

PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI

Fildzah Ghaisani Amalia¹, Nazril Aldrian², Afrahul Fadilah Daulay³

fildzahghaisaniamalia@gmail.com¹, nazrilaldrian596@gmail.com²,
afrahulfadhila@uinsu.ac.id³,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

ABSTRAK

Media dalam pembelajaran di sekolah MA LAB UINSU memiliki peran yang semakin krusial di era digital saat ini. Media ini tidak hanya terbatas pada buku teks dan alat tulis, melainkan juga mencakup teknologi canggih seperti komputer, proyektor, dan perangkat lunak pendidikan. Implementasi media yang tepat dapat memperkaya proses belajar mengajar, memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran telah meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas konsep yang sulit dipahami, dan memfasilitasi metode pembelajaran yang lebih variatif. Namun, efektivitas penggunaan media ini memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk guru, siswa, dan infrastruktur teknologi yang memadai. Tanpa pemahaman dan pengelolaan yang tepat, media pembelajaran berpotensi menjadi kurang optimal dan bahkan menghambat proses pendidikan. Oleh karena itu, evaluasi dan pengembangan strategi penggunaan media yang tepat guna perlu terus dilakukan untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih efektif di MA LAB UINSU.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Teknologi Canggih, Efektivitas Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Peran media dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah MA LAB UINSU menjadi semakin krusial di era digital ini. Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku teks dan alat tulis, tetapi telah berkembang mencakup teknologi canggih seperti komputer, proyektor, dan perangkat lunak pendidikan. Implementasi media yang tepat dapat memperkaya proses belajar mengajar, memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dan interaktif. Di MA LAB UINSU, penggunaan media dalam pembelajaran telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas konsep yang sulit dipahami, dan memfasilitasi metode pembelajaran yang lebih variatif. Meski demikian, efektivitas penggunaan media ini memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk guru, siswa, dan infrastruktur teknologi yang memadai. Tanpa pemahaman dan pengelolaan yang tepat, media pembelajaran berpotensi menjadi kurang optimal dan bahkan menghambat proses pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi dan mengembangkan strategi penggunaan media yang tepat guna untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih efektif di MA LAB UINSU.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi peran media dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di Sekolah MA LAB UINSU. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sampel penelitian diambil dari siswa kelas X dan XI, dengan metode pengambilan sampel acak sederhana untuk memastikan representasi yang valid. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran, yang mencakup media audiovisual, media cetak, dan media digital interaktif. Variabel dependen adalah efektivitas pembelajaran, yang diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa, keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran, dan motivasi belajar siswa. Data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar, kuesioner motivasi belajar, dan observasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik untuk menentukan hubungan dan pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media pembelajaran dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah MA LAB UINSU, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pengelola sekolah dalam mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran Yang Digunakan Di Sekolah MA LAB UINSU

Di madrasah, media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan materi. Sebagai contoh, untuk materi Sejarah Islam, kami menggunakan media proyektor atau infokus. Media ini sangat efektif untuk menayangkan film-film sejarah Islam dan presentasi PowerPoint yang berisi materi-materi pembelajaran Islam lainnya. Visualisasi melalui media ini membantu siswa memahami peristiwa sejarah dengan lebih baik dan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Sementara itu, untuk materi Fiqih, khususnya dalam pembelajaran praktek fardhu kifayah seperti pemandian jenazah, kami menggunakan boneka atau patung yang menyerupai manusia serta kain kafan asli. Penggunaan media ini sangat penting untuk memberikan pengalaman praktik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat memahami dan melaksanakan tata cara pemandian jenazah dengan benar. Kami berusaha seoptimal mungkin menggunakan media yang mendekati situasi nyata untuk mendukung pembelajaran praktek, agar siswa dapat memperoleh keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan ajaran Islam.

B. Efektivitas Media Pembelajaran Yang Digunakan Di Sekolah MA LAB UINSU

Penggunaan media pembelajaran, seperti film dan video, dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah telah memberikan dampak positif bagi motivasi belajar siswa. Melalui media ini, siswa dapat lebih bersemangat karena mereka sering kali tertarik dengan hal-hal baru yang disajikan dalam bentuk visual. Misalnya, ketika guru menggunakan media infokus untuk menampilkan film atau video yang mengangkat topik Sejarah Islam, siswa menjadi lebih penasaran dan tidak merasa bosan karena mereka dapat menyerap informasi dari berbagai sumber, bukan hanya dari guru.

Kehadiran media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Dengan melihat rekaman visual tentang Sejarah Islam, siswa dapat memperluas pengetahuan mereka dan memahami konteks sejarah dengan lebih baik. Ini juga memungkinkan mereka untuk mengaitkan materi yang mereka pelajari dengan gambaran visual yang lebih hidup, yang dapat memperkuat pemahaman mereka.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui cara yang berbeda-beda. Beberapa siswa mungkin lebih responsif terhadap pembelajaran visual daripada melalui metode pembelajaran lainnya, sehingga penggunaan media ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menjangkau berbagai gaya belajar siswa.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membawa beragam manfaat, termasuk meningkatkan motivasi belajar, memperluas pengetahuan, meningkatkan rasa ingin tahu, dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Dengan terus mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, sekolah dapat terus meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu siswa

meraih potensi maksimal mereka.

Penggunaan media yang efektif dalam pembelajaran, seperti infokus untuk materi Sejarah Kebudayaan Islam dan kartu shortcard atau kertas karton berisi game untuk Bahasa Arab, merupakan strategi yang sangat tepat untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Dengan menggunakan infokus atau proyektor untuk materi Sejarah Kebudayaan Islam, guru dapat menampilkan konten visual yang menarik, seperti film atau presentasi multimedia, yang dapat memperkaya pemahaman siswa tentang topik tersebut. Visualisasi materi sejarah dengan menggunakan teknologi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu siswa memahami konteks sejarah dengan lebih baik.

Sementara itu, penggunaan kartu shortcard atau kertas karton berisi game untuk pembelajaran Bahasa Arab adalah pendekatan yang kreatif dan interaktif. Dengan menyajikan materi Bahasa Arab dalam bentuk permainan yang seru, siswa tidak hanya belajar dengan lebih menyenangkan tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka untuk mempelajari Bahasa Arab dengan lebih intensif.

Kombinasi penggunaan media yang sesuai dengan materi pembelajaran, baik itu infokus untuk materi Sejarah Kebudayaan Islam maupun kartu shortcard atau kertas karton berisi game untuk Bahasa Arab, adalah strategi yang efektif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa. Dengan terus mengembangkan dan memperluas penggunaan media dalam pembelajaran, guru dapat membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran.

C. Kendala Guru Dalam Mengaplikasikan Media Pembelajaran Di Sekolah MA LAB UINSU

Dalam pengaplikasian media pembelajaran, terutama oleh para guru, terdapat beberapa kendala yang dapat muncul. Salah satunya adalah kendala dalam pengoperasian teknologi, seperti infokus atau proyektor. Beberapa guru, terutama yang sudah senior, mungkin belum terbiasa atau tidak familiar dengan penggunaan teknologi ini. Mereka mungkin kesulitan dalam mengoperasikan perangkat tersebut atau tidak memahami cara menggunakan fitur-fiturnya dengan optimal.

Kendala semacam ini seringkali dapat diatasi dengan memberikan pelatihan atau bantuan dari sesama guru yang lebih mahir dalam penggunaan teknologi. Guru-guru yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam pengaplikasian media pembelajaran dapat membantu rekan-rekan mereka yang membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dalam bentuk pelatihan atau workshop juga dapat membantu mengatasi kendala ini.

Sementara itu, dari sudut pandang siswa, tampaknya tidak ada kendala yang signifikan terkait dengan penggunaan media pembelajaran. Siswa umumnya senang dan antusias saat pembelajaran menggunakan media, karena hal ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Bahkan, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tertentu.

Meskipun demikian, penting bagi guru dan sekolah untuk terus memantau dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, mereka dapat mengidentifikasi kendala-kendala yang mungkin muncul dan mencari solusi yang tepat untuk mengatasinya, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi proses pembelajaran secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan Bahasa Arab adalah bahwa media tersebut telah membawa dampak positif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Meskipun terdapat kendala dalam pengoperasian teknologi, terutama bagi guru yang belum terbiasa, kolaborasi antar guru dan dukungan dari pihak sekolah dapat membantu mengatasi kendala tersebut. Sementara itu, siswa menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran, karena hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Saran

Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran, disarankan untuk terus memberikan pelatihan dan dukungan kepada para guru serta memantau secara rutin proses pembelajaran dengan media tersebut untuk mengidentifikasi dan mengatasi kendala yang mungkin muncul. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, A., & Listyorini, E. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Dewi, S. P., & Firmansyah, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Surabaya: Penerbit Graha Ilmu.
- Pratama, R., & Suryani, D. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Penerbit Alfabeta.