

PENERAPAN TEKNOLOGI BERBASIS INOVASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

Dian Ratna Handayani, Dewa Agung Gede Agung, Achmad Agustiyanto

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: dianratnahandayani1@gmail.com

doi: 10.17977/um063.v4.i7.2024.6

Kata kunci

Teknologi
Hasil belajar
Sekolah Menengah Pertama

Abstrak

Pendidikan merupakan suatu kata kunci dari sebuah usaha untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Perkembangan paradigma pendidikan yang terjadi dimana proses pendidikan yang semula berpusat pada guru bergeser menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam pembelajaran secara mandiri ini akan berkaitan dengan kemajuan teknologi. Pihak sekolah terutama guru sebagai pihak yang berperan sangat aktif didalam pembelajaran juga telah memanfaatkan penggunaan teknologi digital sebagai pelaksanaan kegiatan dalam pembelajaran. di SMPN 12 Malang tepatnya pada kelas 9 untuk mata pelajaran IPS pendidik belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi inovatif. Dari pemaparan tersebut penulis mengembangkan sebuah penerapan teknologi berbasis inovasi untuk meningkatkan hasil belajar di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Adapun penggunaan media berbasis aplikasi ini dapat mempermudah dalam penyampaian materi yang menyenangkan. Metode yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan dikriptif. Hasil yang didapatkan yaitu terdapat peningkatan hasil belajar yang didapatkan oleh setiap peserta didik tidak hanya itu dengan penerapan teknologi berbasis inovasi ini dapat mengurangi kebosanan peserta didik.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kata kunci dari sebuah usaha untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan tidak akan pernah berhenti akan terus menghasilkan kualitas yang berkesinambungan pada perwujudan manusia masa depan, tidak terbatas dengan hal tersebut pendidikan juga merupakan indeks penting dalam pembangunan serta untuk mengukur maju tidaknya sebuah negara (Sujana, 2019:29). Pendidikan dapat dikatakan baik apabila sistem pendidikan berjalan dengan sistematis (Astutik dkk, 2019:9), sejalan dengan itu terdapat sistem pendidikan yang memberikan arahan sehingga pendidikan di Indonesia dapat memberikan kontribusi yang nyata di lingkungan masyarakat.

Perkembangan paradigma pendidikan yang terjadi dimana proses pendidikan yang semula berpusat pada guru bergeser menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang mengakibatkan peserta didik menjadi pusat pembelajaran atau *student center* (Simatupang dkk, 2021:38). Pembelajaran berpusat pada peserta didik memiliki artian belajar secara mandiri, dalam pembelajaran secara mandiri peserta didik diharuskan bertanggung jawab secara penuh pada pembelajaran (Usman, 2018:146). Dimana pada pembelajaran secara mandiri ini akan berkaitan dengan kemajuan teknologi yang ada seperti halnya pembelajaran teknologi berbasis inovasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru ataupun peserta didik dalam pembelajarannya. Dewasa ini mengakibatkan keterlibatan teknologi informasi dan komunikasi memiliki sumbangsih terhadap pergerakan dalam dunia pendidikan. Penerapan internet untuk sumber belajar serta dapat dimanfaatkan sebagai inovasi dalam pendidikan yang mana dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari semakin mudahnya mencari informasi yang dibutuhkan tidak hanya itu penggunaan media teknologi berupa permainan intraksf merupakan salah satu dari sumbangsih teknologi dalam pergerakan dunia pendidikan, sehingga peserta didik berperan secara aktif untuk mencari informasi yang diperlukan

sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari tidak hanya itu penerapan teknologi berbasis inivasi ini dapat dimanfaatkan peserta didik untuk belajar secara menyenangkan. Pembaruan dalam pemanfaatan teknologi sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran ini sejatinya dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah didalam pengadaan fasilitas berupa teknologi yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran bagi peserta didik. salah satu sekolah yang telah menerapkan penggunaan teknologi pada lingkungan sekolah yaitu SMP Negeri 12 Malang, hal tersebut terlihat dari penggunaan pengadaan LCD disetiap kelas penggunaa *smartphone* meskipun pada penggunaan *smartphone* ini sangat terbatas bagi peserta didik akan tetapi dalam pelajaran terkhususnya pembelajaran IPS peserta didik diberikan ruang untuk dapat mengeksplorasi pembelajaran melalui *smartphone*.

Pihak sekolah terutama guru sebagai pihak yang berperan sangat aktif didalam pembelajaran juga telah memanfaatkan penggunaan teknologi digital sebagai pelaksanaan kegiatan dalam pembelajaran. seorang guru dapat memanfaatkan berbagai sumber serta berbagai aplikasi intraktif dan inovatif berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didiknya, hal tersebut dikarenakan pentingnya integrasi teknologi inovatif dalam kurikulum pendidikan SMP untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurangnya penggunaan medi peelajaran berbasis atau berpusat pada teknologi masih terbatas pada penggunaan Power Point dan hanya berbentuk teks saja hal tersebut membuat peserta didik akan mudah mersa bosan, karena sejatinya media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai bahan belajar mengajar atau sgala sesuatu yang digunakan untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta keterampilan ataupun kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga penggunaan pembelajaran berbasis teknologi sangatlah diperlukan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMPN 12 Malang tepatnya pada kelas 9 untuk mata pelajaran IPS pendidik belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi inovatif. Media pembelajaran berbasis teknologi hanya sebatas penggunaan Power Point saja sehingga terkadang peserta didik terhalang dengan kurangnya pengetahuan yang mereka miliki (Hasan dkk, 2021:22). Penggunaan proses pembelajaran yang seperti itu tentunya akan kurang merangsang terciptanya proses pembelajaran yang intraktif. Hal tersebut dibuktikan dengan peserta didik yang krang aktif dalam pembelajaran dan cenderung pasif. Sehingga situasi tersebut akan menjadi tuntutan untuk seorang guru atau pendidik unuk dapat memanfaatkan pentingnya penggunaan teknologi berbasis inovasi dalam setiap pembelajarannya. Pelaksanaan pembelajaran secara intraktif yang mana berbasis teknologi dalam pembelajaran diwujudkan dengan pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi inovatif yang tepat. Didalam pengambilan informasi awal ini, dapat diperoleh bahwasannya peserta didik membutuhkan suatu penggunaan teknologi berbasis inovasi yang dapat meningkatkan hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik terkhususnya pada mata pelajaran IPS. Sehingga membutuhkan teknologi berbasis inovasi seperti contohnya game intraktif yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar, penggunaan aplikasi seperti kahoot, Quiziz untuk memberikan pre-test pada peserta didik dan media lain yang berbasis teknologi.

Dari pemaparan tersebut penulis mengembangkan sebuah penerapan teknologi berbasis inovasi untuk meningkatkan hasil belajar di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Adapun penggunaan media berbasis aplikasi ini dapat mempermudah dalam penyampaian materi yang menyenangkan serta dapat digunakan sebagai cara untuk dapat mengukur kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dengan metode pengumpulan data melalui observasi dan wawancara guna mendapatkan sumber primer dan sumber sekunder. Tempat penelitian berada di SMPN 12 Malang. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas 9.

3. Hasil dan Pembahasan

Penyusunan produk inovasi ini akan menghasilkan berbagai pilihan produk yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas dengan bentuk teknologi berbasis inovasi seperti contohnya media pembelajaran berbentuk aplikasi intraktif. Berikut merupakan beberapa

produk media pembelajarannya intraktif berbasis teknologi inovatif yang dapat digunakan didalam pembelajaran IPS pada kelas 9 diantaranya:

Pertama game edukasi educaplay dimana platform pembelajaran online ini menyediakan akan dan fitur yang bergai macam untuk penunjang serta menciptakan media pembelajaran intraktif. Sebagai media pembelajaran Educaplay ini telah memiliki beberapa karakteristik serta manfaat yang membuat platform pembelajaran ini populer di kalangan guru atau pendidik (Utami dkk, 2023). Terdapat beberapa aspek yang menjadikan Educaplay sebagai media pembelajaran yang intraktif dan efektif. Keberagaman yang dimiliki didalamnya dengan berbagai metode pembelajaran, seperti halnya kuis, permainan, simulasi serta aktivitas intraktif lainnya, selanjutnya fleksibilitas dalam pembuatan konten dimana seorang guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan mudah menciptakan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta tujuan dalam pembelajaran, intraktif serta bersifat partisipatif pada platform ini memberikan suatu pengalaman belajar yang intraktif serta memungkinkan peserta didik memiliki partisipasi secara aktif didalamnya.

Kedua yaitu genially merupakan suatu game intraktif yang mana dapat digunakan oleh pendidik atau guru untuk menambah pengalaman peserta didik dalam pembelajarannya. Genially merupakan media pembelajaran intraktif berbasis teknologi inovatif yang mudah digunakan khususnya bagi pengguna awam serta sangat cocok digunakan untuk pembuatan media pembelajaran game dengan genre board game (Estein dkk, 2022). Halaman utama pada game ini merupakan halaman yang mana menghubungkan antar user dengan sistem. Komponen yang terdapat di halaman utama diantaranya: 1) *Board game* yang mana berisi mengenai ideks tiap konyak serta pertanyaan yang harus dijawab user, b) *Intuction* merupakan halaman yang digunakan sebagai petunjuk dalam pengoprasian game, c) *Token* yang terdiri dari empat bagian dimana pada game tersebut telah didesain untuk dapat bermain secara kelompok, d) *Rool the dice* yang mana merupakan dadu yang akan diacak guna menentukan berapa langkah yang akan dilakukan, e) *Timer* yang berfungsi sebagai penghitung waktu secara mundur.

Ketiga yaitu quizizz merupakan suatu permainan pendidikan yang naratif dan fleksibel, selain hal tersebut bisa dimanfaatkan juga untuk sarana penyamaan materi, quizizz sendiri digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang sangat menarik dan menyenangkan untuk peserta didik (Salsabila dkk, 2020:165). Kemudahan akses inilah yang membuat quizizz juga sangat populer dikalangan pendidik seperti contohnya dalam penggunaan quis paper yang sangat fleksibel.

Pengujian kecocokan produk yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keabsahan dari produk yang digunakan. Validasi media pembelajaran yang akan dinilai oleh pendidik atau guru pamong kelas 9 SMPN 12 Malang. Pengujian yang dilakukan oleh guru pamong tersebut digunakan untuk menilai apakah media pembelajaran yang berbasis teknologi inovasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mana dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ataupun malah sebaliknya. Berikut merupakan hasil yang telah didapatkan dari penilaian guru pamong terhadap terhadap media pembelajaran berbasis teknologi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang telah diajukan.

Tabel 1. Hasil dari Penilaian Guru Pamong

Aspek	Kriteria
Menumbuhkan motivasi dalam belajar peserta didik	Tinggi
Dapat meningkatkan hasil belajar	Tinggi
Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	Tinggi

Penerapan teknologi berbasis inovasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 12 Malang dapat diterima oleh peserta didik dan guru pamong. Pada media pembelajaran yang telah dikemas sedemikian rupa untuk dapat digunakan secara fleksibel dan intraktif akan memberikan suatu kemudahan bagi peserta didik didalam proses pembelajaran. Inovasi perencanaan media pembelajaran dapat terlihat dari penggunaan fitur serta komponen pada aplikasi. Berbagai fitur yang tersedia pada media pembelajaran intraktif tersebut dapat ditawarkan oleh peneliti untuk menambah wawasan serta kemudahan bagi seluruh peserta didik secara visual. Penyajian materi yang diberikan secara visual akan memudahkan peserta didik untuk dapat menerima dan mencatat materi sebagai bahan pendukung dalam pembelajaran, serta penambahan gambar dan ilustrasi

pada penetapan materi berbasis aplikasi akan menarik minat peserta didik untuk dapat mempelajari materi pembelajaran lebih lanjut.

Materi yang disajikan dalam penerapan teknologi berbasis inovasi ini dalam bentuk audio-visual yang mana memiliki suatu tujuan sebagai penambah variasi metode pembelajaran bagi peserta didik sehingga dapat mencegah kebosanan saat pembelajaran IPS berlangsung. Penyajian video pembelajaran atau audio-visual ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan pada mata pelajaran IPS. Tidak hanya itu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi ini menyampaikan materi pembelajaran. Kegiatan penilaian atau pelaksanaan asesmen dengan menggunakan media aplikasi seperti Quizizz yang juga sangat disukai oleh peserta didik kelas 9 SMPN 12 Malang. Kuis interaktif tersebut yang kemudian dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai bentuk penilaian sejauh mana tingkat pemahaman serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kuis dikemas secara interaktif dan menarik perhatian bagi peserta didik dan dapat memberikan suatu umpan balik yang baik bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diperoleh suatu hasil bahwasanya produk yang telah ditawarkan berupa penerapan teknologi berbasis inovasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diterima dengan baik oleh responden. Media pembelajaran berbentuk aplikasi atau platform dapat diakses dengan mudah melalui smartphone dan dapat diterapkan di semua pembelajaran terkhususnya mata pelajaran IPS di SMPN 12 Malang. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh guru pamong menyatakan bahwasanya media pembelajaran layak serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran yang mana diharapkan dapat terus meningkatkan hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasanya aplikasi serta platform dapat digunakan sebagai alternatif media peserta didik dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut dikarenakan dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik.

4. Simpulan

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diperoleh suatu hasil bahwasanya produk yang telah ditawarkan berupa penerapan teknologi berbasis inovasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diterima dengan baik oleh responden. Media pembelajaran berbentuk aplikasi atau platform dapat diakses dengan mudah melalui smartphone dan dapat diterapkan di semua pembelajaran terkhususnya mata pelajaran IPS di SMPN 12 Malang. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh guru pamong menyatakan bahwasanya media pembelajaran layak serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran yang mana diharapkan dapat terus meningkatkan hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasanya aplikasi serta platform dapat digunakan sebagai alternatif media peserta didik dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut dikarenakan dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik.

5. Daftar Rujukan

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Astutik, S. (2019). REQOL model pembelajaran inovatif di luar kelas. Jember: UPT Percetakan & Penerbitan Universitas Jember.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka belajar kampus merdeka terhadap perubahan paradigma pembelajaran pada pendidikan tinggi: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Ekonomi*, 2(2), 30-38.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Usman. (2018). Komunikasi pendidikan berbasis blended learning dalam membentuk kemandirian belajar. *Jurnal Jurnalis*, 4(1), 135-149.
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). Inovasi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media flashcard materi teks deskriptif sederhana di kelas 2 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808-5818.