

## Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Abad-21

Dev yana Pratiwi<sup>1</sup>, Annisa Novia Larasati<sup>2</sup>, Imya Lesina Berutu<sup>3</sup>

Universitas Negeri Medan

[devyanapратиwi11@gmail.com](mailto:devyanapратиwi11@gmail.com) (1), [anisalarasati000@gmail.com](mailto:anisalarasati000@gmail.com) (2), [imyaberutu68@gmail.com](mailto:imyaberutu68@gmail.com) (3)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di Abad 21. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi pustaka (Library Research) dengan jenis penelitian kualitatif. Dengan hasil penelitian bahwa Pemanfaatan perkembangan teknologi yang serba digital era saat ini memudahkan guru untuk menciptakan media pembelajaran inovatif yang nantinya akan digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Salah satu contoh inovasi media pembelajaran yakni Youtube, Microsoft Teams dan Game Based Learning. Inovasi yang dilakukan sebagai bentuk peka terhadap kemajuan teknologi yang ada, hal ini dapat berpengaruh dalam proses pembelajaran yakni bagaimana siswa dapat menerima informasi atau wawasan jika media pembelajaran yang diberikan tidak mengalami Digitalisasi. Tentu akan berbeda informasi yang diperoleh siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis Digital dengan yang tidak.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Digital, Inovasi

### ABSTRACT

This study aims to determine the importance of Digital-Based Learning Media Innovation in the 21st Century. The research method used in this study is library research with qualitative research. With the results of research that the use of technological developments that are all digital in the current era makes it easier for teachers to create innovative learning media that will be used by students in the learning process. One example of learning media innovation is Youtube, Microsoft Teams and Game Based Learning. Innovations are carried out as a form of sensitivity to existing technological advances, this can affect the learning process, namely how students can receive information or insights if the learning media provided is not digitized. Of course, the information obtained by students who use digital-based learning media will be different from those that do not.

**Keywords** : Learning Media, Digital, Innovation

## **I. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan segala jenis pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu (mudyaharjo, 2001 dalam Maunah, 2009). Dalam perkembangan pendidikan tidak lepas dari pengaruh teknologi yang semakin canggih. Teknologi sendiri sangat membantu para pendidik untuk mengefesiesikan waktu belajar siswa, mempermudah siswa untuk menangkap materi ilmu pengetahuan. Menurut williams dan sawyeer (2007) dalam Dalle dkk. (2020) berpendapat bahwa, teknologi informasi adalah suatu teknologi yang merupakan hasil gabungan dari jalur komunikasi berkecepatan tinggi dengan komputer, yang mana jalur komunikasi tersebut membawa video, suara, dan data. Dalam hal ini peran guru dalam pembelajaran berubah-ubah karena pengaruh teknologi. Artinya, guru bukan satu-satunya sumber belajar yang utama. Namun dalam pembelajaran dengan teknologi yang ada diharapkan guru dapat melakukan pembaharuan-pembaharuan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, siswa juga dapat meningkatkan kemampuan belajar serta materi yang disampaikan akan lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.

### **2. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana data dari uji mengenai pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis digital di abad-21.

### **3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data dari uji mengenai pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis digital di abad-21.

### **4. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai uji pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis digital di abad-21..

## **II. METODE**

Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang penelitiannya menggunakan studi pustaka (library research) yaitu metode pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian.

## **III. HASIL**

### **1. Inovasi Pendidikan**

Inovasi pendidikan adalah pembaharuan dalam pendidikan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan. Inovasi ini dapat berupa ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan (Ibrahim, 1988). Pada dasarnya inovasi pendidikan merupakan upaya dalam memperbaiki aspek-aspek pendidikan dalam praktiknya. Untuk lebih jelasnya Inovasi pendidikan Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru, dan kualitatif berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan (Sa'ud: 2011, 5). Jadi, inovasi pendidikan adalah suatu gagasan dari pemikiran, produk atau hasil karya baru yang bisa digunakan sebagai pembaharu untuk mencapai tujuan pendidikan. Secara sistematis arah tujuan inovasi pendidikan indonesia adalah: (1) Mengejar berbagai ketinggalan dari berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pada

akhirnya pendidikan di Indonesia semakin berjalan sejajar dengan berbagai kemajuan tersebut. (2) Mengusahakan terselenggarakannya pendidikan di setiap jenis, jalur, dan jenjang yang dapat melayani setiap warga Negara secara merata dan adil. (3) Mereformasi sistem pendidikan Indonesia yang lebih: efisien dan efektif, menghargai kebudayaan nasional, lancar dan sempurnanya sistem informasi kebijakan, mengokohkan identitas dan kesadaran nasional, menumbuhkan masyarakat gemar belajar, menarik minat peserta didik, dan banyak menghasilkan lulusan yang benar-benar diperlukan untuk berbagai bidang pekerjaan yang ada di kehidupan masyarakat (Kusnandi, 2017). Fungsi Inovasi pendidikan ini sengaja diciptakan oleh atasan sebagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan atau pemerataan kesempatan untuk memperoleh pendidikan berkualitas/unggul, ataupun sebagai usaha untuk meningkatkan efisiensi dan sebagainya. Inovasi seperti ini dilakukan dan diterapkan kepada bawahan dengan cara mengajak, menganjurkan dan bahkan memaksakan apa yang menurut pencipta pembaharuan itu baik untuk kepentingan bawahannya. Dan bawahan tidak punya otoritas untuk menolak pelaksanaan hal-hal yang baru bagi kepentingan lembaga dan masyarakatnya.

## **2. Media Pembelajaran Berbasis Digital**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Pada hakikatnya pembelajaran ialah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Dalam hal ini sumber pesan adalah guru, penulis buku, pesan yang disampaikan adalah isi pelajaran dan saluran yang dimaksud adalah media pembelajaran dan penerima pesan adalah siswa atau pebelajar. Media berarti penghubung atau perantara. Secara harfiah media berarti tengah, pengantar atau pengantar (Sardiman dkk.,2011 :6). Pengertian media menurut KBBI merupakan alat (sarana) komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi. Menurut Ramli (2012 : 1) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne). Media merupakan segala alat fisik untuk belajar seperti buku, film, kaset dan yang lainnya. Dari beberapa pengertian yang telah dijabarkan media adalah suatu alat yang digunakan untuk merangsang serta mempermudah dalam menyampaikan informasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar (Harahap, 2021 : 85). Menurut Latuheru (1988 : 14) dalam Harahap (2021 : 86) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan maksud menyampaikan informasi pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). Dengan demikian media pembelajaran adalah semua alat (bantu) guna merangsang dan mempermudah seorang guru untuk menyampaikan informasi tentang pembelajaran kepada siswanya sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

### **b. Fungsi Dan Tujuan Dari Media Pembelajaran**

#### **a) Fungsi media pembelajaran**

Adapun beberapa fungsi dari media pembelajaran (Yaumi , 2017), antara lain :

- 1) Media pembelajaran membuat konkret konsep-konsep yang abstrak, dalam hal ini media akan membantu siswa dalam menerima konsep-konsep yang masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung.
- 2) Dengan media pembelajaran dapat menghadirkan obyek-obyek yang dinilai berbahaya atau sukar didapat dalam lingkungan belajar.
- 3) Dengan media pembelajaran akan menampilkan obyek yang terlalu besar atau terlalu kecil untuk ditunjukkan kepada siswa.
- 4) Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk melihat gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow

motion) dalam media film siswa dapat melihat lintasan peluru serta melesatnya anak panah. Begitu juga dengan gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti seperti pertumbuhan kecambah.

#### **b) Tujuan media pembelajaran**

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum menurut Lestari, Ariani & Ashadi (2014) adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus yakni:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.
- 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
- 5) Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik (Rahmatia, Monawati, & Darnius, 2017).

#### **c. Contoh Inovasi Media Pembelajaran**

##### **a) Youtube**

Salah satu contohnya adalah penggunaan youtube sebagai media pembelajaran guna mengembangkan kreatifitas siswa abad 21. Pada masa sekarang media sosial merupakan tempat berkumpulnya semua orang dari kalangan manapun secara tidak langsung. Populernya media sosial ini mempermudah untuk seseorang bertukar informasi maupun mencari informasi yang dibutuhkan. Di era digital, media sosial sangat berguna dan berpengaruh dalam kehidupan masyarakat salah satunya untuk tujuan pembelajaran. Dari banyaknya media sosial yang sering digunakan salah satunya adalah youtube. Youtube merupakan sebuah situs jejaring sosial yang menyediakan beragam video. Bagi penggunaannya memungkinkan untuk mengunggah, menonton dan berbagi video. Menurut sianipar (2013) youtube merupakan database video yang paling populer didunia internet, dan merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa gambar bergerak dan bisa diandalkan. Menurut Samosir dkk (2018) youtube merupakan salah satu sosial media yang digemari oleh anak muda. Hal tersebut dikarenakan seseorang dapat melihat secara langsung visualisasi gerak. Semua orang pernah menggunakan youtube dalam kehidupan kesehariannya. Dalam hal ini orang dengan mudah untuk mencari atau membagikan informasi terbaru. Youtube menjadi sebuah media penyampaian yang mengubah sesuai hal yang abstrak agar terlihat menjadi konkret. Menurut samosir dkk (2018) manfaat yang diberikan antara lain :

- Untuk menambah khasanah pengetahuan dalam bidang pendidikan
- Menyampaikan materi pembelajaran
- Youtube dapat membantu siswa mengerjakan tugas sekolah
- Memberikan ilustrasi materi pembelajaran
- Tampilan yang menarik akan memotivasi siswa mengikuti pembelajaran
- Membantu menyelesaikan masalah pada persoalan materi pembelajaran
- Mendapatkan informasi yang beraneka ragam dan berguna dalam pembelajaran

Selanjutnya youtube juga sebagai inovasi guna memicu kreativitas siswa, sebagai wadah untuk menampung karya-karya siswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran disekolah.

##### **b) Microsoft Teams**

Microsoft teams adalah hub digital bagi sebuah team. Dengan microsoft teams, pengguna dapat menyesuaikan untuk menambahkan catatan atau aplikasi lainnya didalam microsoft teams, diaplikasi ini juga dapat menggunakan fitur conversation atau chat untuk

berkomunikasi dengan rekannya. Microsoft teams salah satu inovasi dalam bidang pendidikan terkhusus media pembelajaran. Hal ini dikarenakan microsoft teams dapat dijadikan alat untuk merancang kelas virtual, sehingga dapat memudahkan guru dan siswa untuk saling berkomunikasi dalam melakukan pembelajaran yang lebih baik.

### c) **Game Based Learning (GBL)**

Dalam penyampaian materi pembelajaran, guru harus bisa kreatif agar siswa tidak merasa jenuh selama melaksanakan pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi pada saat ini. Perkembangan teknologi dan komunikasi semakin pesat, hal itu tentu mempengaruhi berbagai aspek-aspek lain seperti sosial, budaya, ekonomi dan khususnya pendidikan. Era Milenial yang selalu bersinggungan dengan kemajuan teknologi memiliki kecenderungan menggunakan gadget dan internet. Pada saat ini anak-anak banyak menggunakan gadget mereka untuk bermain game. Sehingga penggunaan game based learning sangat cocok diterapkan pada siswa. Game based learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. dalam proses pembelajarannya siswa dituntut untuk belajar, namun dengan pendekatan bermain. Game dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan untuk mengasah intelektual serta keterampilan siswa, karena dengan game based learning dinilai sebagai media yang mempunyai karakteristik yang menarik dan menantang, interaktif serta adanya sosial dan kerja sama.

### **3. Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital**

Pembelajaran pada era ini tidak bisa hanya mengandalkan atau mengetahui bahwa peserta didik dapat menjangkau hal-hal baru dengan alat komunikasi (Handphone) begitu saja tanpa guru, sebagai pemantik kreativitas yang akan lahir nantinya dari wawasan atau pengetahuan yang telah mereka dapati pada alat komunikasi tersebut. Tentu guru sebagai pemantik peserta didik yang mempunyai sikap yang penuh kreativitas haruslah mempunyai cara yang beragam dalam melakukan proses pembelajaran (Munir,2017:1). Pemanfaatan perkembangan teknologi yang serba digital era saat ini memudahkan guru untuk menciptakan media pembelajaran inovatif yang nantinya akan digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan apa saja yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran (Ahsyar,2011). Dengan adanya serta digunakannya media pembelajaran dengan harapan siswa dapat mengulang kembali apa yang telah diajarkan oleh guru dimanapun dan kapanpun tidak sebatas pada pertemuan dikelas agar tercapainya tujuan pembelajaran. Mereka dapat turut serta aktif dalam proses pembelajaran. seperti contoh jika mereka belum bisa pergi dan mengunjungi situs Candi Borobudur secara langsung, melalui media pembelajaran berbasis digital yang dikemas dalam misalnya video animasi pembelajaran serta infografis setidaknya mereka telah mendapatkan informasi sedikit banyaknya mengenai Candi Borobudur meski tidak pergi kesana namun tentu pengalamannya berbeda. namun informasi yang sudah dikemas melalui video pembelajaran serta infografis tersebut dapat membantu peserta didik dalam memiliki pengetahuan awal mengenai Candi Borobudur. Media pembelajaran baik yang berbasis konvensional maupun yang berbasis digital tetaplah fungsi media pembelajaran sebagai penyampaian pesan atau informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan memudahkan bagi peserta didik dalam memahami materi yang diberikan, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang telah dikemas secara interaktif melalui media pembelajaran.

## **IV. KESIMPULAN**

Inovasi pendidikan ini sengaja diciptakan oleh atasan sebagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan atau pemerataan kesempatan untuk memperoleh pendidikan

berkualitas/unggul, ataupun sebagai usaha untuk meningkatkan efisiensi dan sebagainya. Pemanfaatan perkembangan teknologi yang serba digital era saat ini memudahkan guru untuk menciptakan media pembelajaran inovatif yang nantinya akan digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Keuntungan menggunakan media pembelajaran berbasis digital bukan hanya menguntungkan bagi guru saja yakni yang paling berdampak adalah pada peserta didik. Mereka dapat turut serta aktif dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dalle, Juhriyansyah Dkk. 2020. *Pengantar Teknologi Informasi*. Depok : Rajawali Pers
- Harahap, Tuti Khairani. 2021. *Penggolongan Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Grup
- Maunah, Binti. 2009. *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta : Penerbit Teras
- Munir.2017.*Pembelajaran Digital*.Bandung: Alfabeta
- Ramli, Muhammad. 2012.*Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin : Antasari Press
- Syafaruddin,dkk: 2012. *Inovasi Pendidikan (Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan)* . Medan: Perdana Publishing.
- Kadi, Titi dkk. 2017. *Inovasi Pendidikan: Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia : IAIN Samarinda Kalimantan Timur*. Jurnal Islam Nusantara. 01 .15
- Lestari, N.D dkk. 2014. *Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dan Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas XI Semester Ganjil Smk Sakti Gemolong Tahun Pelajaran 2013/2014, Jurnal Pendidikan Kimia*. (Jpk), 3(1).
- Modul : kelas digital dengan microsoft teams (<http://fh.untar.ac.id/upload/images/files/Microsoft%20Teams%20%20Kelas%20Digital%20dengan%20Microsoft%20Teams.pdf>)
- Modul : Panduan Microsoft Teams Universitas Internasional Batam (<http://eservice.uib.ac.id/wp-content/uploads/2020/03/Microsoft-Teams-v1.pdf>)
- Nazla, yasmine. Modul : Pembelajaran Menyenangkan Pada Masa Pandemi Dengan Metode Game Based Learning (GBL)
- Rahmatia, M., Monawati, & Darnius, S. (2017). *Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 20 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah, 2(1), 212–227.
- Wibawa, aisyah cinta putri dkk. 2021. Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. INTEGRATED (Information Tecknology And Vocational Education). 3(1). 17-22
- Yaumi. Muhammad. 2017. *Media pembelajaran.Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media*. PPs STAIN Pare-Pare.

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
20 Juli 2022	22 Juli 2022	02 Agustus 2022	Ya