

Penggunaan Media Pembelajaran di SD Muhammadiyah Aimas: Studi Literatur

Anis Alfian Fitriani¹✉

¹Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

✉ E-mail: anisalfianfitriani@unimudasorong.ac.id

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang baik akan memberikan stimulus dan juga dorongan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau literatur review. Penerapan metode studi literatur melibatkan serangkaian langkah dimulai dari pengumpulan referensi, penelaah teori dan analisis terhadap subjek yang di teliti. Sumber data yang diperoleh dari artikel yang relevan dari Devianti; Tusi; Lisia; Rohima, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran yang telah diterapkan di SD Muhammadiyah Aimas. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diterapkan di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong ini dapat membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kesimpulannya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan selaras dapat memberikan ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dan penggunaan media pembelajaran berupa *Board Game*, *Audio Visual*, dan *Flashcard* dapat diterapkan di SD Muhammadiyah Aimas.

Kata kunci: media pembelajaran; hasil belajar; keterampilan

Abstract

The use of good learning media will provide stimulus and encouragement for students in the teaching and learning process in the classroom. This study aims to determine the Effect of the Use of Learning Media at SD Muhammadiyah Aimas, Sorong Regency. This study uses a literature study method or literature review. The application of this literature study method includes a series of steps starting from collecting references, reviewing theories and analyzing the main topics studied. Data sources were obtained from relevant articles from Devianti; Tusi; Lisia; Rohima especially regarding the use of learning media that have been applied at SD Muhammadiyah Aimas. The results of the study indicate that the use of learning media applied at SD Muhammadiyah Aimas, Sorong Regency can make learning interesting and enjoyable. In conclusion, the use of appropriate and harmonious learning media can provide the achievement of predetermined learning objectives, and the use of learning media in the form of Board Games, Audio Visuals, and Flashcards can be applied at SD Muhammadiyah Aimas.

Keywords: learning media; learning outcomes; skills

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana, hal ini untuk mencapai sebuah proses dalam suasana belajar dan pembelajaran yang aktif dalam mengembangkan positif untuk memiliki kekuatan secara spiritual, kontrol diri, dan berkarakter (Ulfa, 2020). Sekolah adalah Lembaga Pendidikan yang menjadi salah satu terdampak oleh kecanggihan teknologi, karena berbagai pembaharuan dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Irwanto, 2020). Pendidikan memiliki keterkaitan antara proses belajar mengajar di sekolah dan memiliki unsur diantaranya materi, tujuan, metode, media dan evaluasi (Dula, 2017).

Unsur-unsur yang meliputi penguatan dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Hal ini tidak terlepas dari peran bahan ajar dan media ajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Pada proses penyampaian pembelajaran ini harus dengan suasana yang menyenangkan dan kondusif. Ciri-ciri interaksi dalam proses belajar mengajar adalah interaksi tersebut memiliki sasaran, terdapat suatu cara (jalannya interaksi) yang telah direncanakan, kegiatan belajar mengajar ini ditandai dengan aktivitas para peserta didik dalam proses ini guru berfungsi sebagai pendukung, di dalam interaksi juga diperlukan kedisiplinan dan terdapat Batasan waktu (Ety, 2015).

Salah satu kemampuan penyampaian pendidik juga tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami penyampaian pendidik (Rahmadani, G.P Wahyudi, W. & Sahari, S. 2022).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan sebagai salah satu pembawa pesan dalam proses pembelajaran (Rohani, 2019). Media pembelajaran ini merupakan alat pendukung yang dapat digunakan sebagai proses pembelajaran di sekolah, oleh sebab itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswanya.

Media pembelajaran yang interaktif merupakan sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media ini berupa alat (Software) atau (hardware) yang memiliki fungsi yang jelas. Hal ini adalah alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara diantaranya: berbasis audio, visual, audio visual atau media cetak (Hakim & Haryudo, 2014).

Peran media pembelajaran diantaranya; (1) menjadikan pembelajaran lebih menarik, (2) penyampaian pembelajaran menjadi lebih rileks, (3) terbentuknya metode pembelajaran yang lebih melibatkan, karena peserta didik berperan aktif dalam kegiatan belajar, dan (4) mempercepat waktu saat proses pembelajaran berlangsung. (Faradisa, 2021). Hal ini didukung oleh Sungkono (2018) yang menyatakan bahwa media interaktif membantu siswa dalam memahami konsep abstrak lebih baik melalui visualisasi dan simulasi yang telah disediakan oleh pendidik.

Salah satu bagian komponen penting dalam sistem Pendidikan nasional adalah sekolah dasar (SD). Pada jenjang sekolah dasar, guru akan berusaha menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pemahaman kepada siswa. Media ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki rasa keingintahuan yang sangat besar terutama pada hal-hal baru dan

unik. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi Pelajaran (Rahmatai & Rahayu, 2020)

Guru akan berusaha menyampaikan materi yang dibawanya dengan menyenangkan, sesuai dengan usia dan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran ini bisa diterapkan pada pembelajaran Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, bahkan pada mata pelajaran lain yang ada di sekolah dasar.

Adanya penggunaan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat belajar dengan menimbulkan rasa nyaman, senang, dan juga meningkatkan rasa keingintahuan yang besar sehingga berdampak pada motivasi dan hasil belajar yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Metodologi penulisan yang digunakan pada jurnal ini adalah Systematic Literature

Review. Studi literatur adalah kegiatan yang terdiri dari mencari, menelaah, membaca literatur beberapa jurnal dan sumber lainnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Referensi diperoleh dengan mencari melalui artikel dalam jurnal khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran di SD Muhammadiyah Aimas. Peneliti mengali informasi dan mengumpulkan artikel atau jurnal melalui pencarian di Google Scholar dan DOAJ dengan kata kunci SD Muhammadiyah Aimas dan peneliti menganalisis berupa data deskriptif berupa kalimat tertulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dalam kajian literatur ini terdapat pada data tabulasi artikel mengenai penggunaan media pembelajaran di SD Muhammadiyah Aimas. Data tersebut dapat di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penelitian mengenai penggunaan Media Pembelajaran di SD Muhammadiyah Aimas.

Judul dan Penulis	Artikel	Hasil Penelitian
Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. Penulis: Devianti Laimheriwa	Jurnal PETISI	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika dasar. Berdasarkan temuan ini, media pembelajaran interaktif direkomendasikan sebagai alat bantu pengajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
Pengembangan Medai Board game "Pacaroli" Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah Aimas. Penulis: Tusi Yolanda Mamonto, Desti Rahayu, Gika Apia.	Jurnal Lensa Pendas Jurnal Universitas Muhammadiyah Kuningan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game "PACAROLI" valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Validitas media dibuktikan dengan skor rata-rata dari para ahli sebesar 96%. Kepraktisan diukur melalui respon siswa, dengan lebih dari 70% siswa memberikan tanggapan positif. Keefektifan media ditunjukkan melalui hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan signifikan ($p < 0,05$). media "PACAROLI" dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I.

Lanjutan

<p>Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Aimas</p> <p>Penulis: Lisia Agustina, Asrul, Agus Setiawan</p>	<p>Jurnal Frasa : Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra dan Pengajarannya</p>	<p>Hasil penelitian : Terdapat perbedaan mean (nilai rata-rata) antara nilai pretest dan posttest atau nilai sebelum perlakuan dan nilai sesudah perlakuan. Perhitungan nilai mean pretest sebesar 70.53 dan nilai mean posttest sebesar 80.00 berdasarkan nilai pretest dan nilai posttest ini dapat diambil kesimpulan bahwa dengan media audio visual dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Media audio visual terbukti cukup efektif dan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong.</p>
<p>Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II SD Muhammadiyah Aimas</p> <p>Penulis: Rohimah, Desti Rahayu, Supriyati Fatma Rabia</p>	<p>Jurnal Papeda</p>	<p>Media flashcard terbukti memiliki pengaruh dalam ketereampilan membaca permulaan peserta didik kelas II SD muhammadiyah Aimas. Perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji T test di peroleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $8,600 > 2.068$ dengan nilai $sig > 2$ tailed yang di peroleh yaitu $0,001 < 0,025$ sehingga di peroleh kesimpulan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak atau dapat di artikan media flashcard berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas II SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong.</p>

Berdasarkan analisis studi literatur maka penggunaan media pembelajaran di SD Muhammadiyah Sorong yaitu: 1. Media pembelajaran direkomendasikan sebagai alat bantu pengajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar; 2. Menjadi Solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas 1; 3. Penggunaan media audio visual dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi cukup efektif terhadap belajar siswa; 4. Penggunaan media flashcard berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan siswa di SD Muhammadiyah Aimas.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat dari Murdiyanto dan Mahatma (2021) mengatakan bahwa dengan memanfaatkan media dan alat peraga secara inovatif akan memungkinkan siswa untuk belajar dengan efektif dan meningkatkan kinerja siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pengajaran yang efektif ini juga dapat berupa alat peraga.

Penggunaan alat peraga, hal hal yang abstrak mampu ditampilkan dalam bentuk model seperti benda konkrit yang dapat dilihat, dimanipulasi, sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa (Khotimah dan Risan, 2019).

Berdasarkan kajian tersebut maka dapat dijelaskan bawah penggunaan media pembelajaran di SD Muhammadiyah Aimas berdampak pada proses pembelajaran di sekolah. Guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam berbagai mata Pelajaran yang ada di sekolah dasar untuk memberikan dukungan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Pengalam belajar ini melibatkan Indera penglihatan, pendengaran, dan pergerakan fisik yang mampu meningkatkan daya ingat siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran atau alat peraga di sekolah dasar memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan

pemahaman konsep dalam belajar, menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan mendukung siswa dalam meraih pemahaman yang lebih mendalam.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih diperuntukkan bagi publikasi penelitian yang telah membahas mengenai media pembelajaran yang digunakan di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan studi literatur yang telah dikaji, maka didapatkan kesimpulan bahwa: 1. Pemahaman siswa dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika sebagai alat bantu pengajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa; 2. Penggunaan media Board game, efektif digunakan pada pembelajaran membaca permulaan; 3. Hasil belajar dengan penggunaan media audio visual dapat mempengaruhi hasil belajar pada pelajaran bahasa Indonesia; 4. Penggunaan flashcard berpengaruh dalam keterampilan membaca kelas II.

Sehingga penggunaan media pembelajaran dapat berpengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran di SD Muhammadiyah Aimas.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, L., Asrul, A., & Setiawan, A. (2023). Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Aimas. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(2), 32-40.
- Ety Nur Inah. (2015). Peran Komunikasi dalam Interaksi Guru dan Siswa. *Jurnal Al Ta'dib*. Vol. 8 No. 2.
- Faradisa, F. (2021). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif Nearpod pada masa pandemi Covid-19 terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di MIN 1 Kota Surabaya (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Ulfa, E. H. (2020). *Permendikbud no.67. SELL Journal*, 5(1), 55.
- Dula, S. N. G. (2017). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Sdn Mangunsari Semarang. Universitas Negeri Semarang, 1-108.
- Hakim, B. R., & Haryudo, S. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana di SMK Walisongo 2 Gempo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(01), 15-21.
- Irwanto, I. (2020). Implementasi Multimedia I-Spring Dengan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Salat Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 65-78. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2861>
- Khotimah, S.H. dan Risan. (2019). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (JPPP) Undiksha*. Vol 3 No 1 (2019). <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17108>.
- Laimheriwa, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(1), 70-75.
- Mamonto, T. Y., Rahayu, D., & Apia, G. (2025). Pengembangan Media Board Game "Pacaroli" Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Di Sd Muhammadiyah Aimas. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(1), 116-126.

- Rahmawati, L., & Rahayu, S. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 12(1), 45-56.
- Rahmadani, G. P. Wahyudi, W. & Sahari, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Ips Pokok Bahasan Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga Kelas Vi Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sungkono, H. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 201-210.
- Oktaviani, P., Talentiano, R., Theo, Y. A., & Indrapangastuti, D. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 6, No. 1, pp. 588-594).