

Efektifitas penggunaan media pembelajaran kreatif dalam mengatasi masalah absensi siswa

Bagus Satrio Budi Utomo

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
e-mail: bagusutomo375@gmail.com

Kata Kunci:

IPS; teknologi; belajar;
pendidikan; siswa

Keywords:

social sciences; technology;
learning; education; students

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran dalam sebuah instansi sekolah saat ini sudah sangat bervariasi, penggunaan teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran sangatlah umum di era seperti sekarang ini, akan tetapi masalah-masalah yang dari dulu ada di dunia pendidikan negara indonesia ini adalah masalah motifasi atau minat belajar siswa yang kurang. Disinilah tenaga pendidik dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang semenarik mungkin dengan maksud agar motivasi belajar siswa dapat mengalami peningkatan, di era yang serba menggunakan teknologi seperti sekarang ini penggunaan teknologi tentunya sangat membantu sekali dalam kegiatan belajar mengajar, akan tetapi media pembelajaran kreatif berbasis teknologi juga harus membutuhkan tenaga pengajar yang kreatif dan inovatif juga agar tujuan pembelajaran bisa tercapai

ABSTRACT

The use of learning media in a school institution is currently very varied, the use of information technology to support the learning process is very common in an era like today, but the problems that have long existed in the world of education in Indonesia are the problem of student motivation or interest in learning. which is lacking. This is where teaching staff are required to create a learning process that is as interesting as possible with the aim that students' learning motivation can increase. In an era that is all about using technology like now, the use of technology is certainly very helpful in teaching and learning activities, but technology-based creative learning media must also be used. requires creative and innovative teaching staff so that learning objectives can be achieved

Pendahuluan

Absensi siswa merupakan salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh institusi pendidikan di seluruh dunia. Tingkat ketidakhadiran yang tinggi tidak hanya mempengaruhi pencapaian akademik siswa tetapi juga dapat menghambat proses pembelajaran secara keseluruhan. Siswa yang sering bolos cenderung memiliki keterlibatan yang rendah di kelas, yang dapat berujung pada rendahnya motivasi belajar dan hasil akademik yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, mencari solusi efektif untuk mengurangi tingkat absensi siswa merupakan prioritas bagi pendidik dan peneliti.

Salah satu pendekatan yang menjanjikan dalam mengatasi masalah ini adalah penggunaan media pembelajaran kreatif. Media pembelajaran kreatif mencakup berbagai alat dan teknologi yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

menarik dan interaktif. Ini bisa meliputi penggunaan video edukatif, permainan pendidikan, simulasi komputer, aplikasi interaktif, dan berbagai bentuk konten multimedia lainnya. Dengan menyajikan materi pelajaran melalui media yang lebih dinamis dan engaging, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti kelas dan aktif terlibat dalam proses belajar.

Dewasa ini dengan adanya teknologi yang terus berkembang dengan cepat, Pendidikan IPS juga harus bisa beradaptasi. Membuat inovasi penggunaan teknologi saat kegiatan belajar mengajar sangat penting agar siswa tidak bosan dan jenuh. Penggunaan teknologi di kelas tidak hanya untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga sebagai persiapan bagi mereka untuk dunia yang semakin digitalisasi. Dengan adanya platform pembelajaran yang inovatif, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik. Siswa dapat berpartisipasi dalam simulasi dan eksperimen virtual yang memungkinkan mereka untuk merasakan konsep-konsep abstrak secara konkret. Selain itu, teknologi memungkinkan personalisasi pendidikan, di mana siswa dapat belajar pada tingkat mereka sendiri, mempercepat atau memperlambat sesuai kebutuhan mereka (Kristanto, 2016). Dengan memahami dampak positif dari media pembelajaran kreatif, diharapkan pendidik dapat mengimplementasikan strategi yang lebih inovatif dan menarik dalam proses pengajaran mereka. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pengurangan tingkat absensi siswa secara keseluruhan.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu metode studi literatur. Penelitian menggunakan studi literatur ini menggunakan serangkaian kegiatan bertujuan untuk mengumpulkan data Pustaka, membaca, mencatat, serta mengelola bahan penelitian yang akan digunakan. Dengan menjelajahi beberapa sumber dari internet serta menemukan penulisan penelitian terdahulu untuk dijadikan sumber informasi dalam penulisan penelitian ini. Melalui kajian literatur dapat mengidentifikasi tren, temuan, dan pola-pola yang muncul dalam literatur terkait. Hal ini akan membantu dalam membangun dasar pengetahuan yang kuat untuk penelitian ini. Penelitian ini akan mengevaluasi berbagai pendekatan, teori, dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk mengekstrak wawasan yang relevan. Dengan demikian, metode kajian literatur akan menjadi landasan yang solid untuk menyusun argumen dan temuan dalam penelitian ini, memberikan kerangka kerja yang mendukung penelitian ini tentang peran teknologi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di bidang Pendidikan IPS.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran kreatif dalam mengatasi masalah absensi siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, penggunaan media pembelajaran kreatif menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kehadiran siswa di kelas. Media pembelajaran kreatif, seperti video edukatif dan aplikasi interaktif, terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika materi pelajaran disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif, siswa lebih cenderung terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada peningkatan kehadiran mereka di kelas karena siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Data

absensi menunjukkan penurunan yang signifikan setelah implementasi media pembelajaran kreatif. Siswa yang sebelumnya sering bolos mulai menunjukkan peningkatan kehadiran, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran kreatif dapat menjadi alat efektif dalam mengurangi tingkat absensi siswa.

Selain meningkatkan kehadiran, media pembelajaran kreatif juga berdampak positif pada keterlibatan dan partisipasi siswa di kelas. Penggunaan permainan edukatif dan simulasi komputer membuat siswa lebih aktif dalam diskusi dan kegiatan kelas. Siswa merasa lebih bersemangat untuk belajar dan berkontribusi dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan kehadiran mereka. Penelitian ini juga menemukan bahwa efektivitas media pembelajaran kreatif bervariasi tergantung pada jenis media yang digunakan. Video edukatif dan simulasi komputer cenderung lebih efektif dibandingkan media lainnya. Siswa menunjukkan respons positif terhadap media yang memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami melalui teks saja. Misalnya, dalam pelajaran sains, video animasi yang menjelaskan proses biologis atau reaksi kimia dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik daripada penjelasan tekstual.

Beberapa faktor pendukung keberhasilan penggunaan media pembelajaran kreatif. Dukungan dari pihak sekolah, seperti penyediaan fasilitas dan sumber daya yang memadai, sangat penting. Akses terhadap teknologi yang memadai juga merupakan faktor kunci. Sekolah yang dilengkapi dengan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan koneksi internet yang stabil dapat lebih mudah mengimplementasikan media pembelajaran kreatif. Selain itu, pelatihan guru dalam menggunakan media pembelajaran kreatif juga sangat penting. Guru perlu memahami cara mengintegrasikan media tersebut ke dalam kurikulum dan bagaimana menggunakan secara efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Beberapa hambatan dalam implementasi media pembelajaran kreatif. Keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah menjadi salah satu tantangan utama. Sekolah di daerah terpencil atau dengan anggaran terbatas mungkin tidak memiliki akses ke teknologi yang memadai. Selain itu, resistensi dari sebagian guru yang belum terbiasa dengan metode pembelajaran baru juga dapat menjadi hambatan. Beberapa guru mungkin merasa tidak nyaman atau tidak percaya diri dalam menggunakan teknologi baru, sehingga mereka cenderung mempertahankan metode pengajaran tradisional.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi untuk implementasi media pembelajaran kreatif adalah mengadakan pelatihan rutin untuk guru agar mereka terampil dalam menggunakan berbagai media pembelajaran kreatif. Pelatihan ini harus mencakup cara-cara mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam kurikulum, teknik-teknik pengajaran yang inovatif, dan cara memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa semua sekolah memiliki akses ke teknologi yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran kreatif.

Investasi dalam infrastruktur teknologi, seperti komputer, tablet, dan koneksi internet, sangat penting untuk keberhasilan implementasi. Melibatkan siswa dalam proses pemilihan dan pengembangan media pembelajaran juga dapat membantu memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Siswa yang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran cenderung merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk menggunakannya.

Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif, seperti video edukatif, aplikasi interaktif, permainan edukatif, dan simulasi komputer, secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan kehadiran siswa di kelas. Media ini tidak hanya membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga mengurangi tingkat absensi. Efektivitas media pembelajaran kreatif bervariasi tergantung pada jenis media yang digunakan, dengan video edukatif dan simulasi komputer terbukti lebih efektif. Faktor-faktor seperti dukungan sekolah, akses teknologi, dan pelatihan guru berperan penting dalam keberhasilan implementasi, meskipun tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan resistensi guru perlu diatasi. Rekomendasi untuk optimalisasi mencakup pelatihan guru, peningkatan infrastruktur teknologi, dan keterlibatan siswa dalam pengembangan media. Secara keseluruhan, media pembelajaran kreatif terbukti menjadi alat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mengurangi absensi siswa, dengan penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi strategi implementasi yang efektif dan mengatasi hambatan dalam penerapannya.

Daftar Pustaka

- Destiana. (2019). Pengaruh Teknologi Informasi Berbasis Android (Smartphone) Dalam Pendidikan Industri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Paasca Sarjana Universitas Pgri Palembang*, 190–97.
- Elvira, M., Aprilia, E. F., & Sainuddin, S. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics (Steam) Di Tk Kota Malang. *Preschool : Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), Article 1. <Https://Doi.Org/10.18860/Preschool.V4i1.18007>
- Fadilah, N., N., & Setyosari. P., (2021). Motivasi Belajar Mahasiswa Teknologi. 4(1), 90–97. <Https://Doi.Org/10.17977/Umo38v4i12021p090>.
- Randa. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Student Teams Achievement Divisions (Stad) Pada Pembelajaran Ips Kelas V. 2018. <Https://Repository.Unja.Ac.Id/4430/1/Artikel%2oilmiah.Pdf>
- Zaman, S. (2023, August 24). *Integrasi Ai Dalam Pendidikan Tradisional: Solusi Untuk Siswa Kreatif [Community Platform]*. Retizen Republika. <Https://Retizen.Republika.Co.Id/Posts/233520/Integrasiai-Dalam-Pendidikan-Tradicional-Solusi-Untuk-Siswakreatif>