

Efektivitas Platform Belajar dan Fitur Barcode untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Prahasakti Dinda Irfani¹, Suyitno¹, Oktafia Hapsari²

Universitas Ahmad Dahlan, SD Muhammadiyah Kayen

Key Words:

Media pembelajaran, berpikir kritis, inovatif, kurikulum merdeka.

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran platform belajar dan fitur barcode dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan kualitatif dengan observasi kelas, wawancara dan analisis, penelitian ini mengungkap bagaimana penggunaan media pembelajaran inovatif yang dapat merangsang dan memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Kayen yang berpartisipasi dalam program kurikulum merdeka belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran platform belajar dan fitur barcode secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang peran media pembelajaran dalam pendidikan di era kurikulum merdeka belajar, serta pentingnya penerapan metode inovatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran di tingkat dasar.

How to Cite: Irfani (2023). Efektivitas Platform Belajar dan Fitur Barcode untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD (APA 7th Edition Style)*

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, perubahan paradigma dalam pendidikan menjadi suatu keharusan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran. Mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan pembelajaran, peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional (Nurhidayati dkk., 2019). Sehingga, administrasi guru di Indonesia dituntut untuk menghasilkan kinerja yang maksimal dalam mendidik peserta didik. Guru perlu berinovasi merancang program-program pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Era digital memungkinkan penyampaian informasi dan pengetahuan melintasi batas jarak, ruang, dan waktu, serta membuka akses ke berbagai informasi dari seluruh dunia.

Saat ini sudah banyak media pembelajaran yang dapat memancing keaktifan siswa selama kelas berlangsung, sehingga siswa mampu mencapai aspek atau prestasi belajarnya (Sumianto et al., 2020). Meskipun begitu, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga tidak terlepas dari kendala dan tantangan. Pendidikan memiliki potensi untuk memanfaatkan TIK dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Kayen, tapi tidak semua aspek dan metode pembelajaran digital efektif dalam merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang efektif dan berkualitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu metode yang diujicobakan pada kelas 4A adalah penggunaan media pembelajaran berbasis barcode dan platform pembelajaran seperti Quizizz dan Power Point.

Pentingnya media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam menghadapi perkembangan teknologi di era digital ditegaskan oleh beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di atas standar ketuntasan minimal (Yatini & Pd, 2022). Dengan begitu, kebutuhan akan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat memotivasi siswa dalam proses belajar semakin krusial.

Dalam essay ini, penulis mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis TIK, khususnya dalam bentuk barcode dan platform pembelajaran seperti Quizizz dan powerpoint terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa SD Muhammadiyah Kayen. Penggunaan TIK dalam pendidikan memungkinkan pengembangan dan adaptasi kurikulum untuk memasukkan aspek-aspek teknologi dan keterampilan digital yang relevan. Oleh karena itu, artikel ini mencoba untuk mendeskripsikan sejauh mana media pembelajaran berbasis TIK dapat berkontribusi dalam peningkatan hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Kayen, terutama dalam hal kemampuan berpikir kritis.

Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, penting bagi guru dan pelaku pendidikan untuk memahami pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat, berdasarkan kriteria seperti ketersediaan, kepraktisan, efektivitas, efisiensi biaya, dan lainnya. Pemanfaatan media berbasis TIK juga perlu dilihat sebagai upaya untuk memotivasi siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan individu pengguna, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif.

Pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif merupakan suatu kebutuhan mendesak dalam dunia pendidikan di era digital ini (Anam et al., 2021). Dengan adanya berbagai teknologi yang tersedia, peran guru sebagai fasilitator dan mediator dalam proses belajar mengajar semakin penting. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan motivasi bagi komunitas pendidikan, terutama para guru, untuk lebih aktif meningkatkan kompetensi dan inovasi dalam menggunakan TIK dalam proses pembelajaran, guna meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan fenomena secara mendalam melalui analisis naratif, interpretasi dan deskripsi terperinci. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Kayen yang bertempat di Jl. Kaliurang Km. 7,3 Kayen, Condongcatu, Kec. Depok, Kab. Sleman, Yogyakarta. Melalui metode ini penulis dapat memahami tentang fenomena yang kompleks dan kontekstual di SD Muhammadiyah Kayen. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi atau analisis.

DISKUSI

A. Efektivitas Media Power Point dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami materi proses fotosintesis

Saat ini, pembelajaran di SD Muhammadiyah Kayen semakin menarik dengan penggunaan media Power Point yang efektif dan efisien. Salah satu contohnya adalah dalam memahami konsep fotosintesis. Power point merupakan aplikasi yang mudah menjembatani pengguna dalam merancang berbagai jenis material pembelajaran kreatif (Iqbal Fawwaz dkk., 2022). Media ini mampu menjembatani pemahaman siswa dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Fotosintesis merupakan proses vital di dunia tumbuhan yang dapat terasa kompleks bagi siswa. Tapi, dengan adanya media Power Point membantu siswa merangkai informasi puzzle dengan visual yang menarik. Gambar-gambar seperti tumbuhan, matahari, dan molekul-molekul hadir dalam tampilan yang mencolok sehingga menarik perhatian siswa. Ini membantu siswa dalam menyambungkan materi dengan lingkungan disekitar.

Tidak hanya visual yang menarik, tetapi dengan adanya lagu pembelajaran memotivasi serta memudahkan siswa mengingat proses fotosintesis. Guru menggunakan Power Point untuk menyajikan penjelasan langkah demi langkah tentang fotosintesis. Dengan kata lain, siswa dapat memahami bagaimana tumbuhan mengubah cahaya matahari menjadi energi yang dibutuhkan. Kelebihan lainnya adalah interaktivitas. Guru dapat mendorong siswa berpikir kritis mengenai terjadinya fotosintesis dengan melakukan tanya jawab secara langsung dan menghubungkan teori dengan dunia nyata. Salah satu faktor yang menghambat kemajuan belajar yaitu motivasi dan perhatian siswa terhadap bahan pelajaran.

Ada banyak cara yang bisa dilakukan oleh seorang guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan metode atau teknik pengajaran serta kegiatan belajar yang beragam (Rosidah et al., 2022). Kreativitas guru dalam menggabungkan media ini akan membantu mematenkan pemahaman siswa dan memotivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran. Semakin meningkatnya keaktifan siswa diharapkan semakin besar pula hasil yang dapat diperoleh (Khaulani et al., 2019).

Disamping itu, media Power Point juga memiliki batasan karena tidak semua siswa belajar dengan cara yang sama. Beberapa siswa mungkin lebih menyukai pembelajaran dengan praktek secara langsung atau berbasis aktivitas fisik. Oleh karena itu, perlu adanya variasi dalam pendekatan pembelajaran. Pengkondisian kelas juga dapat dilakukan oleh guru berupa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar karena mempengaruhi daya tangkap siswa (Dwika Hidayati, 2021). Secara keseluruhan, media Power Point membawa keefektifan dalam memahami konsep. Dengan desain visual yang menarik, penjelasan sederhana, elemen suara, serta interaktivitas antara guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini mempermudah dalam memahami dan mengingat materi.

B. Mengembangkan hasil belajar melalui media Quizizz dan Fitur Scan Barcode

Penggunaan platform belajar dan fitur scan barcode menjadi jalan alternatif Siswa kelas 4A SD Muhammadiyah Kayen untuk meningkatkan hasil belajar. Platform interaktif ini membawa angin segar dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara yang seru dan efektif serta meningkatkan hasil belajar siswa. Quizizz merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang memiliki sejumlah kelebihan, sehingga menjadikannya alat yang bagus untuk mengajarkan konsep-konsep kompleks dengan cara yang mudah. Quizizz menawarkan variasi pertanyaan dalam bentuk gambar dan pilihan ganda yang membantu siswa memahami konsep lebih baik. Selain itu, para siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Mereka bisa mengulang kuis berkali-kali untuk memastikan pemahaman yang maksimal.

Pengaruh Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas 4A sungguh luar biasa. Rasa kompetisi sehat yang dibawa oleh skor dan peringkat di antara teman-teman sekelas mendorong mereka untuk belajar dengan penuh semangat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz dapat memberikan respon aktif antar siswa sehingga dapat memicu siswa untuk belajar lebih keras (Citra & Rosy, 2020). Mereka merasa termotivasi untuk mencapai skor lebih tinggi dan mengasah pemahaman mereka.

Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa termasuk ke dalam aspek kognitif dimana menegaskan pada bagaimana proses untuk menjadikan yang terbaik dalam kemampuan aspek rasional yang dimiliki siswa (Hanafi & Sumitro, 2020). Fitur skor instan di Quizizz memberikan umpan balik cepat yang membantu siswa melihat kemajuan mereka dan merasa bangga atas pencapaian mereka. Namun, manfaat Quizizz tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga oleh para guru. Guru dapat dengan mudah membuat kuis yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dengan fitur scan barcode, proses masuk ke kuis menjadi lebih cepat dan efisien. Guru tidak perlu lagi menghabiskan waktu berharga untuk memeriksa kertas-kertas jawaban. Hasil evaluasi dapat diakses langsung dari platform yang memudahkan guru untuk memberikan umpan balik lebih efisien.

Secara keseluruhan, platform Quizizz dan fitur scan barcode telah membawa perubahan positif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Kelebihannya dalam memberikan variasi pertanyaan, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memberikan kemudahan bagi guru dalam evaluasi membuatnya menjadi alat yang sangat berharga. Melalui pendekatan yang inovatif ini, pembelajaran di sekolah dasar menjadi lebih menarik, efektif, dan menguntungkan baik bagi siswa maupun guru.

KESIMPULAN

Penerapan media belajar berbasis platform belajar yang dilakukan guru mata pelajaran Oktafia Hapsari, S.Pd dengan cara menampilkan Power Point dan Quizizz. Melalui penerapan ini, siswa kelas 4A SD Muhammadiyah Kayen berhasil membuktikan keefektifan media platform belajar dan fitur barcode dalam pendidikan. Penggunaan media belajar ini juga membantu guru dalam memadukan perkembangan individu siswa dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan media belajar terletak pada peningkatan hasil belajar, kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa dan tingkat pemahaman siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur senantiasa penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, pertolongan, serta petunjuk-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpah kepada kekasih kita, junjungan kita, baginda Nabi Muhammad Saw yang telah membawa kabar gembira bagi seluruh alam semesta. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan essay ini terdapat hambatan, rintangan serta tidak akan mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai belah pihak.

Berkaitan dengan hal tersebut, dengan segala kerendahan hati, cinta kasih dan rasa hormat penulis ingin mengungkapkan beribu terima kasih kepada: (1). Bapak Suyitno, M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan pada PLP tahap 1 Program Studi Guru Sekolah Dasar; (2). Ibu Estri Rukmiyati, S.Pd selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah Kayen; (3). Ibu Oktafia Tri Hapsari, S.Pd selaku guru pamong kelas 4A di SD Muhammadiyah Kayen; (4). Orang tua penulis, Ibu Titik Kustiyorini atas pengorbanan, doa, dukungan, cinta dan kasih sayang kepada penulis; (5). Kepada kakak penulis Dian Luthfiarini yang senantiasa menyemangati, menghibur dan memberikan motivasi selama proses kegiatan PLP 1; (6). Rekan-rekan kelompok PLP 1 yang telah menemani, bekerja sama dan membantu selama kegiatan observasi (Afifah 2021), (Lilik 2021), (Nila 2021), (Mario 2021), (Tasya 2021),

(Sindi 2021), (Tri 2021), (Carlos 2021), (Ozy 2021); (7). Kepada sahabat penulis Thabita Yunita Sari yang berkenan mengingatkan, membantu dan menemani penulis dalam proses penyusunan penulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K., Tinggi, S., Islam, A., Teungku, N., Meulaboh, D., & Rohana, S. (2021). *Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar* (Vol. 2).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Dwika Hidayati, I. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2020). PERKEMBANGAN KOGNITIF MENURUT JEAN PIAGET DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.24929/alpen.v3i2.30>
- Iqbal Fawwaz, M., Fikri Akbar, M., & Churiyah, M. (2022). Portal Riset dan Inovasi Pengabdian Masyarakat (Prima) Volume 1 Issue 4 (2022) Peningkatan Kompetensi Guru SD melalui Pengembangan Media Belajar Interaktif. *PORTAL RISET DAN INOVASI PENGABDIAN MASYARAKAT|PRIMA*, 1(4). <https://ojs.transpublika.com/index.php/PRIMA/>
- Khaulani, F., S, N., & Murni, I. (2019). FASE DAN TUGAS PERKEMBANGAN ANAK SEKOLAH DASAR. "*Pendidikan Dasar*."
- Nurhidayati, Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3).
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., & Mariyati, Y. (2022). *Seminar Nasional Paedagoria Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi*.
- Sumianto, T., Susilo, S. V., & Febriani, B. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2100>
- Yatini, S., & Pd. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi dan Komunikasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Era Digital*.