

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

by Dila Rizki Amanda

Submission date: 25-May-2024 02:34PM (UTC+0700)

Submission ID: 2387772186

File name: jpbb-Vol_2_No._3_Juni_2024_hal_185-199.pdf (1.42M)

Word count: 4601

Character count: 34276

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Dila Rizki Amanda

Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan

Email: dila0314212024@uinsu.ac.id

Abstrac. The focus of this research is to investigate the influence of visual learning media on students' Indonesian language learning outcomes. The aim is to reveal the use of YouTube as an Indonesian language learning tool, explore students' perceptions of using Kahoot (a game-based learning application), describe the impact of using Quizizz on student motivation and learning outcomes, and analyze the e-learning learning process via the Edmodo platform in subjects Indonesian. It is also believed that the use of this media can increase students' interest in reading and stimulate the development of their ideas. With stimulated ideas, students' thinking abilities, especially higher level thinking, can be improved directly. In this rapidly developing era, the role of teachers is increasingly vital in the world of education. They are expected to actively develop insight and skills, including in the use of learning media. Visual media is an effective tool in learning, helping students understand the material better. Therefore, it is important for teachers to continue to innovate in creating learning media that suits the needs of the subjects being taught, in order to increase learning effectiveness and student engagement.

Keywords: Use of learning media, visual media, Indonesian

Abstrak. Fokus penelitian ini adalah menginvestigasi pengaruh media pembelajaran visual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Tujuannya adalah untuk mengungkapkan pemanfaatan YouTube sebagai alat pembelajaran Bahasa Indonesia, mengeksplorasi persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot (aplikasi game-based learning), mendeskripsikan dampak penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta menganalisis proses pembelajaran e-learning melalui platform Edmodo dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini juga dipercaya dapat meningkatkan minat baca siswa dan merangsang perkembangan ide mereka. Dengan ide yang terstimulasi, kemampuan berpikir siswa, khususnya berpikir tingkat tinggi, dapat ditingkatkan secara langsung. Di era yang berkembang pesat ini, peran guru semakin vital dalam dunia pendidikan. Mereka diharapkan untuk aktif mengembangkan wawasan dan keterampilan, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media visual menjadi salah satu alat yang efektif dalam pembelajaran, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran yang diajarkan, guna meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Kata kunci : Penggunaan media pembelajaran, Media visual, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pengajaran menggunakan media visual kini menjadi salah satu metode yang digemari dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media visual seperti gambar, video, dan animasi mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, penggunaan media visual juga membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dan memperluas kosakata mereka.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang

Received: April 30, 2023; Accepted: Mei 25, 2024; Published: Juni 30, 2024

* Dila Rizki Amanda, dila0314212024@uinsu.ac.id

¹⁸ pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sukiman, 2012: 29).

¹ Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur dan diciptakan oleh guru. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa, guru sebaiknya menggunakan media karena media dapat merangsang minat anak, meningkatkan motivasi belajar, dan menanamkan konsep secara konkret. Proses belajar seperti ini juga dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Media menjadi penting dalam pembelajaran karena dapat menjelaskan hal-hal yang sulit dipahami oleh siswa dengan mudah.

¹ Media visual adalah media yang dapat dilihat. Menurut Rusman (2017: 228-229), media visual adalah media yang hanya bisa dilihat dengan indera penglihatan. Selain itu, menurut Rima (2016: 21), media visual adalah media yang memiliki unsur utama seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Dengan penyajian yang menarik, media visual dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Menurut Rusman (2017:228-230), terdapat beberapa jenis media visual ¹ sebagai berikut:

1. Gambar Mati/Diam Gambar mati, atau dikenal juga sebagai gambar diam, adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografis.
2. Media Grafis Media grafis mencakup berbagai elemen seperti ¹⁰ grafik, bagan, diagram, poster, dan kartun. Media grafis merupakan media dua dimensi yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran (bukan berupa foto). Grafik digunakan untuk menggambarkan data kuantitatif secara sederhana namun ² akurat dan mudah dimengerti. Diagram adalah representasi visual sederhana yang bertujuan untuk memperlihatkan hubungan atau tata kerja suatu objek.
3. Model dan Realia Model dan realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Realia adalah model objek nyata dari suatu benda, yang memungkinkan siswa belajar secara langsung dari objek yang dipelajari. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman langsung ini dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena pembelajaran menjadi berbasis pengalaman.

¹ Menurut Wati (2016:40), terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan media visual, yaitu:

Kelebihan Media Visual:

1. Membantu meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran dengan penggunaan materi visual.
2. ⁵Memperlancar proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah dan cepat memahami materi pelajaran.
3. Membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan.
4. Dapat diakses berulang kali dengan menyediakan atau melipatnya.
5. Mendorong siswa untuk ⁵berpikir tajam dan spesifik.
6. Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.
7. Memungkinkan ⁵interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.
8. Membantu menanamkan konsep yang benar tentang suatu informasi.
9. Membangkitkan minat baru dan keinginan belajar pada siswa.

Kekurangan Media Visual:

1. ²⁶Terkadang tampilannya lambat dan kurang praktis.
2. Tidak disertai dengan audio.
3. Seringkali memiliki keterbatasan dalam visualisasi.
4. Biaya produksi yang tinggi terutama untuk media cetak karena memerlukan proses pencetakan.
5. Memerlukan pengamatan yang cermat dan hati-hati.
6. Berdasarkan pendapat tersebut, kelebihan media visual meliputi:
7. Meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dengan menggunakan berbagai media visual seperti gambar, video, dan animasi.
8. Memfasilitasi pembelajaran mandiri sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dengan dukungan media visual.
9. Membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka melalui penggunaan media visual.
10. Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya penggunaan media visual dalam proses pembelajaran.

Di samping itu, kekurangan dari media visual adalah bahwa tidak semua orang dapat mengaksesnya, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan penglihatan atau gangguan penglihatan. Hal ini menyebabkan mereka sulit untuk memahami atau mengakses media visual dengan baik. Namun demikian, keberadaan media sebagai alat bantu dalam proses belajar

memiliki dampak yang signifikan pada pola pikir dan pemahaman siswa, serta mampu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Proses belajar merupakan bagian integral dari perkembangan individu dan berlangsung sepanjang hidup, memiliki ciri-ciri yang umum seperti butuhnya perhatian, motivasi, keaktifan, dan keterlibatan, baik dalam interaksi langsung dengan pendidik maupun secara mandiri. Belajar dapat terjadi di berbagai tempat dan waktu, namun seringkali memerlukan bimbingan dari orang lain. Melalui proses belajar yang berkelanjutan dan bertahap, diharapkan akan tercapai hasil belajar yang diinginkan.

Menurut ¹ Dimiyati dan Mudjiono (2015:22), hasil belajar adalah pencapaian yang terukur dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh siswa setelah melalui tes hasil belajar pada akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh tersebut menjadi indikator untuk mengevaluasi ³² pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

¹⁶ Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting, tidak hanya dalam pengembangan keterampilan siswa tetapi juga dalam penguasaan ilmu pengetahuan secara umum. Mengingat signifikansinya, pembelajaran bahasa Indonesia seharusnya dilaksanakan dengan optimal. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa mampu memahami makna setiap kata dan menyusun kalimat dalam berkomunikasi, sesuai dengan kurikulum 2013. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi sarana bagi siswa untuk memperoleh kemampuan berbahasa yang baik.

Pengembangan kemandirian dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai platform seperti YouTube, Kahoot, Quizizz, dan E-Learning sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Analisis terhadap penggunaan ¹ media pembelajaran berbasis visual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa menjadi sangat penting. Melalui analisis ini, kita dapat mengevaluasi seberapa efektifnya media visual dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa siswa. Selain itu, hasil analisis ini juga dapat membantu guru dalam merancang strategi ³⁰ pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa, ²⁵ sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih optimal.

Dalam analisis ini, kita dapat mengukur sejauh mana pengaruh media visual terhadap ²⁹ motivasi belajar siswa, kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran, serta keterampilan berbahasa siswa. Dengan demikian, diharapkan hasil analisis ¹¹ ini dapat

memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya penggunaan media visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Analisis ini akan memberikan pandangan yang komprehensif tentang bagaimana media visual dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

15 METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif juga dikenal sebagai penelitian deskriptif atau studi deskriptif. Studi deskriptif merupakan pendekatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin tentang faktor-faktor yang mendukung penyelesaian suatu masalah. Setelah itu, data tersebut dianalisis untuk mengeksplorasi peran masing-masing faktor dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Menurut Bogdan & Biklen (1992), penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian dalam bidang sosial, budaya, dan filosofis yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau catatan-catatan yang berkaitan dengan makna, nilai, serta pemahaman. Pendapat senada juga disampaikan oleh Moleong (2006), yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data kualitatif dalam bentuk kata-kata tertulis maupun lisan dari perilaku individu yang diamati.

Sementara itu, Hamdi & Bahrudin (2014) mendefinisikan penelitian deskriptif sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang ada, baik yang terjadi pada saat ini maupun yang terjadi pada masa lampau. Dengan demikian, penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran yang lengkap dan rinci mengenai suatu fenomena tanpa mengintervensi atau mengubah kondisi tersebut.

Menurut Sukmadinata (2010), metode deskriptif digunakan untuk mengkaji berbagai aspek aktivitas, karakteristik, perubahan hubungan, persamaan, dan perbedaan suatu fenomena dengan fenomena lainnya. Sementara itu, menurut Silalahi (2009), penelitian kualitatif merupakan suatu proses penyelidikan yang bertujuan memahami masalah sosial dengan menciptakan gambaran holistik yang lengkap melalui penggunaan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara rinci, dan menempatkannya dalam konteks alami.

Dalam konteks penelitian ini, metode deskriptif digunakan untuk menjelaskan berbagai data penelitian, baik itu data kualitatif maupun data kuantitatif, yang merupakan faktor pendukung keberhasilan penelitian. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang lengkap dan mendetail tentang fenomena yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran memiliki dampak yang lebih signifikan daripada pembelajaran tanpa menggunakan media visual. Dengan memanfaatkan platform seperti YouTube, Kahoot, Quizizz, dan E-Learning, siswa menjadi lebih kreatif dalam proses pembelajaran.

1. YOUTUBE

Pemanfaatan YouTube sebagai alat pembelajaran memberikan kontribusi dalam menyampaikan pesan secara efektif. Menurut Snelson (2011), YouTube adalah salah satu platform berbagi video terpopuler di internet saat ini. Sebagai situs web berbagi video, YouTube memungkinkan pengguna untuk mengunggah, mencari, menonton, berdiskusi, dan berbagi klip video secara gratis. Konten yang tersedia meliputi klip video, film, acara televisi, dan karya-karya pengguna. YouTube telah menjadi penyedia video online terkemuka di dunia, tanpa pembatasan durasi untuk pengunggahan video. Keunggulan lainnya, YouTube menyediakan layanan gratis untuk menikmati dan mengakses berbagai video yang terdaftar dalam platformnya. Tidak diperlukan akun premium atau pembayaran dalam bentuk apapun untuk mengakses video.

Pengguna dapat menonton video secara gratis. Selain itu, pengguna YouTube memiliki opsi untuk mengunduh beberapa video. Setelah diunduh, video tersebut dapat disimpan di perangkat mereka dan dinikmati tanpa perlu koneksi internet.

YouTube sebagai media pembelajaran memiliki dampak pada kemampuan berpikir siswa. Pemerintah menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Kompetensi tersebut mencakup berpikir kritis, kreatif dan inovatif, kemampuan komunikasi, kemampuan kerja sama, dan kepercayaan diri. Kelima hal ini menjadi fokus dalam pembentukan karakter peserta didik, mengingat peringkat Indonesia yang masih rendah dalam Programme for International Student Assessment (PISA) dan

Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) dibandingkan dengan negara lain (Ariyana, Pudjiastuti, Bestary, & Zamroni, 2018).

Kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir yang melibatkan manipulasi informasi dan ide-ide yang ada untuk menghasilkan pemahaman baru dan implikasi baru (Gunawan, 2003). Rosnawati (2009) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi terjadi ketika seseorang mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya, menghubungkannya, menyusun ulang, dan mengembangkannya untuk mencapai suatu tujuan atau menyelesaikan masalah yang rumit.

Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran berkontribusi pada efektivitas penyampaian pesan. Menurut Snelson (2011), YouTube merupakan salah satu platform berbagi video paling populer di internet saat ini. Sebagai situs web berbagi video, YouTube memungkinkan pengguna untuk mengunggah, mencari, menonton, berdiskusi, bertanya jawab, dan berbagi klip video secara gratis. Konten yang tersedia meliputi video klip, film, acara televisi, dan karya pengguna. YouTube telah menjadi salah satu penyedia video online terkemuka di dunia.

YouTube telah menjadi penyedia video online paling dominan di dunia dan tidak membatasi durasi untuk mengunggah video. Keunggulan lainnya adalah YouTube menawarkan layanan gratis untuk menikmati dan mengakses berbagai video yang terdaftar dalam sistemnya. Pengguna tidak perlu memiliki akun premium atau membayar sejumlah uang dalam jangka waktu tertentu untuk mengakses video. Mereka dapat menonton video secara gratis. Selain itu, pengguna YouTube memiliki opsi untuk mengunduh beberapa video. Setelah diunduh, video tersebut dapat disimpan di perangkat mereka dan dinikmati tanpa perlu koneksi internet.

YouTube digunakan sebagai media pembelajaran karena merupakan salah satu media yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Boovee dalam Simamora (2009), media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan definisi media pembelajaran menurut Arsyad (2017), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran.

Dalam konteks ini, YouTube digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran, misalnya cerita rakyat. YouTube sebagai media pembelajaran juga memiliki pengaruh pada kemampuan berpikir siswa. Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) menjadi fokus pemerintah, termasuk berpikir kritis, kreatif dan inovatif, kemampuan berkomunikasi, kemampuan kerja sama, dan kepercayaan diri. Hal ini menjadi penting mengingat peringkat Indonesia yang masih rendah dalam Programme for International Student Assessment (PISA) dan Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) dibandingkan dengan negara lain (Ariyana et al., 2018).

Kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir yang melibatkan manipulasi informasi dan ide-ide yang ada untuk menghasilkan pemahaman baru dan implikasi baru (Gunawan, 2003). Rosnawati (2009) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi terjadi ketika seseorang mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya, menghubungkannya, menyusun ulang, dan mengembangkannya untuk mencapai suatu tujuan atau menyelesaikan masalah yang rumit.

Berdasarkan informasi yang diberikan, penulis dapat menyimpulkan:

1. YouTube efektif sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Video dari YouTube berperan sebagai stimulus untuk menyusun soal berpikir tingkat tinggi (HOTS).
3. YouTube memfasilitasi siswa dalam mengerjakan soal dengan berbagai tingkat kesulitan, seperti LOTS, MOTS, dan HOTS.
4. Penggunaan YouTube dalam pembelajaran membuat proses belajar menjadi menarik, meningkatkan minat belajar, dan memudahkan pemahaman materi
5. Soal HOTS menggunakan stimulus yang kontekstual dan menarik dari video di YouTube.
6. Meskipun terdapat perbedaan rata-rata nilai antara soal MOTS dan HOTS, YouTube membantu siswa dalam mengerjakan soal HOTS.

Dengan demikian, YouTube memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia dengan memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi

2. *KAHOOT*

Media Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan, baik bagi siswa maupun guru. Hal ini disebabkan oleh pendekatan Kahoot yang menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktif siswa dan kompetisi dengan rekan sejawatnya terhadap materi pembelajaran (Ishak, Mat Nor, dan Ahmad, 2017).

Penggunaan media Kahoot juga merupakan salah satu strategi blended learning yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar peserta didik (Utomo dan Wihartanti, 2019). Selain gratis, aplikasi Kahoot dapat digunakan dalam berbagai bahasa, pada berbagai perangkat yang terhubung dengan internet, dan dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran (Aribowo, 2019).

Dalam penggunaannya, pertanyaan dalam Kahoot akan diproyeksikan dari laptop host melalui proyektor LCD, dan peserta didik dapat bergabung dengan menjawab pertanyaan melalui pilihan jawaban yang ditampilkan di layar perangkat masing-masing (Kahoot, 2018).

Studi yang dilakukan oleh Göksün dan Gürsoy (2019) menunjukkan bahwa pengalaman belajar siswa dengan menggunakan media Kahoot lebih efektif daripada kuis tradisional. Meskipun keduanya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, Kahoot memiliki dampak yang lebih positif terhadap prestasi akademik dan keterlibatan siswa. Ini disebabkan oleh tampilan yang menarik dan interaktif dari Kahoot (Irwan, Luthfi, dan Walidi, 2019; Vinika et al., 2019).

Penggunaan pembelajaran berbasis permainan memang dapat meningkatkan antusiasme siswa. Hal ini terbukti dengan berhasilnya penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Melayu (Omar, Zahari, dan Sintian, 2019), bahasa Arab (Febriani, 2019), Biologi (Yapıcı dan Karakoyun, 2017), Matematika (Curto Prieto et al., 2019), dan Farmasi (Tewthanom, 2019).

Namun, dalam penggunaannya, terdapat beberapa kendala. Salah satunya adalah tidak terhapusnya nama panggilan siswa ketika mereka keluar dari permainan, baik secara sengaja maupun tidak sengaja karena masalah koneksi internet. Hal ini dapat menyebabkan jumlah pemain yang terhitung lebih banyak daripada yang sebenarnya mengikuti permainan.

Selain itu, kecepatan akses internet yang stabil sangat penting, terutama untuk komputer yang digunakan sebagai host. Koneksi yang tidak stabil dapat mengakibatkan

lambatnya pembukaan gambar dalam permainan, sementara waktu untuk setiap soal tetap berjalan.

Jadi, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Sebelumnya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut masih bersifat konvensional, menggunakan metode ceramah dan buku teks, tanpa mengintegrasikan teknologi informasi.
2. Penelitian ini menggunakan aplikasi game-based learning Kahoot sebagai media pembelajaran, dengan harapan dapat membuat proses belajar lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa.
3. Analisis korelasi menunjukkan adanya korelasi yang cukup signifikan antara persepsi positif siswa terhadap Kahoot dengan peningkatan hasil belajar mereka.
4. Pengamatan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi selama menggunakan Kahoot dalam pembelajaran. Selain itu, distraksi dari penggunaan smartphone dapat diminimalisir.
5. Penelitian ini merekomendasikan integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya media game-based learning seperti Kahoot, dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan prestasi akademik siswa.

3. Quizizz

Penggunaan media interaktif Quizizz berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa. Guru merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran berbentuk kuis berbasis permainan karena dengan Quizizz, siswa tanpa sadar diajak belajar sambil bermain. Dari sudut pandang siswa, mereka merasa terbantu dengan latihan soal dalam bentuk kuis, yang membuat pemahaman materi pembelajaran menjadi lebih mudah. Berikut adalah manfaat Quizizz bagi siswa:

Motivasi belajar memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, motivasi belajar siswa mencakup empat komponen utama: perhatian, relevansi, percaya diri, dan kepuasan. Faktor-faktor seperti pemahaman tujuan pembelajaran, relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, dan penggunaan media pembelajaran memengaruhi perubahan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Motivasi siswa memainkan peran penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Taurina, 2015: 2629). Kombinasi antara dorongan motivasi internal dan dukungan dari motivasi eksternal berkontribusi pada perubahan hasil belajar siswa. Perubahan ini

tercermin dalam peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta tingkat kepuasan dan kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan belajarnya.

Pemilihan media pembelajaran oleh guru memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Guru diharapkan mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif serta memilih media yang sesuai, karena penggunaan media dalam proses pembelajaran menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan tanpa penggunaan media (Djamarah & Zain, 2013: 122). Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa menjadi faktor krusial dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru untuk berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran yang relevan akan meningkatkan minat dan kebahagiaan siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar.

Quizizz dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Implementasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa. Menurut wawancara dengan guru pendamping, Quizizz membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah, mengelola kelas, dan meningkatkan motivasi siswa. Bagi siswa, Quizizz dianggap menarik karena memberikan suasana pembelajaran yang baru, mempermudah pemahaman materi, dan dilengkapi dengan berbagai fitur menarik. Fitur-fitur seperti hitungan mundur saat mengerjakan soal, meme yang muncul ketika menjawab soal dengan tidak tepat, hadiah acak bagi siswa yang menjawab dengan benar, dan sistem peringkat memberikan motivasi ekstra kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pandangan ini sejalan dengan temuan Zhao yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dalam latihan di kelas membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, membantu siswa untuk mempelajari materi pelajaran, dan meningkatkan minat belajar mereka (Zhao, 2019:42).

Quizizz mendorong siswa untuk bersaing dalam kelas. Fitur ranking yang ditampilkan di layar menginspirasi siswa untuk mencapai peringkat tertinggi dalam permainan kuis. Hal ini mendorong siswa untuk bersaing dengan teman-teman sekelasnya secara aktif. Mereka merasa tertantang dan bersemangat untuk memberikan jawaban terbaik mereka, meskipun kadang-kadang terjadi kesalahan teknis karena Quizizz merupakan platform daring yang bergantung pada koneksi internet. Namun, hal ini tidak mengurangi semangat siswa untuk mencapai posisi teratas dalam permainan kuis. Dengan demikian, Quizizz memacu partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan lebih aktif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz menghasilkan peningkatan motivasi dan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil akhir dari motivasi dan hasil belajar pada kelompok yang menggunakan Quizizz jauh lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol berdasarkan uji t. Fitur-fitur yang tersedia dalam Quizizz, seperti peringkat, batas waktu, penghargaan, dan tantangan dalam menjawab soal, dinilai menarik bagi siswa, yang mendorong mereka untuk berkompetisi dan berpartisipasi secara aktif. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

4. E-Learning

Pemanfaatan Edmodo sebagai media e-learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas terjadi ketika guru hendak menyampaikan materi. Dengan menggunakan platform ini, materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Sebelum materi disampaikan secara langsung, guru umumnya mengunggah materi tersebut ke Edmodo satu hari sebelumnya. Langkah ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi sebelumnya, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung, mereka memiliki pemahaman yang lebih baik. Terbukti ketika guru memberikan latihan-latihan soal, siswa mampu menyelesaikannya dengan baik, menandakan pemahaman yang diperoleh dari materi yang disampaikan melalui Edmodo.

Penggunaan Edmodo dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah membawa perubahan positif, menjadikan suasana kelas lebih menarik dan dinamis. Selain sebagai platform untuk menyampaikan materi, Edmodo juga digunakan oleh guru untuk memberikan tugas atau kuis kepada peserta didik. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, di mana kemampuan berwawasan luas sangat diperlukan, penggunaan Edmodo memungkinkan siswa untuk aktif dan kreatif dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Ini membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka serta memperluas wawasan mereka dalam mata pelajaran tersebut.

Penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning, seperti Edmodo, merupakan solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Metode pengajaran ini memanfaatkan teknologi terbaru dalam proses pembelajaran, memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan pendekatan ini, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilakukan secara fleksibel, memungkinkan siswa untuk belajar secara efisien sesuai dengan waktu dan tempat yang mereka inginkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Edmodo dalam proses pembelajaran membawa beragam keuntungan, termasuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa serta menghindarkan kebosanan di kelas. Salah satu keunggulan utama Edmodo adalah fleksibilitasnya, di mana pembelajaran dapat dilakukan di luar kelas formal dan dapat diakses dari mana saja. Adapun langkah-langkah yang dibahas mencakup pembuatan akun Edmodo untuk guru dan siswa, pembuatan kelas, pembuatan tugas/soal, dan pembentukan grup kelas. Dengan implementasi langkah-langkah ini, pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan efisien.

Dengan pendekatan pembelajaran menggunakan Edmodo, guru mengirimkan materi Bahasa Indonesia sehari sebelumnya, memungkinkan siswa untuk mempelajarinya sebelumnya. Pada hari berikutnya, guru memberikan penjelasan dan latihan soal untuk memastikan pemahaman siswa. Selain itu, Edmodo juga digunakan untuk mendistribusikan tugas dan kuis kepada siswa. Dari hal ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Edmodo menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman dan santai bagi siswa, memungkinkan mereka untuk belajar dengan ritme yang lebih sesuai dengan kebutuhan individual mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan sebelumnya, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Media visual seperti video YouTube, platform interaktif Kahoot dan Quizizz, serta E-Learning telah terbukti membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, penggunaan media tersebut juga mampu meningkatkan minat baca siswa serta merangsang perkembangan ide mereka. Dengan ide yang terstimulasi, kemampuan berpikir siswa, terutama kemampuan berpikir tingkat tinggi, dapat ditingkatkan secara langsung.

Pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dan guru. Penggunaan Kahoot dalam assessment formatif memungkinkan pengembangan keterampilan kolaboratif siswa dalam mode tim. Tingkat efektivitas Kahoot dalam pembelajaran jarak jauh juga merupakan area penelitian yang menarik untuk diteliti di masa mendatang. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi terkini, seperti Kahoot, mengikuti perkembangan teknologi yang terus berkembang.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran e-learning dan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga memfasilitasi siswa untuk belajar secara efisien sesuai dengan waktu dan tempat yang mereka inginkan.

Perkembangan zaman membawa perubahan yang pesat dalam dunia pendidikan, menuntut guru untuk terus mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan mereka. Dalam proses pembelajaran, guru diharapkan lebih proaktif dan kreatif dalam menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Penggunaan media pembelajaran, termasuk media visual, diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, guru perlu terus berinovasi dan mengembangkan berbagai media pembelajaran agar dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, ³ Y., Pudjiastuti, A., Bestari, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1992). Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods. Boston: Allyn and Bacon.
- ¹¹ Dimiyati, & Mudjiono. (2010). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- ⁶ Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. Computers & Education, 135, 15–29. doi:10.1016/j.compedu.2019.02.015
- ³ Gunawan, A. W. (2003). Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hamdi, A. S., & Bahrudin, E. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- ³ Ishak, H., Mat Nor, Z., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. In Prosiding Seminar Serantau Ke-8 2017, 627–635.
- ²⁸ Rimawati, E. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena.
- ³ Rosnawati, R. (2009). Enam Tahapan Aktivitas Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. 1–12.

Rusman. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

⁹ Snelson, C. (2011). YouTube across the Disciplines: A Review of the Literature. MERLOT Journal of Online Learning and Teaching, 7(1), 159–169.

²⁰ Sukmadinata, N. S. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumarni, R. (2009). Pendidikan dalam Keperawatan. Bandung: EGC.

⁷ Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. International Journal of Higher Education, 8(1), 37-43. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1203198>

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

20 %
INTERNET SOURCES

12 %
PUBLICATIONS

10 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	4%
2	journal.unismuh.ac.id Internet Source	3%
3	www.researchgate.net Internet Source	3%
4	journal.amikveteran.ac.id Internet Source	2%
5	Agnes Mayta Andini, Bambang Soenarko, Muhamad Basori. "Efektivitas Model Pembelajaran Inside Outside Circle Didukung Media Visual Pada Pembelajaran IPA Dalam Upaya Pelestarian Sumber Daya Alam", Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 2020 Publication	1%
6	repository.uki.ac.id Internet Source	1%

Submitted to Ahlia University

7	Student Paper	1 %
8	123dok.com Internet Source	1 %
9	journals.ums.ac.id Internet Source	1 %
10	Submitted to IAIN Langsa Student Paper	<1 %
11	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
12	Alawadhi, Azza Yousef. "Students' Perceptions of Kahoot!: An Exploratory Mixed-Method Study in EFL Undergraduate Classrooms in the UAE", The British University in Dubai, 2023 Publication	<1 %
13	Haryono. "Penggunaan media visual berbasis gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengembangkan kreativitas menulis siswa di MI Ma'arif NU Lamuk Kejobong Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024 Publication	<1 %
14	jurnal.ulb.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia	<1 %

-
- | | | |
|----|---|------|
| 16 | digilib.unimed.ac.id
Internet Source | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 17 | docobook.com
Internet Source | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 18 | jurnal.fkip.uns.ac.id
Internet Source | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 19 | www.sasanawidyaguru.com
Internet Source | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 20 | repository.unmuhjember.ac.id
Internet Source | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 21 | tugaskampuss.blogspot.com
Internet Source | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|--|------|
| 22 | M. Ardiansyah. "Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif", JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan, 2020
Publication | <1 % |
|----|--|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 23 | core.ac.uk
Internet Source | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 24 | hdl.handle.net
Internet Source | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 25 | digilib.uin-suka.ac.id
Internet Source | <1 % |
|----|---|------|
-

26	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
27	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
28	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
29	pdffox.com Internet Source	<1 %
30	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
31	zamrishabib.wordpress.com Internet Source	<1 %
32	Siti Nurbaitillah, Mohammad Zaka Al Farisi, Hikmah Maulani. "Kualitas Soal Ujian Akhir Berstandar Nasional Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MDTA", Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2024 Publication	<1 %
33	Stanislaus Aris Wahyuwitomo, Satrijo Budiwibowo, Moh Rifa'i. "THE HISTORICAL SITE UMPAK RESHOGATI IN SOGATEN (A STUDY OF CULTURAL VALUES AND THEIR POTENTIALS FOR RESOURCES OF HISTORY EDUCATION FOR HIGH SCHOOL XI GRADERS)", Social Sciences, Humanities and Education Journal (SHE Journal), 2020	<1 %

34

repository.usd.ac.id
Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off