

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA Kristen Immanuel

Diny Anggraini Adnas¹, Wahyu Yudianto²

Universitas Internasional Batam

Email : diny.anggriani@uib.ac.id, 1931124.wahyu@uib.edu

Abstrak

Sekolah Menengah Atas Immanuel Batam atau sering disebut dengan SMA Immanuel Batam merupakan salah satu sekolah menengah atas swasta yang ada di Batam. SMA Immanuel berdiri pada tanggal 06 Maret 2001 oleh Yayasan Pendidikan Kristen Immanuel Batam yang bertempat pada Jl. Raden Patah No.97, Lubuk Baja Kota Batam. Pembelajaran di SMA Immanuel Batam dilaksanakan sehari penuh. Dalam seminggu pembelajaran dilakukan selama 5 hari. Sistem pembelajaran masih dilakukan secara tatap muka dan masih menggunakan sistem manual berupa papan tulis dan spidol. Hal ini mengakibatkan ketertinggalan zaman metode pembelajaran menggunakan sistem online terlebih lagi di era pandemi seperti ini. Tujuan dari penelitian ini penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Agama Kristen di SMA Kristen Immanuel Batam agar dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil Penelitian ini adalah dengan adanya powerpoint dan video pembelajaran, siswa dapat memahami materi dengan baik dan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya tentang Teknologi untuk Kesejahteraan Manusia pada proses belajar mengajar Agama Kristen.

Abstract

Immanuel Batam High School or often referred to as Immanuel Batam High School is one of the private high schools in Batam. Immanuel High School was established on March 6, 2001, by the Immanuel Batam Christian Education Foundation which is located on Jl. Raden Patah No.97, Lubuk Baja Batam City. Learning at SMA Immanuel Batam is carried out for a full day. In a week learning is carried out for 5 days. The learning system is still done face-to-face and still uses a manual system in the form of blackboards and markers. This has resulted in the backwardness of learning methods using online systems, especially in this pandemic era. The purpose of this study is the application of interactive learning media to Christian Religion subjects at Immanuel Christian High School Batam to motivate students in following the learning process. The result of this research is that with PowerPoint and learning videos, students can understand the material well and motivate students to take part in learning, especially about Technology for Human Welfare in the teaching and learning process of Christianity.

Keywords: *Immanuel Batam High School, Application of Learning Media, Christianity, MDLC method*

I. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat tidak dapat dibiarkan begitu saja. Hal ini membawa banyak perubahan dan manfaat khususnya bagi dunia Pendidikan dan pembelajaran pada tingkat sekolah menengah atas. Oleh karena

itu, sekolah dan guru harus beradaptasi dan berinovasi untuk melakukan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman terlebih lagi pada saat pandemi seperti sekarang. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran

yang dapat mendukung dalam kesuksesan proses kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Surata et al., 2020). Fungsi dari media pembelajaran adalah agar peserta didik dengan mudah dapat memahami informasi dan pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan sempurna (Zahwa & Syafi'i, 2022). Selain itu fungsi media pembelajaran salah satunya adalah untuk menyajikan pesan dan informasi dengan jelas, sehingga dapat memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian siswa agar dapat meningkatkan motivasi belajar, keterbatasan ruang dan waktu menjadi faktor yang penyebab keterlambatan dalam proses pembelajaran, hal tersebut menyebabkan transfer bahan ajar tidak sampai kepada siswa. Media dalam proses belajar dan pembelajaran didefinisikan sebagai teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pengajaran atau sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi perkuliahan (Istiqlal, 2018). Penelitian ini mengusulkan desain dan pemodelan sistem pembelajaran berbasis daring yang dapat mengatasi masalah yang terkait dengan proses pembelajaran pada salah satu tempat kursus bahasa Inggris di Bandar Lampung, khususnya untuk pembelajaran percakapan (Ahdan et al., 2020).

Sekolah Menengah Atas Immanuel Batam atau sering disebut dengan SMA Immanuel Batam merupakan salah satu sekolah menengah atas swasta yang ada di Batam. SMA Immanuel berdiri pada tanggal 06 Maret 2001 oleh Yayasan Pendidikan Kristen Immanuel Batam yang bertempat pada Jl. Raden Patah No.97, Lubuk Baja Kota Batam. Pembelajaran di

SMA Immanuel Batam dilaksanakan sehari penuh. Dalam seminggu pembelajaran dilakukan selama 5 hari. Sistem pembelajaran masih dilakukan secara tatap muka dan masih menggunakan sistem manual berupa papan tulis dan spidol. Hal ini mengakibatkan ketertinggalan zaman metode pembelajaran menggunakan sistem online terlebih lagi di era pandemi seperti ini.

Berdasarkan pada latar belakang yang telah disampaikan, penulis terdorong untuk melakukan penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA Kristen Immanuel untuk membantu proses pembelajaran berlangsung khususnya pada agama Kristen.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan ringkasan dari penelitian penelitian sebelumnya mengenai topik tertentu dan dapat digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian. Beberapa penelitian yang menjadi referensi dalam penelitian ini antara lain

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Nugraha et al., 2020) yang berjudul "Media Pembelajaran CD Interaktif Untuk Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar". Tujuan Penelitian ini adalah Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS Metode penelitian ini merupakan Penelitian Kajian Literatur. Manfaat penelitian ini adalah melalui penggunaan media berbasis komputer siswa mempunyai minat belajar yang tinggi sehingga dapat secara optimal dalam mengikuti pembelajaran sehingga guru dapat memperbaiki proses pembelajaran. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah Penerapan media berbasis komputer (CD Interaktif) dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Muthoharoh & Sakti, 2021) yang

berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas”. Tujuan dari penelitian ini adalah kelayakan media jika diketahui dari penyajian media dan kesesuaian materi, efektivitas media, kepraktisan media serta guna menganalisis respon peserta didik dan perbandingan hasil belajar ketika sebelum dan setelah mengakses media dengan desain uji coba Pre-Test dan Post-Test.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Borman, 2018) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Di Smkn 3 Lhokseumawe”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan interaktif learning berbasis pembelajaran blended untuk meningkatkan kualitas belajar siswa yang menitik beratkan pada model pembelajaran proyek base learning (PjBL). Hasil dari penelitian Pembelajaran menggunakan model Pembelajaran Project Based Learning secara daring dan luring yaitu meningkatnya kualitas belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital dengan materi pengolahan kata, angka dan presentasi efektif, dengan data peningkatan dari sebelum menggunakan model pembelajaran ini yaitu rata kelas 49,52 menjadi 83 setelah menggunakan model pembelajaran Project based learning dengan interaktif learning dan nilai rata-rata kelas dari nilai 59,28 menjadi 86,38 setelahnya.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tahapan Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil kerja praktik yang telah dilakukan, data yang digunakan dalam menjalankan kerja praktik yaitu data

primer. Data primer adalah data yang diambil langsung dari narasumber terkait tanpa melalui media perantara (Arunde et al., 2021). Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis, antara lain:

1. Survei

Teknik ini merupakan peninjauan langsung ke objek penelitian, dengan meninjau secara langsung kondisi dan operasional objek penelitian secara langsung.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara dalam mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung terhadap narasumber. Pada Penelitian ini dilakukan dengan Guru Agama Kristen SMA Kristen Immanuel Batam. Tujuan dilakukannya teknik ini untuk mendapatkan hasil atau jawaban yang dibutuhkan dalam penelitian.

B. Proses Perancangan Luaran

Tahapan pertama, perancangan sistem dimulai dengan melakukan survei langsung ke objek penelitian dengan memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan dan manfaat dilaksanakannya kegiatan ini. Kemudian penulis melakukan wawancara dengan tujuan memahami secara rinci objek penelitian, kegiatan dan operasional perusahaan secara kompleks. Setelah itu dilanjutkan dengan perancangan sistem pencatatan akuntansi dibantu dengan aplikasi hasil kolaborasi.

Tahapan kedua, penerapan media pembelajaran dengan menggunakan power point dan video pembelajaran dari hasil luaran kerja praktek. Tujuan dari penerapan media pembelajaran ini yaitu agar proses pembelajaran mata pelajaran Agama Kristen dapat berjalan dengan baik dan dapat mempermudah siswa

dalam menangkap materi selama pembelajaran berlangsung. Dengan penerapan media pembelajaran ini juga di harapkan dapat mempermudah guru mata pelajaran dalam mengajar dan memotivasi siswa selama pembelajaran Agama Kristen berlangsung.

Tahap pelaksanaan pada kerja praktik dibagi menjadi 3 bagian yaitu tahapan persiapan, pelaksanaan hingga penilaian dan pelaporan. Berikut rincian tahapan persiapan, pelaksanaan hingga penilaian dan pelaporan:

1. Tahapan Persiapan

Berikut pelaksanaan kerja praktik yang dibagi menjadi beberapa tahapan:

➤ Tahap Persiapan

Pada tahap ini diketahui peneliti melakukan survey dengan mencari dan menyesuaikan lokasi kerja praktik, selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara bersama pihak SMA Kristen Immanuel Batam untuk mencari dan mengumpulkan berbagai macam informasi sesuai dengan topik penelitian. Hal ini ditujukan agar mempermudah peneliti dalam mengolah data penelitian yang disesuaikan dengan rumusan masalah proyek.

➤ Tahap Pelaksanaan

Dimulai dengan persiapan materi dan laptop yang dibutuhkan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Mencari informasi yang terkait untuk membantu dalam proses rekaman serta melakukan dokumentasi atas informasi yang bermanfaat. Selanjutnya melakukan proses pembuatan dengan menggunakan media power point dan video sehingga agar dapat diimplementasikan, dievaluasi, serta dapat dilihat secara langsung.

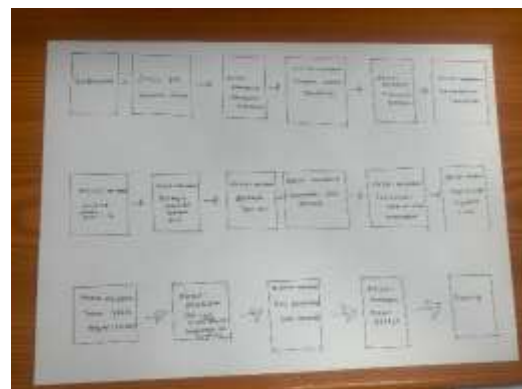
➤ Tahap Penilaian dan Pelaporan

Pada tahap ini menjadi tahap akhir dari kegiatan kerja praktik sebab melakukan penyusunan laporan proyek dan penilaian hasil kerja dari sudut pandang pihak sekolah dan dosen pembimbing.

IV. HASIL PEMBAHASAN

A. Perancangan Luaran Kegiatan

Berdasarkan dari materi yang telah di berikan oleh bu sherly selaku guru Agama Kristen SMA Kristen Immanuel Batam , penulis melakukan proses pembuatan penerapan media pembelajaran dan luaran kegiatan tersebut akan diberikan kepada bu sherly selaku guru Agama Kristen SMA Kristen Immanuel Batam dengan harapan dapat memperlancar dan memotivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut merupakan hasil dari rancangan luaran kegiatan proyek yang telah dilakukan pada SMA Kristen Immanuel Batam sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Storyboard inti materi dari Penerapan Media Pembelajaran dengan Power Point,



Gambar 2. Tampilan Proses Pembuatan Penerapan Media Pembelajaran dengan Power Point.

Penulis melakukan proses pembuatan penerapan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi power point dan Filmora. Kemudian, hasil yang telah dibuat akan diberikan kepada pihak sekolah untuk dianalisa apabila ada bagian yang perlu direvisi.

B. Proses Implementasi Luaran

Penulis telah menyelesaikan sebuah Penerapan Media Pembelajaran berupa powerpoint dan video pembelajaran. Implementasi ini dilakukan agar siswa yang mengikuti pembelajaran Agama Kristen dapat memahami pembelajaran yang disampaikan. Presentasi dan Video dari hasil pembuatan penerapan media pembelajaran tersebut di ajarkan ke murid SMA Kristen Immanuel Batam guna berlangsungnya proses pembelajaran dengan lancar. Pelaksanaan implementasi luaran kegiatan pada SMA Kristen Immanuel Batam adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Tampilan Halaman Home pada Powerpoint



Gambar 4. Tampilan Video Pembelajaran

V. KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Siswa yang mengikuti proses pembelajaran akan dapat menangkap materi dengan baik serta memotivasi para siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Penulis melakukan kerja praktek di SMA Kristen Immanuel Batam dan membuat penerapan media pembelajaran dengan menggunakan power point dan video, selain itu Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara melakukan wawancara dan survey di SMA Kristen Immanuel Batam. Sesuai hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada SMA Kristen Immanuel Batam dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran di SMA Kristen Immanuel Batam sangat diperlukan karena dengan adanya media pembelajaran berupa powerpoint dan video pembelajaran, siswa dapat memahami materi dengan baik khususnya tentang Teknologi untuk Kesejahteraan Manusia pada proses belajar mengajar Agama Kristen. Sehingga dapat memotivasi dan menambah minat belajar siswa ketika mempelajari mata pelajaran tersebut.

VI. REFRENSI

- Abdul Rokhim, S. L. R. (2020).
Pembuatan Aplikasi Mobile
Pembelajaran Adab Dan
Do'Amenggunakan Metode Addie.
Spirit, 12(1), 26–31.
<http://jurnal.stmik-yadika.ac.id/index.php/spirit/article/view/172/186>
- Borman, R. I. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Di Smkn 3 Lhokseumawe. *Jurnal Sistem Informasi*, 1–6.
- Maulana, I., Manulang, J. M. br., & Salsabila, O. (2020). Pengaruh Social Media Influencer Terhadap Perilaku Konsumtif di Era Ekonomi Digital. *Majalah Ilmiah Bijak*, 17(1), 28–34.
<https://doi.org/10.31334/bijak.v17i1.823>
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>
- Nugraha, E., Rodiyana, R., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Majalengka, U. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF UNTUK MINAT siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat kurang Guru hanya menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan minat belajar yang rendah , Rodiyana (2018 : 46) mengemukakan bahwa salah satu permasalahan yang paling*. 138–143.
- Wahdaniah, I., Toni, A., & Ritonga, R. (2020). Makna Logo Dinas Penerangan Tentara Nasional Indonesia Angkatan Laut. *Warta ISKI*, 3(01), 67–74.
<https://doi.org/10.25008/wartaiski.v3i01.57>