungan antara studi atau

ide penelitian, mengidentifikasi kesenjangan utama dan membahas pertanyaan penelitian selanjutnya berdasarkan studi sebelumnya (Garrard, 2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran teknologi aplikasi Kelas Pintar yang dapat mengukur kemampuan literasi digital pada siswa. Aplikasi Kelas Pintar merupakan penyedia solusi pendidikan berbasis teknologi yang menggunakan metode pintar, personal, dan terintegrasi untuk SD, SMP, hingga SMA yang didesain untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta mendapatkan nilai akademis yang lebih baik. Aplikasi Kelas Pintar merupakan salah satu dari 19 Mitra Pembangunan implementasi Kurikulum Merdeka Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) Republik Indonesia.

Kelebihan aplikasi Kelas Pintar yaitu pembahasan lebih mendalam, analisis perkembangan belajar, berbasis teknologi, mengerti gaya belajar siswa, dan mudah diakses. Manfaat aplikasi Kelas Pintar bagi siswa yaitu murid dapat mengakses berbagai variasi materi pelajaran, seperti latihan soal dan tes, membuat grup belajar, dan mengerjakan tugas dari guru. Manfaat aplikasi Kelas Pintar bagi guru yaitu guru dapat melakukan aktivitas belajar mengajar secara *online*, berinteraksi secara virtual, memberikan tugas, PR, dan project serta melakukan ujian secara *online* yang dilengkapi fitur monitoring. Manfaat aplikasi Kelas Pintar yaitu orang tua dapat memantau perkembangan belajar anak, mulai dari jadwal belajar, serta penyelesaian tugas sampai ke performa nilai rata-rata siswa untuk setiap mata pelajaran.

Media diartikan sebagai keseluruhan yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan perintah dan dapat melibatkan penalaran, menyertakan motivasi, peduli, dan keinginan peserta didik dalam rangka membantu keadaan prosedur belajar (Asyhar, 2021). Media pembelajaran mengacu pada sesuatu yang biasa untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran) guna merangsang peduli, ketertarikan, penalaran, dan naluri peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang pasti (Kustiawan, 2016). Pembelajaran juga diartikan perumpamaan segala objek yang bisa menarik keterangan fakta dan pemahaman antara pengajar dan siswa selama pertemuan (Asyhar, 2021). Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana akademik yang digunakan sebagai juru runding dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan potensi tujuan pembelajaran.

Guru harus memiliki kompetensi yang tinggi dalam bekerja dengan perkembangan era globalisasi dan modernisasi. Guru memiliki peran yang begitu penting dalam perkembangan era revolusi industri 5.0 sehingga seorang guru harus bisa menguasai informasi di bidang mata pelajaran, sekaligus juga unggul di bidang teknologi dan media pembelajaran (Widaningsih, 2019). Teknologi telah merambah berbagai aspek kehidupan seiring dengan perkembangan zaman. Demikian juga di bidang pendidikan, digitalisasi media telah menguras dan mengefisienkan proses pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar (Ding & Zhang, 2018).

Selanjutnya, proses belajar mengajar lebih praktis karena akan menghapus atau menghilangkan rintangan yang mungkin dihadapi pendidik dalam

berkomunikasi pada siswa, seperti rintangan fisiologis, psikologis, alam sekitar, dan budaya (Fitria Anggraini, 2020). Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, kegiatan belajar kini dapat memenuhi kebutuhan eksterior kelas melalui pemanfaatan aplikasi Kelas Pintar yang bisa menolong anak mengembangkan karakter dan budaya akademik. Teknologi pendidikan juga dikenal sebagai teknologi pembelajaran (*instructional technology* sebagai cabang studi terapan yang digunakan untuk membantu penyelesaian masalah pembelajaran yang belum selesai yang sebelumnya telah diselesaikan dengan teknik yang telah ada (Januarisman & Ghufron, 2016).

SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan perintah yang dapat menarik keterangan fakta dan pemahaman antara pengajar dan siswa selama pertemuan (Asyhar, 2021). Guru harus memiliki kompetensi yang tinggi dalam bekerja dengan perkembangan era globalisasi dan modernisasi agar tidak tertinggal, terutama dalam penguasaan fitur-fitur teknologi untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan. Teknologi telah merambah berbagai aspek kehidupan seiring dengan perkembangan zaman. Demikian juga di bidang Pendidikan. Digitalisasi media telah menguras dan mengefisienkan proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar. Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, kegiatan belajar kini dapat memenuhi kebutuhan kelas eksterior melalui pemanfaatan aplikasi Kelas Pintar yang dapat membantu anak mengembangkan karakter dan budaya akademik. Teknologi pendidikan juga dikenal sebagai upaya untuk membantu penyelesaian masalah pembelajaran yang belum selesai yang sebelumnya telah diselesaikan dengan teknik yang telah ada.

Dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat, alangkah baiknya para guru diberikan pembinaan, agar kedepannya bisa lebih memanfaatkan perkembangan teknologi untuk pendidikan. Selain itu, para siswa di Indonesia hendaknya dilatih dan dikenalkan dengan media pembelajaran yang ada di sekitar atau dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, siswa akan menjadi lebih senang dan daya terima pembelajaran menjadi lebih cepat.

DAFTAR REFERENSI

- Asyhar, R. (2021). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Buku Betal.
- Bordens, K. S. & Abbott, B. B. (2018). *Research design and methods: A process approach*. 10th edn. New York, USA: Mc Graw-Hill Education.
- Ding, Yongxia & Zhang, P. (2018). Practicing and effectiveness of web-based problem-based learning approach in a large class-size system: A comparative study. *Nurse Education In Practice*, 31, 161-164.
- Fitria, A. (2020). Pengaruh media website dalam pembelajaran discovery learning dan kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar siswa pada materi perkembangan Islam di Nusantara kelas X di SMA Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto. *Avatara*, 9(1).

-
- Garrard, J. (2011). *Health sciences literature review made easy*. The Matrix Method. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- <https://www.kelaspintar.id/> diakses pada tanggal 16 November pukul 22.04 WIB
- Januarisman, E., & Ghufron, A (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera (Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia).
- Widaningsih, I. (2019). *Strategi dan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di era revolusi industri 4.0*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.