



Optimalisasi Media Pembelajaran dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa

Agus Lestari¹, Puspita Indriani², Laras Wati³, Aknes Wulandari^{4*}

^{1,2,3,4} Administrasi Pendidikan, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Email: aguslestari@unja.ac.id^{1*}, puspitaindriani2304@gmail.com², watilaras719@gmail.com³,
agneswulandari292@gmail.com^{4*}

Alamat: Jalan Raya Jambi - Ma. Bulian KM 15 Mendalo Indah, Muaro Jambi, Kota Jambi

Korespondensi penulis: agneswulandari292@gmail.com

Abstract. *Advances in science and technology drive innovation in learning, especially through the optimization of learning media to foster students' interest in learning. This study aims to explore how the use of learning media can foster students' interest in learning at SMP Negeri 17 Batang Hari. The research approach is qualitative research with a case study approach, involving teachers and students as the main contributors. Information was collected through observation and in-depth interviews that focused on student engagement, material appeal, content clarity, learning motivation, digital interactivity, and changes in attitudes and values. The findings of this study indicate that learning media such as videos, images, animations, and digital applications can significantly increase student engagement and interest in learning. Visual aids enable students to understand abstract ideas in a more tangible way and facilitate the dissemination of content. Digital aids create an interactive and engaging learning environment that encourages students to be actively involved. Teachers also find these materials useful for clarifying exchanges, reducing words, and encouraging students to engage in structured reasoning. Learning Media not only improves academic achievement but also contributes to the emergence of values such as collaboration, creativity, and digital ethics. This study concludes that optimizing learning media can produce a dynamic and relevant learning process, even though there are technical constraints in selecting learning tools that are tailored to student characteristics.*

Keywords: *Optimization, Learning Media, Learning Interest.*

Abstrak. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong inovasi dalam pembelajaran, terutama melalui optimalisasi media pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa di SMP Negeri 17 Batang Hari. Pendekatan penelitian adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dengan melibatkan guru dan siswa sebagai kontributor utama. Informasi dikumpulkan melalui observasi dan wawancara mendalam yang berfokus pada keterlibatan siswa, daya tarik materi, kejelasan konten, motivasi belajar, interaktivitas digital, dan perubahan sikap dan nilai. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa sarana pembelajaran seperti video, gambar, animasi, dan aplikasi digital dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam belajar. Alat bantu visual memungkinkan siswa memahami ide-ide abstrak dengan cara yang lebih nyata dan memfasilitasi penyebaran konten. Alat bantu digital menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif. Guru juga menemukan materi ini berguna untuk memperjelas pertukaran, mengurangi kata-kata, dan mendorong siswa untuk terlibat dalam penalaran terstruktur. Media Pembelajaran tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga berkontribusi pada munculnya nilai-nilai seperti kolaborasi, kreativitas, dan etika digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa optimalisasi media pembelajaran dapat menghasilkan proses pembelajaran yang dinamis dan relevan, meskipun terdapat kendala teknis dalam memilih perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Kata kunci: Optimalisasi, Media Pembelajaran, Minat Belajar.

1. LATAR BELAKANG

Bidang pendidikan di Indonesia saat ini sedang booming. Saat ini, pendidikan Indonesia sedang mengalami transformasi yang cepat. Dalam menghadapi kemajuan ilmiah dan teknologi, hal ini mendorong guru dan siswa untuk mengeksplorasi pendekatan pembelajaran

yang lebih inovatif. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong guru dan peserta didik untuk menerapkan ide-ide kreatif saat menciptakan strategi pembelajaran yang dinamis. Pendidik harus fokus terutama pada pengintegrasian media ke dalam pengajaran, menggunakannya sebagai aset penting untuk semua pendekatan pembelajaran. Guru harus memprioritaskan penerapan media dalam metode pengajaran mereka sebagai alat penting untuk mendukung semua aspek pembelajaran. Adanya keberagaman media dapat membangkitkan minat belajar siswa dan juga mendorong mereka lebih terlibat dalam kegiatan menulis, berbicara, dan kreatif (Tafonao, 2018). Keragaman media yang tersedia dapat secara efektif merangsang antusiasme siswa untuk belajar sambil mendorong mereka untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan menulis, berbicara, dan imajinatif. Pada hakikatnya, media merupakan bagian integral dari proses pendidikan. Media mewakili aspek mendasar dari kerangka pendidikan. Menurut AECT (Association of Educational Technology and Communication) yang dikutip oleh (Basyarudin: 2002), media adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Menurut AECT (Association of Educational and Communication Technologies) yang dirujuk oleh (Basyarudin: 2002), media didefinisikan sebagai semua jenis instrumen yang digunakan untuk menyampaikan pesan.

Menurut Adam pada tahun 2015, semua jenis media pembelajaran mencakup semua aspek fisik dan teknis dari sistem pendidikan, yang membantu guru menyampaikan konten pelajaran kepada siswa, sehingga meningkatkan peluang tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan. Media pembelajaran berperan sebagai sumber daya pendukung guna menyederhanakan proses pendidikan. Selain itu, keberadaan media tersebut dapat merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih terlibat, dan terlebih lagi, guru juga berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam proses pengajaran, karena di balik perangkat pembelajaran yang efektif dan mudah diakses terdapat pendidik yang inovatif dalam menciptakan media tersebut. Menggunakan media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk menemukan ide-ide baru dari konten yang diajarkan oleh guru, sehingga membuat pembelajaran lebih mudah dipahami.

Salah satu pendekatan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran mereka adalah dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan. Mengintegrasikan penggunaan media yang memadai dapat menumbuhkan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, yang mengarah pada peningkatan partisipasi siswa dalam tugas-tugas pendidikan. Berbagai format media, seperti video, animasi, simulasi, dan alat teknologi terkait pendidikan, memiliki potensi untuk menyampaikan informasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses. Dengan menganalisis hubungan antara

media pembelajaran dan minat siswa, penelitian ini bertujuan untuk menawarkan kontribusi yang berharga bagi pengembangan strategi pengajaran yang lebih inovatif dan efektif, sekaligus memberikan saran bagi guru untuk menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan bermanfaat bagi siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran Yang Mampu Menumbuhkan Minat Belajar Siswa

Pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru memainkan peran penting dalam mencapai tujuan ini, karena mereka tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga membimbing siswa dalam mengembangkan kesejahteraan mental, fisik, dan psikologis mereka. Keterlibatan siswa sangat penting dalam pendidikan untuk meningkatkan hasil dan memfasilitasi pemahaman mata pelajaran. Memang, pembelajaran aktif membantu siswa lebih mengingat informasi dan konsep penting. Penting untuk menyadari bahwa pendidikan berfungsi secara keseluruhan, di mana berbagai elemen saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan lingkungan belajar. Elemen-elemen ini meliputi tujuan pembelajaran, materi yang digunakan, metode pengajaran, alat atau sumber daya, dan teknik penilaian. Dari perspektif sistem, pembelajaran yang berhasil bergantung pada bagaimana masing-masing elemen ini berinteraksi untuk meningkatkan efektivitas secara keseluruhan. Materi pengajaran awalnya dianggap sebagai alat bantu atau sumber daya sederhana untuk mendukung guru dalam kegiatan mereka. Alat bantu visual seperti gambar, diagram, atau objek nyata berperan dalam proses pendidikan. Alat bantu ini bertujuan untuk memberikan pengalaman hidup nyata, mendorong motivasi, dan meningkatkan daya ingat siswa (Wulandari et al., 2023). Pentingnya sumber daya pendidikan terletak pada kemampuannya untuk melibatkan siswa dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, yang memfasilitasi pemahaman jangka panjang mereka (Agustira dan Rahmi, 2022). Sumber daya pendidikan mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan membangkitkan minat, emosi, refleksi, dan perhatian (Saniah dan Pujiastuti, 2021). Sumber daya tersebut adalah alat yang membantu guru dalam menyampaikan konten dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Kisma, Fakhriyah, dan Purbasari, 2020).

Sumber daya pendidikan interaktif memungkinkan pembelajaran yang lebih mendalam dan lebih partisipatif, sejalan dengan tren terkini di era digital. Dengan mengintegrasikan teknologi interaktif, tujuannya adalah untuk mendorong siswa agar lebih terlibat dalam perjalanan pendidikan mereka, sehingga meningkatkan antusiasme mereka secara keseluruhan

untuk belajar. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan dan memperkaya pengalaman pendidikan, guru harus merancang model, strategi, dan pendekatan, sambil menggunakan berbagai media dan sumber daya pendidikan yang membuat pendidikan menjadi dinamis dan menyenangkan (Yanuanti dan Fajrie, 2023). Penggunaan media pendidikan di kelas dapat secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Dengan diintegrasikan ke dalam pengalaman belajar, media ini merangsang minat dan motivasi siswa, mengurangi pertukaran verbal yang berlebihan, mendorong pemikiran logis yang teratur, meningkatkan pemahaman, dan membantu siswa mempertahankan nilai-nilai pribadi mereka. Mengintegrasikan media ke dalam pengajaran dapat menyederhanakan proses pembelajaran, terutama ketika memperkenalkan konsep-konsep baru yang tidak dikenal siswa. Pemahaman ini menyoroti pentingnya media pendidikan dalam membangkitkan minat belajar siswa sekolah dasar (Supriyono, 2018).

Mengoptimalisasikan media pembelajaran agar minat belajar siswa meningkat

Sumber belajar memegang peranan penting dalam pertumbuhan mental anak dalam lingkungan pendidikan. Hal ini dikarenakan, dari sudut pandang psikologis, perangkat pendidikan yang berkedok sumber belajar sangat membantu siswa dalam belajar, mengingat sumber belajar tersebut dapat mengubah ide abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret (realistis). Hal ini sejalan dengan perspektif Rusyan (1993) yang berpendapat bahwa pada dasarnya, sumber belajar digunakan dalam proses pendidikan untuk mengembangkan metode komunikasi yang lebih efisien dan efektif.

Mengenai dampak media dalam pengalaman pendidikan, Depdikbud (1992:79) menyoroti bahwa penggunaan media dapat merangsang antusiasme dan dorongan belajar siswa, meminimalkan penggunaan kata-kata yang berlebihan, mendorong pemikiran yang terorganisasi dan logis, serta menumbuhkan pemahaman dan membentuk nilai-nilai dalam diri peserta didik. Lebih jauh, pemanfaatan media pendidikan sangat penting karena dapat mempercepat proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan bantuan media dapat memperjelas masalah, terutama ketika memperkenalkan konsep-konsep yang tidak dikenal dan baru bagi siswa.

Berdasarkan poin-poin yang dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan antusiasme peserta didik sekolah dasar terhadap pendidikan, karena perangkat pembelajaran merupakan komponen penting dari kerangka pendidikan yang memberikan kontribusi signifikan terhadap pengalaman belajar. Penerapan perangkat pembelajaran harus menjadi faktor penting bagi para pendidik yang bertindak sebagai fasilitator dalam semua upaya pembelajaran. Setiap pendidik harus

memahami metode untuk memilih dan mengidentifikasi perangkat pendidikan guna memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Namun demikian, perangkat pendidikan ini sering kali diabaikan karena berbagai alasan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif, yang memfokuskan pada penilaian subjektif mengenai sikap, pandangan, dan perilaku individu. Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif memanfaatkan metode pengambilan sampel tertarget, dan analisis data yang digunakan mengadopsi pendekatan induktif, yang tidak bermaksud untuk melakukan generalisasi dari hasil yang diperoleh. Saryono (2010) juga menegaskan bahwa tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mengidentifikasi serta menjelaskan dampak sosial berkualitas yang tidak dapat diukur dengan metode kuantitatif standar. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif diterapkan melalui desain studi kasus, yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai pengalaman siswa dan guru dalam menghadapi berbagai media pembelajaran. Menurut Merriam (2009), studi kasus adalah metode penelitian yang menekankan pemahaman mendalam terhadap suatu subjek tertentu, apakah itu individu, kelompok, atau situasi, dengan tujuan untuk mengungkap makna dan pengalaman yang relevan. Seperti yang ditegaskan oleh Arsyad (2011), pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat siswa, yang pada gilirannya memperbaiki partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Populasi yang terlibat dalam penelitian ini mencakup guru serta murid di SMP N 17 Batanghari. Menurut penjelasan Sugiyono (2016), populasi didefinisikan sebagai “sekelompok individu atau objek yang memiliki karakteristik tertentu yang relevan untuk diteliti.” Dalam konteks penelitian kualitatif, populasi dapat mencakup berbagai subjek, seperti siswa, pengajar, atau kelompok tertentu, yang semuanya memiliki pengalaman atau atribut yang berhubungan dengan fenomena yang sedang dianalisis. Jumlah sampel untuk studi ini tidak ditentukan secara rinci, dan siswa dari kelas IX di SMP N 17 Batanghari dapat dipilih sebagai bagian dari sampel penelitian ini. Creswell (2014) mengemukakan bahwa alat yang digunakan dalam penelitian kualitatif biasanya bersifat adaptif, memberikan kemudahan bagi peneliti untuk menyesuaikan alat tersebut dengan kebutuhan spesifik penelitian. Metode pengumpulan data yang sering dipakai adalah wawancara, yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peneliti dan subjek penelitian.

Panduan untuk proses wawancara dirancang dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka, memungkinkan responden untuk memberikan jawaban yang

lebih mendalam dan lengkap. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berfokus pada dua aspek utama dari penelitian ini, yaitu:

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Indikator Utama dan Subindikator	Informan	Pertanyaan
1a	Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran (Sumber: Rusli, 2021; Wulandari et al., 2023)	Siswa	Bagaimana pendapat kamu tentang kegiatan pembelajaran yang menggunakan media seperti video, gambar, animasi?
1b	Daya Tarik Media Pembelajaran (Sumber: Agustira & Rahmi, 2022; Saniah & Pujiastuti, 2021)	Siswa	Media pembelajaran apa yang paling kamu sukai? Berikan alasannya?
1c	Kemudahan Pemahaman Materi (Sumber: Supriyono, 2018; Kisma et al., 2020)	Siswa	Saat guru menjelaskan dengan cara ceramah dan menggunakan media. Manakah yang lebih mudah kamu pahami?
1d	Motivasi Belajar (Sumber: Wulandari et al., 2023; Yanuanti & Fajrie, 2023)	Siswa	Apakah kamu merasa lebih semangat belajar ketika guru menggunakan media? Berikan alasannya?
1e	Interaktivitas dan Keterlibatan Digital (Sumber: Agustira & Rahmi, 2022; Yanuanti & Fajrie, 2023)	Siswa	Menurutmu, apakah media digital membuat belajar lebih menyenangkan?
1f	Pengembangan Sikap dan Nilai (Sumber: Supriyono, 2018; Wulandari et al., 2023)	Siswa	Selain memahami materi, menurutmu apakah media pembelajaran juga mengajarkan hal lain seperti kerja sama, kreativitas, dll?
2a	Transformasi Konsep Abstrak ke Konkret (Rusyan, 1993)	Guru	Bisakah bapak/ibu jelaskan perbedaan saat mengajar menggunakan media & tanpa media?
2b	Efektivitas Komunikasi (Rusyan, 1993; Depdikbud, 1992)	Guru	Pernahkah Bapak/Ibu menemui kendala dalam menggunakan media untuk berkomunikasi dengan siswa? Bisa diceritakan?
2c	Motivasi dan Minat Belajar (Depdikbud, 1992)	Guru	Media jenis apa yang paling efektif membangkitkan minat belajar siswa menurut pengalaman Bapak/Ibu?
2d	Pengurangan Verbalisme (Depdikbud, 1992)	Guru	Menurut bapak/ibu apa saja strategi yang dapat diterapkan untuk menyampaikan materi secara lebih ringkas dan jelas?
2e	Pengembangan Nalar Sistematis (Depdikbud, 1992)	Guru	Jenis media apa yang paling efektif untuk melatih nalar siswa menurut pengalaman Bapak/Ibu?
2f	Internalisasi Nilai (Depdikbud, 1992)	Guru	Nilai-nilai apa saja yang menurut pengamatan Bapak/Ibu bisa dikembangkan melalui media pembelajaran?

Dengan menerapkan pedoman wawancara yang terstruktur, studi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang mendalam dan beragam. Hal ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai pengalaman para guru dan siswa di SMP N 17 Batanghari demi meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar melalui sarana pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi serta interaksi dengan pengajar dan peserta didik tentang pengoptimalan pemanfaatan media pendidikan untuk meningkatkan minat belajar, terungkap bahwa para siswa memiliki minat yang cukup tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengeksplorasi cara-

cara dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran di SMP Negeri 17 Batang Hari. Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa menunjukkan beberapa hasil penting yang merefleksikan kondisi nyata di lapangan.

Siswa

Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Siswa mengungkapkan bahwa mereka sangat menyukai proses belajar yang melibatkan alat bantu seperti video, gambar, dan animasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat secara besar-besaran meningkatkan partisipasi siswa. Ketika siswa melihat gambar atau video, mereka tidak hanya mendapatkan informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya elemen visual, siswa mampu lebih memahami konsep-konsep yang sulit, karena mereka dapat melihat penerapan konsep tersebut dalam situasi nyata. "Saya amat menikmati pengalaman belajar yang melibatkan alat seperti video, gambar, dan animasi. Perangkat ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Dengan menonton gambar atau video, saya bisa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan karena ada visual yang membantu menjelaskan." Melalui media ini, siswa merasa lebih terhubung dengan isi materi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat dan konsentrasi mereka selama belajar. Rusli (2021) menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dapat memperkuat daya ingat serta pemahaman mereka. Siswa menyatakan bahwa mereka sangat menyukai media video karena menyampaikan informasi dengan cara yang interaktif dan nyata, serta menciptakan atmosfer kelas yang lebih hidup.

Daya Tarik Media Pembelajaran

Siswa menganggap video sebagai metode pembelajaran yang paling menarik perhatian. Kelebihan video terletak pada kemampuannya menghadirkan informasi dengan cara yang hidup dan menarik, yang tidak dapat dicapai oleh metode pengajaran konvensional seperti kuliah. Dengan video, siswa berkesempatan untuk melihat contoh nyata dari materi yang disampaikan, membantu mereka mengaitkan teori dengan praktik. Di samping itu, video sering disertai dengan narasi yang memberikan penjelasan lebih mendalam tentang konten, sehingga siswa dapat memahami bahan ajar dengan lebih baik. "Saya sangat menyukai video sebagai media pembelajaran. Saya merasa bahwa video mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan hidup. Saya bisa melihat contoh nyata dari apa yang dipelajari, dan biasanya ada penjelasan yang lebih jelas lewat narasi dan visual yang menarik." Hal ini mengindikasikan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan antusiasme dalam belajar dan mendorong siswa untuk lebih bersemangat. Agustira dan Rahmi (2022) berpendapat bahwa

media pembelajaran yang secara visual dan naratif menarik dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas dalam proses belajar. Ini sejalan dengan teori arousal, yang menunjukkan bahwa rangsangan visual dan audio yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan fokus siswa.

Kemudahan Pemahaman Materi

Siswa merasa bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran membuat mereka lebih mudah dalam memahami materi. Meskipun pendekatan ceramah masih memiliki kontribusi signifikan, penggunaan gambar dan video memberikan konteks visual yang membantu siswa untuk lebih fokus dan mengingat informasi dengan lebih baik. "Saya menemukan bahwa memahami materi jadi lebih mudah saat pengajar memanfaatkan media. Meski ceramah juga penting, gambar dan video membantu meningkatkan konsentrasi dan daya ingat saya. Visual membuat saya lebih terlibat dalam pembelajaran." Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media visual cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik serta kemampuan mengingat informasi lebih lama dibandingkan mereka yang hanya belajar dari teks. Media dalam proses pembelajaran juga mendukung siswa yang memiliki gaya belajar visual, sehingga mereka dapat mengakses informasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Supriyono (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mengurangi penggunaan kata-kata yang berlebihan, meningkatkan kemampuan berpikir sistematis, menumbuhkan pemahaman, dan membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya bergantung pada ceramah sering kali kurang efektif karena sifatnya yang pasif dan tidak melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan media dapat menciptakan atmosfer belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Motivasi Belajar

Siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dalam proses belajar ketika pengajar memakai media pembelajaran. Media pembelajaran menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menarik perhatian, yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif. Ketika siswa berpartisipasi dalam pengalaman belajar yang interaktif, mereka merasa lebih berdaya dan memiliki kontrol atas proses belajar mereka. "Saya merasa lebih antusias untuk belajar saat guru memakai media pembelajaran. Media ini membuat suasana kelas menjadi lebih bersemangat dan tidak monoton. Dengan adanya video atau animasi, saya merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan berkontribusi," kata salah satu siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik

siswa. Selain itu, suasana kelas yang positif dapat menciptakan lingkungan belajar yang baik, di mana siswa merasa nyaman untuk bertanya dan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Wulandari et al. (2023) bersama Yanuanti & Fajrie (2023) menyatakan bahwa penggunaan media menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa. Suasana kelas yang positif juga meningkatkan partisipasi aktif dan membantu siswa merasa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat serta mengajukan pertanyaan.

Interaktivitas dan Keterlibatan Digital

Siswa mengungkapkan bahwa penggunaan media digital menjadikan pembelajaran lebih menarik. Dengan adanya teknologi, siswa memiliki kesempatan untuk menjelajahi berbagai sumber pendidikan yang interaktif, seperti aplikasi pembelajaran, simulasi, dan platform internet. Hal ini memberikan peluang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Tingkat interaktivitas dari media digital juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan, bukan hanya berfungsi sebagai penerima informasi. "Saya yakin bahwa media digital memang menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan. Dengan teknologi, kita bisa mengakses begitu banyak sumber pendidikan yang interaktif dan menarik. Proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada membaca buku, tetapi juga melibatkan permainan dan melakukan eksperimen dengan informasi." Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka membangun keterampilan berpikir kritis serta kemampuan dalam memecahkan masalah. Agustira dan Rahmi (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran yang menarik, seperti media digital, dapat membantu siswa dalam memahami hal-hal yang mereka lihat dan pelajari. Sementara itu, Yanuanti dan Fajrie (2023) juga menegaskan bahwa penerapan teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang relevan dan menyenangkan, sesuai dengan keinginan generasi digital saat ini.

Pengembangan Sikap dan Nilai

Selain memahami materi, siswa juga menyadari bahwa alat pembelajaran menyampaikan nilai-nilai esensial seperti kolaborasi dan kreativitas. Saat siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk menghasilkan presentasi dengan memanfaatkan media, mereka belajar untuk bersatu dan melahirkan ide-ide yang inovatif. Proses ini tidak hanya memperkuat keterampilan sosial mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia nyata, di mana kolaborasi dan kreativitas sangat dibutuhkan. "Saya percaya bahwa selain memahami materi pelajaran, alat pembelajaran juga mengajarkan nilai-nilai seperti kolaborasi dan kreativitas. Misalnya, ketika kita berkolaborasi dalam tim untuk membuat presentasi menggunakan media, kita belajar untuk bekerja sama dan menghasilkan ide-ide kreatif. Hal ini

sangat penting bagi keterampilan di masa depan." Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan media dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan presentasi, yang merupakan kemampuan penting untuk karir mereka di masa mendatang. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Supriyono (2018) yang menyatakan bahwa alat pembelajaran memainkan peran dalam membimbing siswa untuk mengembangkan nilai-nilai dan pemahaman moral. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat juga mendukung aspek emosional dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Guru

Transformasi Konsep Abstrak ke Konkret

Penggunaan media dalam proses pengajaran memberi dampak signifikan terhadap efektivitas penyampaian informasi dan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusyan (1993) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membangun komunikasi yang lebih baik dan lebih efisien selama aktivitas pendidikan. Dengan menggunakan alat seperti video, gambar, atau animasi, informasi yang disampaikan tampak lebih konkret dan lebih mudah dimengerti, khususnya untuk konsep-konsep yang abstrak yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan lisan. Berdasarkan pendapat Rusyan, media tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan minat dan perhatian siswa karena media tersebut menyampaikan materi dengan cara visual dan audio yang lebih menarik. Karena itu, penggunaan media dapat meningkatkan fokus siswa serta memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran, yang pada akhirnya membantu meningkatkan hasil belajar.

Efektivitas Komunikasi

Penggunaan alat bantu dalam kegiatan belajar menghadirkan banyak tantangan. Masalah teknis seperti koneksi internet yang lambat, keterbatasan perangkat di tangan peserta didik, atau media yang terlalu rumit bisa mengurangi efektivitas pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian, penting untuk para pengajar menyesuaikan jenis alat bantu yang digunakan dengan kondisi dan kemampuan siswa agar komunikasi tetap berjalan dengan baik. Meskipun pemanfaatan alat bantu dalam pendidikan menawarkan banyak keuntungan, ada pula tantangan yang harus dihadapi. Rusyan (1993) menegaskan bahwa penggunaan media pendidikan perlu dilakukan secara efisien dan efektif agar komunikasi dalam proses belajar dapat berjalan dengan lancar. Namun, masalah teknis seperti akses internet yang lambat atau kurangnya perangkat di kalangan siswa bisa mengurangi keefektifan media tersebut, sehingga diperlukan penyesuaian dalam penggunaan alat bantu sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Depdikbud (1992) juga menekankan bahwa alat bantu belajar seharusnya dapat memperlancar

penyampaian materi tanpa menambah kesulitan untuk siswa. Jika media yang digunakan terlalu rumit atau tidak sesuai dengan kemampuan peserta didik, maka tujuan pembelajaran bisa terganggu. Oleh karena itu, pengajar perlu berhati-hati dalam memilih media yang tepat agar komunikasi tetap efektif dan proses belajar dapat berjalan dengan baik.

Motivasi dan Minat Belajar

Dari segi efektivitas, alat visual seperti video pendek, grafik informasi, dan aplikasi kuis daring (misalnya Quizizz) telah terbukti dapat merangsang antusiasme siswa dalam proses belajar. Alat ini tidak hanya memberikan variasi dalam cara materi disampaikan, tetapi juga menciptakan suasana kompetitif yang menghibur, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi. Pendapat ini sejalan dengan pernyataan Depdikbud (1992) yang menekankan pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa untuk belajar. Media yang bersifat interaktif dan bervariasi tidak hanya membuat penyampaian materi lebih menarik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

Pengurangan Verbalisme

Agar seorang guru dapat menjelaskan materi dengan jelas, mereka perlu menggunakan metode pengajaran yang mudah dimengerti dan jelas. Memasukkan poin-poin kunci, contoh yang relevan, alat visual seperti diagram atau peta pikiran, serta melibatkan siswa dalam diskusi adalah cara-cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman serta menjadikan proses belajar lebih berarti. Pandangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 1992 menekankan pentingnya penggunaan media dan metode pembelajaran yang efektif untuk mendukung siswa dalam memahami pelajaran. Mengimplementasikan poin-poin kunci, contoh yang relevan, dan alat visual seperti diagram atau peta pikiran adalah cara yang bagus untuk menyajikan informasi secara sistematis dan teratur.

Pengembangan Nalar Sistematis

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir, metode yang berfokus pada pemecahan masalah sangat dianjurkan. Misalnya, dengan memanfaatkan studi kasus atau simulasi sederhana, siswa dihadapkan pada tantangan untuk melakukan analisis, penilaian, dan merumuskan solusi terhadap masalah yang ada. Permainan logika atau teka-teki juga merupakan cara efektif untuk melatih kemampuan berpikir kritis dengan cara yang menyenangkan. Depdikbud (1992) menekankan bahwa materi pembelajaran harus dapat mendorong pola pikir yang teratur dan sistematis di kalangan siswa. Melalui strategi seperti studi kasus, simulasi sederhana, atau permainan logika seperti teka-teki, siswa diharapkan lebih aktif dalam melakukan analisis, penilaian, dan menciptakan solusi untuk masalah yang mereka hadapi. Metode ini tidak hanya memfasilitasi perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa,

tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan berarti. Media seperti itu sejalan dengan prinsip Depdikbud bahwa materi pengajaran perlu mendukung pertumbuhan kognitif dan pemahaman yang mendalam bagi peserta didik.

Internalisasi Nilai

Lebih dari sekadar sarana pendidikan, alat pembelajaran memiliki potensi untuk menumbuhkan berbagai nilai positif di kalangan pelajar. Alat ini bisa menginspirasi kolaborasi siswa dalam proyek kelompok, meningkatkan imajinasi lewat tugas-tugas visual, menciptakan rasa tanggung jawab melalui pengelolaan pekerjaan di platform digital, serta memfasilitasi pengembangan kemandirian dan pemikiran kritis. Selain itu, penggunaan media digital juga mengajarkan etika komunikasi di internet—sebuah kemampuan yang sangat penting di zaman teknologi saat ini. Depdikbud (1992) menekankan bahwa peran media pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga dapat memperkaya aspek emosional dan sosial siswa. Melalui pemakaian media, siswa didorong untuk bekerja sama dalam proyek kelompok, merangsang kreativitas dengan tugas-tugas visual, dan memperkuat rasa tanggung jawab, contohnya melalui pengelolaan tugas di platform digital. Itu juga mendukung pengembangan kemandirian serta keterampilan berpikir kritis para siswa. Penggunaan media ini memberi wawasan tentang etika komunikasi di dunia maya, yang merupakan keterampilan utama di era digital masa kini. Melalui cara ini, alat pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam membentuk karakter dan kapasitas sosial siswa, sejalan dengan tujuan pendidikan menyeluruh yang diungkapkan oleh Depdikbud (1992).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang ada dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Menggunakan alat yang sesuai seperti video, grafik, dan penilaian interaktif dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik, dinamis, dan menyenangkan. Pendekatan ini memudahkan siswa memahami konten, terutama dengan mata pelajaran yang kompleks, sekaligus meningkatkan minat belajar mereka selama pelajaran. Selain meningkatkan minat belajar, media pembelajaran juga membantu menumbuhkan sifat-sifat karakter penting, termasuk kerja sama tim, akuntabilitas, inovasi, otonomi, keterampilan analitis, dan tanggung jawab digital. Meskipun menghadapi tantangan seperti akses terbatas ke teknologi atau media yang terlalu rumit, masalah ini dapat diatasi dengan memilih sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan dan sifat khusus siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Depdikbud, 1992. *Materi Latihan Kerja Guru PMP SLTP*. Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah : Jakarta
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Rusli, R. (2021). *Peranan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton*. Syattar, 1(2), 123–130
- Rusyan A. Tabrani, 1993. *Proses Belajar Mengajar yang Efektif Tingkat Pendidikan Dasar*. Penerbit : Bina Budaya : Bandung.
- Saryono. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Pendidikan Dasar, II, 43–48
- Tafonao, T. (2018). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Journal on Education, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yanuanti, A. D., & Fajrie, N. (2023). *Model Pembelajaran Numbered Heads Together Terhadap Pengaruh Hasil Belajar Materi Peredaran Darah Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Sendangmuljo Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang*. Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 8(1), 17. <http://ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara>