

- Pangestika, R. R., Ngazizah, N., & Arlianti. (2021). Analisis respon dan keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran daring menggunakan zoom. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 94–103.
- Panis, I. C., Setyosari, P., Kuswandi, D., & Yuliati, L. (2020). Design gamification models in higher education: a study in Indonesia. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(12), 244–255. Retrieved from <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i12.13965>
- Pratama, L. D., Ali, M. B., & Setyaningrum, W. (2018). Game-based learning in problem solving method: the effects on students' achievement. *International Journal of Emerging Mathematics Education (IJEME)*, 2(2), 157–164. Retrieved from <https://doi.org/10.12928/ijeme.v2i2.10564>
- Rahmadi, P., & Rombean, C. (2021). Relasi antara guru dan siswa: sebuah tinjauan dari sudut pandang Alkitabiah. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 3(1), 16–30.
- Safangati, A., & Suhendar, U. (2020). Penerapan model *problem-based learning* berbantu strategi game mazelabirin dan puzzle untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas X MIPA 3 SMA N 1 Badegan. *PENERBITAN ARTIKEL ILMIAH MAHASISWA*, 4(1), 12–22.
- Savery, J. R. (2019). *The wiley handbook of problem-based learning. The wiley handbook of problem-based learning*. Pondicherry: John Wiley & Sons, Inc. Retrieved from <https://doi.org/10.1002/9781119173243.ch4>
- Sena, T. V. (2019). Gaming: current teaching and learning strategy for competences. *ENSINARMODE: Revista de Endino Em Artes, Moda e Design*, 3(2), 26–36. Retrieved from <https://doi.org/Lattes.cnpq.br/6682366416686468>
- Setiyani, E., Musadad, A. A., Wahyuni, S., & Abidin, N. F. (2018). Peningkatan keaktifan dan kerja sama melalui pendekatan 4C dan problem posing dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 2 SMAN 8 Surakarta. *YUPA: Historical Studies Journal*, 2(2), 126–136.
- Sonsona, D. A., Talidong, K. J. B., & Toquero, C. M. D. (2021). Game-based learning: reinforcing a paradigm transition on pedagogy amid COVID-19 to complement emergency online education. *International Journal of Didactical Studies*, 2(2), 10458–10458.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi pada masa *new normal*. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Zendrato, J., Putra, J. S., Cendana, W., Susanti, A. E., & Munthe, A. P. (2019). *Kurikulum bagi pemula: tinjauan teori dan aplikasi dalam perspektif kristiani*. Surakarta: CV Oase Group.
- Zepke, N. (2017). *Student engagement in neoliberal Times: theories and practices for learning and teaching in higher education. Student Engagement in Neoliberal Times*. New Zealand: Springer. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/978-981-10-3200-4>

UPAYA MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SISWA KELAS VI MENGGUNAKAN VARIASI MEDIA PEMBELAJARAN

Geraldo Rumapea; Yohanes Edi Gunanto
Universitas Pelita Harapan

Email: gr80009@student.uph.edu; yohanes.gunanto@uph.edu

ABSTRACT

In the online learning process as it is today, qualified teachers are an important factor in creating effective learning. Strive for an effective learning by compiling material that is interesting to students is crucial for teachers because in online learning there are many limitations, such as physical classrooms that become virtual spaces, the diversity of student learning styles, the possibility of network disturbances, to the limitations of parents. students in facilitating student needs. This journal was written with the aim of explaining what efforts teachers can make in increasing the effectiveness of learning by using varied learning media. In preparing this paper, the writer uses descriptive qualitative method. Based on the research, it was found that the use of learning media in accordance with the material needs and student needs was able to increase students' understanding and involvement during online learning. In addition, the teacher also needs to implement the results of the analysis of the material to be taught and the strengths, weaknesses, and needs of students in learning media that are prepared with various variations. For further research, it is recommended to conduct observations in a class with more frequency in order to ascertain whether the observation findings are really a problem or just an ordinary event.

Keywords: Learning Effectiveness, Learning Media, Improvement, Online Learning.

ABSTRAK

Pada proses pembelajaran online seperti saat ini, guru dengan kompetensi yang mumpuni merupakan faktor penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Mengusahakan terjadinya suatu pembelajaran yang efektif dengan menyusun materi yang menarik bagi siswa menjadi hal yang krusial bagi guru sebab pada pembelajaran online ada banyak keterbatasan, seperti ruang kelas fisik yang menjadi ruang virtual, keberagaman gaya belajar siswa, kemungkinan terjadinya gangguan jaringan, hingga keterbatasan orang tua siswa dalam memfasilitasi kebutuhan siswa. Jurnal ini ditulis dengan tujuan menjelaskan apa upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif. Dalam penyusunan paper ini penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif. Berdasarkan penelitian ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi dan kebutuhan siswa mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa selama pembelajaran online. Selain itu guru juga perlu mengimplementasikan hasil dari analisis materi yang akan diajarkan dan hal yang menjadi kekuatan, kelemahan, dan kebutuhan siswa pada media pembelajaran yang dipersiapkan dengan ragam variasi. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan observasi di suatu kelas dengan frekuensi yang lebih banyak agar dapat memastikan temuan observasi apakah benar merupakan suatu masalah atau hanya suatu peristiwa biasa.

Kata kunci: Efektivitas Pembelajaran, Media Pembelajaran, Peningkatan, Pembelajaran Online

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu bidang yang terdampak wabah Covid-19 termasuk di Indonesia. Himbauan untuk menekan penyebaran wabah dengan meminimalkan kerumunan juga berdampak dalam pendidikan. Walaupun demikian pendidikan tetap bisa berjalan dengan proses pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan sistem telekomunikasi interaktif.

Untuk memastikan pembelajaran jarak jauh dapat berlangsung efektif maka diperlukan media teknologi dan internet yang dapat memungkinkan guru dan siswa bertemu di ruang virtual. Pada praktiknya *platform virtual* memungkinkan siswa dan guru untuk bertemu namun, tidak bisa berdiri sendiri dalam menjamin terciptanya pembelajaran jarak jauh yang efektif. Hal ini disebabkan karena efektivitas pembelajaran bergantung pada banyak faktor sehingga berpotensi mengurangi keefektifan pembelajaran. Maka dari itu diperlukan tindakan preventif dengan menyiapkan pembelajaran yang efektif lewat penggunaan media pembelajaran (Siti Shofiya & Septi Budi Sartika, 2020). Maka guru perlu melakukan persiapan yang lebih maksimal salah satunya dengan menguasai kompetensi teknologi dan internet.

Menurut Yusuf (2018) pemahaman materi yang baik oleh siswa, penyampaian materi yang terstruktur oleh guru, keaktifan, dan keterlibatan siswa merupakan faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Faktor-faktor ini menjadi objek pengamatan penulis pada pembelajaran virtual di *Microsoft*

Teams yang dilakukan di salah satu SD swasta di kota Tomohon pada akhir bulan Juli hingga bulan Agustus 2021. Fakta pertama yang ditemukan adalah jumlah siswa yang aktif di kelas hanya tiga dari total 34 siswa yang mengikuti pembelajaran. Kemudian ditemukan juga respons siswa yang hanya menjawab ya dan tidak saja ketika guru menuntut respons siswa. Hingga yang terakhir nilai latihan mandiri siswa yang sangat rendah di mana hanya ada 12 siswa yang memperoleh nilai di atas 60 dari total 34 siswa.

Berdasarkan temuan di atas pembelajaran pada kelas tersebut belum berjalan dengan efektif. Penyebabnya ialah media pembelajaran yang monoton, seperti penggunaan *powerpoint* dan metode yang penggunaannya cenderung berulang. Media *powerpoint* sebenarnya cukup untuk mendukung penyampaian materi tetapi *powerpoint* bergantung pada aspek keindahan untuk menarik perhatian siswa di samping penggunaannya yang hanya berfokus pada penyampaian guru (Kurniati & Nuroso, 2020). Maka pada bagian ini diperlukan kompetensi guru agar guru dapat menggunakan media pembelajaran yang variatif.

Siswa hendaknya diberi kesempatan mengeksplorasi pengetahuan sehingga terjadi pembelajaran yang efektif. Kehadiran guru dalam memfasilitasi siswa sangat diperlukan salah satunya dengan cara mempersiapkan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa lewat rangsangan pikiran, perasaan dan kemauan belajar siswa (Hamid, dkk, 2020). Harapannya dengan adanya media

pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa kelas VI.

TINJAUAN LITERATUR

Pembelajaran Yang Efektif

Menurut Susanto (2016) suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berlangsung efektif apabila pembelajaran dapat berlangsung dengan terstruktur dan mampu membawa siswa terlibat aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sebagaimana yang disampaikan sebelumnya bahwa penyampaian materi yang terstruktur, keaktifan siswa, pemahaman siswa, serta perilaku siswa yang dikelola dengan baik oleh guru merupakan beberapa indikator dari pembelajaran yang efektif. Maka diperlukan pengelolaan proses pembelajaran oleh guru yang mampu memberi rangsangan kepada siswa untuk mau belajar. Dengan kata lain guru bertanggung jawab paling besar dalam merancang pembelajaran yang efektif, tak terkecuali dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Mengingat kondisi pembelajaran *online* tidak memungkinkan guru mengamati secara langsung perilaku dan respons siswa selama pembelajaran, maka kompetensi guru dalam mengelola kelas dan perilaku siswa menjadi kunci berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang efektif.

Media Pembelajaran Yang Variatif

Berbicara mengenai media pembelajaran Prasetyo (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru untuk mengantarkan pesan dari sumber pembelajaran kepada

penerima pembelajaran dalam hal ini siswa. Dengan demikian media pembelajaran sangat vital fungsinya dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memang dapat mempengaruhi keefektifan pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran sangat mungkin muncul kebosanan terhadap materi khususnya pada konteks pembelajaran jarak jauh. Pada kondisi seperti ini diperlukan kompetensi guru dalam merancang suatu media yang bukan hanya mampu menyampaikan materi tetapi juga mampu membangkitkan semangat dan antusiasme siswa (Tahel & Ginting, 2019).

Media pembelajaran selain efektif untuk menyampaikan materi, Menurut Indriyani (2019) dalam Miarso (2004) berpendapat bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar di dalam diri siswa. Dengan demikian media pembelajaran dapat bermanfaat untuk mengakomodasi gaya belajar siswa baik itu audio, visual, dan kinestetik. Dengan bervariasinya bentuk dari media pembelajaran yang variatif seperti media visual, media audio, media proyeksi diam, media media proyeksi gerak dikombinasikan audio visual, benda fisik, dan media kombinasi multimedia diharapkan mampu meningkatkan keefektifan suatu pembelajaran (Nizwardi Jalinus & Ambiyar, 2016). Dengan demikian pembelajaran hanya tinggal bergantung pada kompetensi guru dalam merancang suatu materi yang diperlengkapi dengan media seperti apa

agar pembelajaran bisa tetap berjalan dengan efektif.

Penggunaan Media Pembelajaran Yang Variatif Dan Kaitannya Dengan Efektivitas Pembelajaran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningtyas & Sulasmono (2020), penggunaan media pembelajaran berhasil menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa mulai dari 43% hingga 91% tergantung jenis media pembelajaran yang digunakan. Selain itu penelitian yang mengkaji penggunaan video pembelajaran terlihat adanya peningkatan keefektifan proses pembelajaran karena kebutuhan siswa dalam fleksibilitas akses materi pembelajaran berhasil dipenuhi (Sudiarta & Sadra, 2016). Kedua penelitian di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu memenuhi indikator dari pembelajaran yang efektif.

Pada penelitian lain penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi GeoGebra berhasil meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep matematika pada siswa (Suweken, 2013). Pada penelitian yang dilakukan oleh Sarnoko, dkk, (2016) dengan menggunakan media pembelajaran berupa video, bisa menjadi antusias dan aktif merespons pembelajaran di mana hal ini berarti proses penyampaian materi bisa berjalan dengan baik. Berdasarkan beberapa penelitian di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan beragam media pembelajaran berhasil meningkatkan keefektifan suatu pembelajaran.

PENDEKATAN

MASALAH

Analisis Rendahnya Keaktifan Pembelajaran Pada Siswa Kelas VI

Pada masa pandemic covid-19 pilihan yang tepat untuk melangsungkan pembelajaran adalah dengan melaksanakannya secara *online*. Namun alternatif ini menyisakan banyak kendala, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran, jaringan internet dan gawai yang rentan mengalami gangguan yang tentu akan mempengaruhi proses penyampaian materi yang menjadi tidak efektif (Rigianti, 2020).

Untuk mengkaji bagaimana keaktifan siswa selama pembelajaran penulis melakukan kegiatan observasi pada pembelajaran yang menggunakan platform Microsoft Teams pada siswa kelas VI dengan mengacu pada indikator pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, penulis menemukan masih ada beberapa indikator pembelajaran efektif yang belum terpenuhi. Berikut beberapa data hasil observasi yang menunjukkan pembelajaran belum berlangsung efektif.

Table 1 Data Hasil Observasi Rendahnya Keefektifan Pembelajaran

No	Indikator	Fakta	Sumber
1	Pemahaman Materi	Ditemukan siswa yang belum memahami materi terlihat ketika mengerjakan	Lembar observasi & Refleksi Observasi

		latihan terbimbing mengenai konsep dasar bilangan bulat		sehingga konsentrasi siswa dapat dimaksimalkan serta dapat menempatkan siswa sebagai subyek dari proses pembelajaran dengan tujuan mencapai pembelajaran yang efektif.
2	Interaksi Selama Pembelajaran	Interaksi selama pembelajaran berjalan secara satu arah oleh guru	Lembar Observasi	Penggunaan Media Pembelajaran Yang Variatif Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran

Adanya fakta siswa yang belum mampu mengerjakan soal latihan terbimbing disebabkan oleh konsentrasi siswa khususnya ketika menyerap materi masih rendah (Ayu Ardilla & Hartanto, 2017). Konsentrasi siswa yang rendah selama pembelajaran salah satunya disebabkan oleh gaya belajar siswa yang tidak diakomodasi oleh media atau metode pembelajaran (Bire, dkk, 2014). Hal ini sesuai dengan temuan penulis di mana siswa merasa sulit berkonsentrasi yang menjadikan mereka sulit memahami materi yang diajarkan guru. Kemudian fakta lain menunjukkan guru gagal menjadikan siswa menjadi subyek dari proses pembelajaran. Hal ini terlihat ketika ada siswa yang mengungkapkan kekesalannya karena merasa tidak diperhatikan. Terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan rasa tanggung jawab dalam diri siswa untuk tekun dan memberi perhatian maksimal (Ulfatus Sa'adah, 2018). Maka untuk mengatasi fakta-fakta di atas diperlukan peran guru dalam menyediakan media pembelajaran yang tepat guna memfasilitasi gaya belajar siswa,

Berangkat dari pendapat Tahel & Ginting (2019) yang berpendapat bahwa sekalipun pembelajaran telah dirancang sedemikian rupa guru tetap perlu menggunakan media pembelajaran sebagai penyampai pesan materi yang telah disiapkan. Maka pada proses pembelajaran penulis menggunakan beberapa media pembelajaran mulai dari media pembelajaran yang berbentuk fisik, teknologi, dan berbasis web. Media yang berbentuk fisik yang dimaksud merupakan benda nyata yang disajikan ke dalam ruang virtual lewat penyampaian teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi adalah penggunaan gawai-gawai yang mampu menyajikan media pembelajaran berbentuk fisik ke ruang virtual. Sementara media pembelajaran berbasis web yang dimaksud adalah penggunaan website yang ada di internet.

Untuk media pembelajaran yang berbentuk fisik, penulis menggunakannya pada operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Penulis menggunakan kancing positif dan negatif dan penggunaan alat musik marakas pada pelajaran interval nada. Kedua media ini digunakan untuk membantu siswa membangun jembatan keledai dari suatu konsep. Untuk media pembelajaran yang berbentuk gawai,

penulis menggunakan kamera dan mikrofon tambahan yang digunakan untuk membawa media fisik ke ruang virtual. Handcam dan mikrofon digunakan agar siswa bisa melihat penulis mendemonstrasikan media kancing dan marakas dengan kualitas gambar yang maksimal dan suara yang lebih jernih dan detail. Terakhir untuk media pembelajaran berbasis web, penulis menggunakan Quiziz dan YouTube. Media ini digunakan untuk menyajikan ketersediaan video pembelajaran yang melimpah sebagai sumber belajar lain bagi siswa. Hal ini mendapat reaksi yang positif dari siswa di mana beberapa siswa yang terkendala dalam hal gawai menjadi lebih fleksibel dalam mengakses materi pembelajaran.

Berdasarkan indikator pembelajaran efektif, penggunaan media yang dilakukan menunjukkan suatu keberhasilan dalam hal meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan indikator mengenai pemahaman siswa, ditemukan bahwa terdapat 20 siswa berhasil menjawab setelah guru menggunakan media pembelajaran. Jika dibandingkan dengan data observasi yang menunjukkan hanya dua sampai tiga orang saja maka dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran berhasil meningkatkan keefektifan pembelajaran. Untuk indikator mengenai interaksi dan keterlibatan siswa, media yang digunakan berhasil meningkatkan frekuensi interaksi siswa seperti menjawab pertanyaan guru dan bertanya seputar materi maupun pemahaman mereka. Temuan ini didukung penelitian yang dilakukan oleh (Kristiani dan Prasetyo, 2016)

yang menunjukkan bahwa penggunaan media benda yang konkret dan sesuai kebutuhan, menjadikan siswa menjadi lebih banyak terlibat dan lebih memperhatikan pembelajaran. Wibowo (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan sesuai konteks berhasil menjadikan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran selain mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih sederhana ternyata juga berhasil menarik perhatian siswa (Mahnun, 2012). Selain menyampaikan materi dengan lebih menarik, media pembelajaran juga berhasil membangun interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih intens dan pembelajaran pun menjadi lebih efektif (Rima, 2016). Dengan begitu siswa menjadi lebih memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru sekaligus menjadikan siswa lebih mudah memahami materi. Berdasarkan data ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa dalam suatu pembelajaran ternyata berhasil memenuhi indikator-indikator peningkatan keefektifan pembelajaran. Keberhasilan ini merupakan buah dari berhasilnya guru menyediakan pembelajaran yang dapat mengakomodasi siswa dan menjadikan siswa sebagai subyek dari pembelajaran.

Dengan demikian penulis berupaya menjadikan siswa sebagai subyek dari pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media fisik seperti kancing bilangan yang disajikan ke ruang virtual. Hal

ini dimaksudkan agar siswa dapat terstimulus untuk membangun jembatan keledai ingatan mereka yang memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Media kancing bilangan juga digunakan untuk menunjukkan bukti atau contoh nyata dari materi yang diajarkan di mana siswa bisa melihat dan mendengar dengan lebih detail. Selain penggunaan media fisik, media pembelajaran berbasis online yaitu YouTube dan Quiziz juga dapat digunakan dengan maksud menjadikan siswa lebih aktif dalam interaksi salah satunya melalui kuis interaktif. Media pembelajaran berbasis online juga dimaksudkan untuk membuka wawasan siswa mengenai adanya pilihan sumber pembelajaran lain yang tersedia yang bisa diakses siswa.

Upaya menjadikan siswa sebagai subyek dari pembelajaran, terbukti berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang dapat dilihat dari nilai latihan mandiri siswa yang sebelumnya memiliki nilai rata-rata 80 menjadi 100. Keberhasilan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kurniawati dan Nita (2018) di mana dikatakan bahwa siswa mengaku menjadi lebih mudah memahami pembelajaran dengan adanya media pembelajaran. Selain itu menurut Wibowo (2016) media pembelajaran terbukti berhasil meningkatkan keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran dengan demikian pembelajaran yang dipersiapkan guru dapat berlangsung dengan aktif. Sehingga usaha penulis menggunakan media pembelajaran yang variatif dan sesuai kebutuhan berhasil

menjawab masalah-masalah yang ditemukan selama observasi dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Maka dapat dikatakan bahwa upaya menjadikan siswa sebagai subyek dari pembelajaran lewat penggunaan media pembelajaran yang variatif berhasil mengatasi masalah-masalah yang ditemukan selama observasi. Mengenai temuan siswa yang kesulitan mengerjakan latihan terbimbing akibat kesulitan untuk memahami materi, penggunaan media yang dapat menstimulus siswa untuk membangun jembatan keledai dapat menjadi solusi. Hal ini dikarenakan media yang digunakan akan menyederhanakan materi sehingga lebih mudah dipahami siswa. Selain itu interaksi yang berlangsung satu arah oleh guru juga dapat diatasi lewat penggunaan media yang menstimulus siswa untuk berkomunikasi lebih aktif.

Beberapa usaha yang dapat diterapkan oleh guru guna meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa kelas VI lewat penggunaan media pembelajaran yang variatif antara lain:

- Sebelum menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, guru terlebih dahulu menyiapkan materi dengan baik, menentukan tujuan dari pembelajaran, dan menentukan bagian-bagian dari materi mana yang akan diperjelas oleh media pembelajaran.
- Analisis ke dalam diri siswa harus dilakukan oleh guru untuk menemukan apa yang menjadi kekuatan, kelemahan, dan kebutuhan siswa. Sehingga nantinya ketika pembelajaran berlangsung media yang

digunakan bukan hanya cocok dengan materi pembelajaran tetapi dapat menyesuaikan dengan kekuatan, kelemahan, dan kebutuhan mereka.

- Selanjutnya guru perlu merancang media pembelajaran yang dapat sesuai dengan hasil analisis akan kebutuhan materi dan kebutuhan siswa.

KESIMPULAN

Setelah melalui penelitian dan pembahasan, terdapat

Penggunaan media pembelajaran variatif yang tentunya disertai dengan persiapan yang matang oleh guru berhasil memenuhi tercapainya indikator pembelajaran yang efektif. Di mana siswa berhasil menjadi subyek dari proses pembelajaran yakni siswa menjadi terlibat lebih aktif ketika penyampaian materi maupun saat diskusi interaktif selain itu siswa juga menjadi lebih mudah memahami materi.

Guru dengan peran dan tanggung jawabnya sebagai fasilitator dituntut untuk mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang mampu mengembangkan setiap potensi siswa. Sebab di pembelajaran online ini memang ada kemajuan teknologi yang dapat menyediakan pembelajaran melimpah tetapi tidak akan pernah bisa menggantikan guru khususnya dalam perannya sebagai pendidik. Sebab manusia diciptakan untuk hidup berelasi yang membangun dengan sesamanya manusia. Sehingga guru dalam perannya dibutuhkan oleh siswa untuk diajar hidup berelasi melalui pembelajaran yang disusun oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA [REFERENCES]

[APA Style, 1 space, Times New Roman, 10 pts., justified]

- Arylien Ludji Bire, Uda Geradus, dan J. B. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 44, 168–174.
- Ayu Ardilla, S. H. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Iskandar Muda Batam. *Phytagoras*, 6, 175–186.
- Fithry Tahel & Erwin Ginting. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *TEKNOMATIKA*, 9, 113–120.
- I Gusti Putu Sudiarta, I. W. S. (2016). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49, 48–58.
- Ika Kurniati & Harto Nuroso. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Tema 4 Sub Tema 2 Melalui Pembelajaran Zoom dengan Media Power Point SD Negeri 01 Lambur Kecamatan Kandangserang Kabupaten Pekalongan Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik Universitas PGRI Semarang*, 6, 114–125.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 17–26.
- Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1, 68–76.
- Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37, 27–35.
- Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, J. S. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nizwardi Jalinus & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Novi Kristiani dan Zuhdan Kun Prasetyo. (2016). Kefektifan Pembelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Benda Konkret Pada Kelas V SD Timuran. *Jurnal Prima Edukasia*, 4, 163–175.