



PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK

Ivon Mukaddamah
STKIP Kusumanegara

E-mail: ivon@stkipkusumanegara.ac.id

Article History:

Received: 15-01-2023

Revised: 20-01-2023

Accepted: 21-02-2023

Keywords:

Media Digital, Minat Blajar

Abstract: Sejak masa pandemi seluruh sektor mengalami perubahan seperti sosial, ekonomi, politik dan pendidikan. Sektor pendidikan merupakan sektor yang paling terkena dampaknya karena sekolah merupakan salah satu fakto terjadinya kerumunan yang dapat menyebabkan terjadinya penularan virus covid-19. Untuk itu, pemerintah mengambil kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19 yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada peserta didik. kebijakan pembelajaran daring khususnya pada dunia pendidikan dimana proses pembelajaran bagi siswa dialihkan mejadi belajar di rumah.

Dalam proses pembelajaran daring perlu didukung dengan adanya teknologi digital. Namun kenyataannya hampir sebagian guru dan murid belum mampu memanfaatkan media digital tersebut secara baik. Oleh sebab itu guru dituntut untuk dapat kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran daring dengan memanfaatkan media digital yang tepat dan sesuai sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif dimana metode ini merupakan metode yang menggunakan data-data yang dianalisis dan kemudian dideskripsikan.

Persiapan dilakukan dengan melakukan survey pendahuluan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan para peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun hasil kegiatan ini berdasarkan tahapan pelaksanaannya adalah: (1) pada tahap persiapan membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif terkait dengan pembelajaran; (2) pada tahap pelaksanaan, dilakukan presentasi materi



oleh tim dan latihan mengembangkan media pembelajaran; (3) pada tahap evaluasi dihasilkan respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, yang disimpulkan bahwa kegiatan workshop memberikan hal baru bagi peserta dalam memanfaatkan media digital dalam pembelajaran.

PENDAHULUAN

Media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Dian Indriana, 2011). Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Fungsi Media pembelajaran di antaranya adalah untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Macam-macam media pembelajaran diperlukan bagi pengajar untuk dapat membuat para siswanya semakin bersemangat dalam belajar. Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pengajar.

Reiser and Dempsey (2012) memandang media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Definisi ini menekankan bahwa setiap peralatan yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran seperti buku paket, peralatan visual, audio, komputer, dan lain sebagainya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran

Saat ini, peran teknologi sudah masuk ke berbagai aspek, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan media digital sebagai pembelajaran sudah mengalami pengembangan yang signifikan. Media digital adalah informasi yang dibagikan melalui perangkat atau layar digital. Pada dasarnya, media digital adalah segala bentuk media yang bergantung pada perangkat elektronik untuk pembuatan, distribusi, tampilan, dan penyimpanan. (Vocasia, 2022). Hadirnya media digital ini memberikan beragam inovasi pendidikan, Ada berbagai macam media pembelajaran termasuk media teknologi digital. Era saat ini pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran menjadi alternative pilihan yang sangat sesuai dengan kebiasaan dan lingkungan peserta didik. Media pembelajaran dengan teknologi digital tidak dapat dipungkiri sebagai media yang canggih yang biasanya akrab dengan peserta didik. dimana pembelajaran konvensional yang kaku dan monoton akan digantikan dengan pembelajaran menggunakan media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Kegiatan belajar bisa berhasil dan berjalan maksimal ketika siswa memusatkan perhatiannya untuk pelajaran, dan salah satu faktor yang memunculkan perhatian itu adalah minat. Menurut Ramayulis (2001), minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya maupun membuktikannya. Sedangkan Menurut Djamarah (2008), minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal/aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan dari pada kegiatan tersebut dapat tercapai. Minat yang besar terhadap suatu sesuatu



merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai tujuan yang diminati. Lebih lanjut Slameto (1995) mengatakan, minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang.

Pada kenyataannya, media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Kendala yang dihadapi saat ini adalah Pertama, kurangnya pengetahuan guru tentang penggunaan alat elektronik seperti laptop, komputer, dll. Kedua, kurangnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital. Ketiga, Arus listrik dan wifi di sekolah tidak normal. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap Guru telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran khususnya media pembelajaran digital.

Berdasarkan analisis situasi sebagaimana yang diuraikan maka permasalahan yang akan pecahkan melalui kegiatan PKM ini adalah terbatasnya penguasaan guru terhadap media digital dalam pembelajaran. Sehubungan dengan permasalahan tersebut maka tujuan kegiatan ini adalah melatih guru dan peserta didik memanfaatkan media digital dalam pembelajaran. Adapun sasaran kegiatan ini adalah Guru di Yayasan Al Mugni Indonesia Kota Bekasi. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2022. Metode pelaksanaan kegiatan diawali dari persiapan kegiatan, pelaksanaan dan evaluasi yang didasarkan pada respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan dalam kelas.

METODE

Untuk optimalisasi pencapaian tujuan kegiatan maka perencanaan pelaksanaan kegiatan ini sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan.

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah:

- Melakukan koordinasi ke Lembaga Pengabdian Masyarakat STKIP Kusumanegara dengan Yayasan Al Mugni Indonesia (YAMI), Kota Bekasi.
- Mempersiapkan materi bahan ajar, jadwal kegiatan dan penetapan tempat pelaksanaan kegiatan.

2. Pelaksanaan Kegiatan.

Rencana kegiatan dilaksanakan selama 2 hari dengan penjadwalan terlampir. Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Sesi 1 Arti penting media pembelajaran digital

Sesi 2 Prinsip-prinsip pembelajaran berbasis digital

Sesi 3 Latihan penerapan media digital dalam pembelajaran.

Tahap Evaluasi diakhir kegiatan workshop para peserta diminta tanggapannya terkait pandangan peserta dengan mengisi angket respon, yang terdiri dari: (1) kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik; (2) kegiatan workshop memberikan pengembangan wawasan guru tentang pemanfaatan media digital; (3) penyajian materi; (4) pengelolaan interaksi dalam kegiatan; dan (5) ada tidaknya hal baru yang diperoleh peserta terkait media digital.

HASIL

Sesuai dengan tahapan kegiatan pengabdian yang dirancang seperti di atas, berikut ini akan diuraikan secara singkat hasil-hasil kegiatan berdasarkan tahapan yang dimaksud.



1. Tahap Persiapan.

Dalam tahap ini, sesuai hasil pembicaraan dengan Yayasan Al Mugni Indonesia Kota Bekasi diperoleh masukan bahwa penguasaan tentang pemanfaatan media digital pada guru belum sesuai harapan. Salah satu faktor yang perlu dibenahi adalah keterbatasan pemahaman dan penguasaan guru dan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Sehubungan dengan situasi yang dihadapi, maka tim pengabdian dan mitra sepakat memberikan pengetahuan tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil kesepakatan pengabdian dan mitra, maka kegiatan pelatihan “pemanfaatan media digital dalam meningkatkan minat belajar anak” dilaksanakan pada tanggal 15 dan 16 Oktober 2022. Selanjutnya, dalam rangka persiapan pelaksanaan kegiatan pengabdian maka tim menyiapkan materi pelatihan dan instrumen respon. Berdasarkan hasil diskusi tim pengabdian, ditetapkan materi sajian dalam kegiatan pengabdian ini adalah:

- Arti penting pemanfaatan media digital
- Prinsip-prinsip media pembelajaran berbasis digital
- Latihan penerapan media digital dalam pembelajaran

Instrumen respon peserta dikembangkan untuk menjaring tanggapan peserta terhadap kegiatan workshop. Disamping itu, respon ini digunakan sebagai refleksi untuk perbaikan kegiatan sejenis pada waktu lain.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan inti pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan atas kerjasama Program studi Pendidikan Bahasa Inggris dengan Yayasan Al Mugni Indonesia (YAMI) bertempat di Yayasan Al Mugni Indonesia pada tanggal 15-16 Oktober 2022, mulai pukul 08.00 WIB s/d selesai. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diawali dengan pembukaan oleh bapak Ketua Yayasan Al Mugni Indonesia dengan peserta sebanyak 30 orang. Dalam sambutannya Ketua Yayasan Al Mugni Indonesia mengharapkan dengan penyegaran ini guru termotivasi dan terinspirasi mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital.



Gambar 1 Kegiatan Foto bersama guru-guru

Dalam mengikuti kegiatan inti, peserta terlihat sangat antusias. Hal ini dapat dilihat dari kehadiran mereka dan diskusi-diskusi yang terjadi selama proses pembelajaran. Dalam penyajian materi, instruktur memberikan dan memfasilitasi peserta berlatih mengembangkan beberapa contoh media pembelajaran digital. Antusias peserta dalam bertanya didorong karena rasa keingintahuan mereka yang besar dalam menggunakan teknologi digital yang selama ini kurang mereka pahami dan menganggap bahwa teknologi digital hanya sebatas bermain dalam media sosial. Dari hasil kegiatan kelompok ini, beberapa



peserta dapat memaparkan tujuan dan keutamaan dalam memanfaatkan media digital dalam pembelajaran. Tahap evaluasi Di akhir kegiatan inti pengabdian, peserta diminta mengisi angket respon sebagai dasar untuk menggambarkan tanggapan mereka terkait kegiatan pengabdian. Disamping itu, respon tersebut juga digunakan untuk merefleksikan kegiatan workshop dalam rangka perbaikan kedepan. Adapun hasil analisis respon peserta dimuat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Respon Peserta

Aspek	Jawaban	
	Setuju	Tidak setuju
Materi sesuai kebutuhan	92,05%	7,95%
Menambah wawasan	90,80%	9,20%
Penyajian menarik	80,50%	19,50%
Interaksi dalam kegiatan	80,75%	19,25%
Memperoleh hal baru	92.05%	7,95%

Berdasarkan data di atas, diperoleh informasi bahwa peserta menyatakan materi yang disajikan merupakan sebuah kebutuhan, sehingga hampir semua peserta menyatakan kegiatan ini memberikan hal yang baru bagi mereka. Disamping itu, memperhatikan respon peserta terkait interaksi dalam kegiatan dan penyajian tim yang masih kurang optimal, memberikan masukan bagi tim untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Mengacu pada respon peserta dan tanggapan Ketua Yayasan Al Mugni Indonesia Kota Bekasi, menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan memberikan arti penting dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran khususnya dan pendidikan di Yayasan Al Mugni Indonesia khususnya. Sejalan dengan upaya perbaikan kegiatan sejenis selanjutnya, maka berdasarkan masukan peserta tim akan direfeksi agar penyajian lebih menarik dan interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan rangkai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dan Ketua Yayasan Al Mugni Indonesia dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada tahap persiapan, diperoleh informasi terkait kebutuhan sekolah-sekolah mitra melalui Ketua Yayasan Al Mugni Indonesia Kota Bekasi yakni pemahaman tentang pemanfaatan media digital masih kurang. Salah satu faktor terkait hal ini adalah kurangnya penguasaan guru dan peserta didik dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran.

Sehubungan hal di atas, maka disusun rencana pelaksanaan kegiatan dan materi kegiatan yakni:

- Arti penting media pembelajaran digital
 - Prinsip-prinsip media pembelajaran berbasis digital
 - Latihan penerapan media digital dalam pembelajaran.
2. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan workshoop diawali dengan pembukaan oleh bapak Ketua Yayasan Al Mugni Indonesia Kota Bekasi dan workshop menggunakan metode diskusi dan kerja kelompok yang dilaksanakan secara tatap muka dalam tiga sesi.
 3. Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis terhadap respon peserta terkait pelaksanaan workshop. Dari hasil analisis diperoleh fakta bahwa materi yang disajikan merupakan



sebuah kebutuhan yang mendesak untuk diperbaiki, peserta menyatakan kegiatan ini memberikan hal yang baru bagi mereka.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua STKIP Kusumanegara, Kepala Lemabaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat, Ketua Yayasan Al Mugni Indonesia Kota Bekasi dan peserta didik yang terlibat dalam kegiatan pengabdian.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Ramayulis.. Metodologi Pengajaran Agama Islam. 2001. Jakarta: Kalam Mulia.
- [2] Djamarah, S.B. 2008. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Dian Indriana, Ragam Alat Bantu Pengajaran, cet pertama. (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hal 13
- [4] Vocasia. Media digital, pengertian, pentingnya, jenis dan contohnya. 2022. <https://vocasia.id/blog/media-digital-adalah/>
- [5] Slameto. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. 1995. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Reiser, Robert A., dan Dempsey, John V. Trends and Issues in Instructional Design and Technology. 2012. New York: Pearson.