

Inovasi Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Nurlaelah¹, Lutfiah Nurhuda Watri², Mulyasti Andasari³

^{1,2,3}Universitas Muslim Indonesia, Makassar, Indonesia

E-mail: nurlaelahm@umi.ac.id

Article History:

Received: 10 April 2025

Revised: 05 Mei 2025

Accepted: 09 Mei 2025

Keywords: Inovasi,
Pemanfaatan Media
Pembelajaran Digital,
Pendidikan Agama Islam

Abstract: Jurnal ini bertujuan memperoleh informasi mengenai bentuk dan jenis inovasi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital di MIN 2 Makassar. Media yang tersedia meliputi LCD, gambar, globe, dan laptop pribadi guru. Ketersediaan media ini mendukung proses pembelajaran yang lancar, efektif, dan efisien, serta memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Inovasi guru sejalan dengan kemampuan mereka dalam memanfaatkan media tersebut. Bentuk inovasi antara lain guru membekali diri dengan keterampilan membuat PowerPoint animasi agar menarik perhatian siswa. Guru juga menyiapkan media visual seperti video YouTube berdurasi maksimal 5 menit, gambar menarik, globe, dan animasi bersuara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam memilih media, guru mempertimbangkan kesesuaian dengan materi, tujuan, latar belakang siswa, dan lingkungan belajar. Guru terus meng-upgrade diri, baik melalui pelatihan maupun belajar secara mandiri. Dengan demikian, keterampilan, upaya guru, dan fasilitas yang tersedia dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran di MIN 2 Makassar, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efisien.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (SisDiknas, 2003). Dalam kaitannya dengan peraturan undang-undang maka dapat pula ditarik bahwa pendidikan di Indonesia haruslah mempunyai inovasi sehingga inovasi pembelajaran yang diarahkan pada pendidikan agama Islam tersebut akan mendapatkan hasil yang maksimal dan tidak akan kalah dengan negara-negara lain. Inovasi pendidikan agama Islam menjadi sebuah dasar bagi keberlangsungan pendidikan yang tidak terus menerus monoton sehingga ketika pendidikan tersebut pada titik urgen maka inovasi pembelajaran ini perlu untuk diterapkan dengan sistematis.

Era sekarang menjadikan pendidikan agama Islam harus terus bergerak dengan cepat efektif dan efisiensi, sehingga kinerja pembelajaran pendidikan agama Islam tidak ketinggalan dengan keberlangsungan digitalisasi dunia yang semakin hari semakin maju dengan pesatnya. Inovasi pendidikan yang sifatnya menjadi pembaharu atau udara segar sebagai cara untuk memberikan pendidikan yang terwujud secara dinamis dan reflektif bagi dunia pendidikan pada umumnya dan pendidikan agama Islam pada khususnya. Oleh karena itu, lembaga pendidikan terutama pendidikan Islam harus terus mengevaluasi dan memberikan inovasi pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman, kondisi yang terjadi dan diseimbangkan dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik berkaitan dengan tingkatannya.

Menurut Sadiman (2008:7) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Berdasarkan pengertian ini dapat dimaknai bahwa proses pembelajaran peserta didik dengan menggunakan berbagai macam alat atau pun bahan untuk menyalurkan sebuah materi pembelajaran kepada peserta didik. Jenis media pembelajaran terdiri atas beberapa macam, diantaranya yaitu buku, alat peraga, media pembelajaran digital berupa multimedia interaktif, media audio visual, video dan animasi, gambar, media social, online/e-learning dan masih banyak lagi. Dari berbagai jenis media pembelajaran yang ada, media pembelajaran digital juga merupakan salah satu media yang sangat penting untuk digunakan sebagai bahan ajar seorang guru di dalam kelas.

Saat ini dalam proses pembelajaran, terutama pada peserta didik sekolah dasar masih banyak ditemukan siswa yang minat belajarnya rendah karena kurang tertarik pada proses pembelajaran yang berlangsung. Boleh jadi dikarenakan proses pembelajaran yang sifatnya masih monoton tidak menggunakan media yang dapat merangsang daya cipta belajar anak.

Khususnya di MIN 2 Makassar penulis ingin mengetahui inovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis digital. Selain itu bagaimana Upaya guru dalam *meng-up grade* dirinya khususnya terhadap kompetensi memanfaatkan media pembelajaran digital dewasa ini.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran digital merupakan suatu system yang dapat memfasilitasi pembelajar agar mampu belajar dengan lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti; teks, visual, audio, dan gerak. Era digitalisasi memiliki tantangan sekaligus peluang bagi Lembaga Pendidikan. Syarat maju dan berkembang Lembaga Pendidikan harus memiliki daya inovasi dan dapat berkolaborasi. Jika tidak mampu berinovasi dan berkolaborasi, maka akan tertinggal jauh ke belakang. Sumber daya manusia (SDM) yang dapat memajukan, mengembangkan, dan mewujudkan cita-cita bangsa yaitu membelajarkan manusia. Menjadikan manusia pembelajar bukan hal mudah seperti membalikkan telapak tangan. Lembaga Pendidikan harus mampu menyeimbangkan sistem Pendidikan dengan perkembangan zaman (Natalia dan Sukraini, 2021).

Holzberger, Philipp dan Kunter, (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk media digital misalnya teks atau gambar melalui internet. Konten pembelajaran yang disediakan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menambah pengetahuan serta keterampilan pribadi peserta didik. Media pembelajaran digital mempunyai banyak manfaat bagi seorang guru diantaranya, sebagai alat belajar yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian tujuan dan merupakan sebuah metode baru untuk meningkatkan pembelajaran dan suasana kelas yang lebih menyenangkan.

Era saat ini pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran menjadi alternatif pilihan yang sangat sesuai dengan kebiasaan dan lingkungan peserta didik. Media pembelajarannya dengan teknologi digital tidak dapat dipungkiri sebagai media yang canggih atau memenuhi kebaruan (*novelty*) yang biasanya akrab dengan peserta didik (Simarmata, 2018; Hutaeruk *et al* ,2022) Peserta didik saat ini merupakan generasi yang terbiasa dengan teknologi digital (*Digital Native*). Hal ini merupakan sesuatu yang wajar karena setiap generasi memiliki karakteristik tersendiri sesuai zamannya.

Kreativitas manusia berlaku pada hal penciptaan yang terus menerus yaitu mengubah suatu bentuk ke bentuk lain. Kreativitas ini meliputi semua aspek kehidupan manusia, seperti dalam ilmu pengetahuan, pemikiran, pendidikan dan lain-lain (Sutrisno, 2005). Inovasi dapat timbul dari mana saja, yang tercipta karena adanya dorongan atau keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang diawali dengan interaksi antar guru dan peserta didik, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini, guru saatnya menyadari bahwa hendaknya melakukan pembaharuan dengan ide-ide dan inisiatif yang baru dengan memanfaatkan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Tanpa kesadaran dan kemauan dari guru untuk selalu berinovasi dalam pembelajarannya, maka pembelajaran akan membosankan bagi para peserta didik. Selain itu, guru tidak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Mengingat sangat penting kehadiran inovasi, maka inovasi menjadi sesuatu yang harus dicoba untuk dilakukan oleh setiap guru (Nining Sudaryanti: 2021).

Dalam konteks sekolah dewasa ini, pendidikan diharapkan dengan perubahan cara peserta didik belajar. Hal ini terutama dirasakan di masyarakat perkotaan dan Tingkat sosial ekonomi menengah ke atas. Dalam beberapa keadaan pendidik menghadapi peserta didik yang dikategorikan sebagai “pembelajar abad milenium” yang ditandai dengan kemampuan dan kebiasaan untuk *multi-tasking* (*mengerjakan beberapa kegiatan sekaligus*), dan mengakses informasi dari berbagai sumber secara simultan. Dalam hal ini pendidikan harus mampu membuat strategi yang kreatif untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dan membimbing proses belajar mereka dengan cara yang berbeda. Cara-cara kreatif yang dikembangkan tersebut dapat disebut sebagai inovasi dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian ini adalah bersifat kualitatif, yaitu menjelaskan dan menggambarkan keadaan sebenarnya. Subjek penelitian ini adalah guru kelas III dan kelas IV dan kepala Madrasah MIN 2 Makassar. Penelitian ini berfokus pada bentuk inovasi guru kelas III dan IV terhadap , pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pada proses pembelajaran yang berlangsung. Adapun metode pengumpulan datanya menggunakan instrument observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta teknik analisis datanya adalah, menyusun data, mengolah data, reduksi data, menyajikan data, triangulasi dan menarik Kesimpulan. Hal ini dilakukan secara sistematis dan terstruktur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru Kelas III dan IV di MIN 2 Makassar adalah:

1. Menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Guru kelas III dan IV menyusun RPS yang akan diimplementasikan di kelas. Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran tentunya guru menyesuaikan antara rencana yang telah disusun dengan pelaksanaan di lapangan. Termasuk unsur sumber, media dan metode pembelajarannya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. (Observasi proses pembelajaran, tanggal 4 pebruari 2024).

2. Inovasi Metode Pembelajaran

Dalam inovasi metode pembelajaran guru memiliki cara untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik di dalam proses pembelajaran, dengan tujuan materi yang diajarkan dapat tersampaikan pada peserta didik sehingga mereka dapat memahami pembelajaran yang berlangsung. Adapun metode pembelajaran tersebut, yaitu: diskusi, tanya jawab, demonstrasi, Latihan dan praktek, serta pemecahan masalah. Tentu saja dalam pemilihan media dipilih sesuai dengan karakteristik materi dan latar belakang peserta didik mereka. Dengan kata lain, metode ini dipilih tentunya dengan pertimbangan berbagai kesesuaian. (Observasi proses pembelajaran, tanggal 4 Pebruari 2024)

3. Inovasi Pemanfaatan Media Pembelajaran

Melalui tahap observasi peneliti menemukan bahwa peserta didik sangat senang mengikuti pembelajaran meskipun dengan media sederhana atau dengan PPT atau media visual dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang disajikan oleh guru. Peneliti berpendapat bahwa media yang visual saja peserta didik sudah senang apa lagi jika disajikan dengan berbagai media digital yang canggih, bisa dibayangkan betapa senangnya peserta didik menerima atau mengikuti proses pembelajaran. Namun, di MIN 2 ini media atau fasilitas teknologi masih sangat terbatas persediaannya. Meski demikian, guru masih tidak mau ketinggalan kreatif berpikir, guru kelas III dan IV dapat menggunakan metode pembelajaran untuk mengimbangi ketersediaan media canggih yaitu dengan cara menggunakan metode pembelajaran misalnya *flipped classroom*. Adapun media yang tersedia di MIN 2 ini antara lain, gambar, peta globe, LCD, dan papan tulis. (Observasi 17 April 2024).

4. Inovasi pengembangan Bahan Ajar

Langkah-langkah yang dilakukan guru kelas III untuk mengembangkan bahan ajar, yaitu; tujuan pembelajaran yang jelas, riset materi pembelajaran, memilih metode yang tepat membuat materi yang menarik dan relevan, dan mengevaluasi. Hal ini, guru menyiapkannya dalam bentuk RPS. Adapun pelaksanaannya di kelas guru berupaya melakukannya secara maksimal menyiapkan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan berdasarkan RPS yang telah disusun. Diawali dengan persiapan (apersepsi, dilanjutkan dengan kegiatan inti dan diakhiri dengan penutup yang meliputi penguatan dan kesimpulan, serta melakukan umpan balik terhadap peserta didik mengenai bahan kajian yang telah disajikan pada saat itu. (Observasi proses pembelajaran, tanggal 17 April 2024).

Selain itu, guru memanfaatkan media PPT dengan menggunakan animasi diiringi dengan *sound* yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik fokus memperhatikan PPT yang ditayangkan oleh guru. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan PPT tersebut yang cukup kreatif, dapat menciptakan daya tarik bagi peserta didik. Guru juga kadang-kadang memanfaatkan globe Ketika mereka belajar misalnya Sejarah, guru memperlihatkan posisi dimana kisah sejarah tersebut terjadi, selain itu kadang-kadang disertai dengan film berdurasi pendek. Setiap media yang ada tersedia sepanjang mereka miliki dimanfaatkan sesuai dengan

karakteristik pembelajaran.

Adapun bentuk dan strategi inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan beberapa metode ataupun model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan lingkungan serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru berupaya memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di Madrasah tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran yang diterapkan tentunya berbasis kemampuan guru dan ketersediaan fasilitas yang ada. Pihak penyelenggara Pendidikan dapat melakukan dan mengikutsertakan guru-guru secara bergilir berdasarkan kebutuhan untuk mengikuti program misalnya pelatihan, *workshop*, dan lain-lain yang dapat membuat guru meng *up grade* dan meng *up date* diri mereka demi pengembangan SDM untuk kompetensi peserta didik yang maksimal baik di bidang akademik maupun di bidang non-akademik.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan bersama guru bahwa strategi inovasi pembelajaran salah satunya dengan menggunakan aplikasi teknologi. Beliau menjelaskan bahwa:

“Dengan mengintegrasikan aplikasi teknologi tertentu dalam pembelajaran misalnya dengan menampilkan gambar yang menarik video, PPT animasi dan lain-lain dapat membuat peserta didik focus dan aktif terlibat secara konsisten. Tinggal kita guru hendaknya senantiasa belajar dan belajar secara terus menerus agar apa yang diharapkan yaitu mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran”.

Pernyataan selanjutnya mengenai manfaat media pembelajaran adalah:

“Sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru menyediakan media yang disesuaikan dengan tujuan materi pembelajaran. Misalnya; belajar ibadah dengan materi thaharah belajar wudhu, maka guru menyediakan media visual elektronik tata cara wudhu dan guru memberikan penjelasan sekitar 2-5 menit saja sehingga peserta didik dengan mudah mengikuti atau mempraktekannya”.

Penuturan yang lain:

“Salah satu manfaat utama yang ditawarkan oleh media pembelajaran digital adalah aksesibilitas yang mudah. Dengan adanya teknologi digital, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Ini menciptakan fleksibilitas dalam belajar, menghilangkan hambatan ruang dan waktu dalam proses Pendidikan”

Penuturan selanjutnya bahwa penggunaan video animasi terbilang efektif karena memberi banyak manfaat dalam pembelajaran, di antaranya:

- a. Menarik perhatian dan focus peserta didik
- b. Mempermudah susunan pembelajaran
- c. Mempermudah pemahaman peserta didik

Berdasarkan penuturan tersebut maka dapat dianalisis bahwa pemanfaatan media video atau media digital termasuk audiovisual animasi sangat berdampak positif baik bagi guru maupun terhadap peserta didik. Artinya bagi guru dapat mempermudah tugas dan tanggung jawabnya sebagai guru dan sedangkan bagi peserta didik dapat menikmati pembelajaran yang tidak membosankan.

Adapun fasilitas yang terkait dengan media pembelajaran yang berbasis digital yang dapat dimanfaatkan oleh para guru di MIN 2 Makassar antara lain; LCD, gambar-gambar, globe, yang

dapat dimanfaatkan oleh guru khusus kelas III dan IV. Bagi guru dapat menggunakan laptop dengan menampilkan Ppt dan youtube sesuai dengan materi yang disajikan. Meskipun di Madrasah tersebut ketersediaan media pembelajaran berbasis IT atau digital masih sangat terbatas, namun guru senantiasa memanfaatkan fasilitas tersebut secara optimal.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis digital memiliki dampak yang positif dan itu tergantung dari kemampuan guru dalam berinovasi dengan kehadiran era digital saat ini. Selain itu, dengan ketersediaan fasilitas di Lembaga Pendidikan, menjadi faktor yang ikut berpengaruh. Guru Kelas III dan IV di MIN 2 Makassar dapat menggunakan beberapa jenis media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Guru memiliki kemampuan dalam memanfaatkan dan mengembangkan media elektronik. Adapun media pembelajaran yang berbasis digital yang tersedia di MIN 2 ini antara lain; LCD, globe, grafik, gambar-gambar, dan film. Selain itu, guru juga berinovasi menciptakan pembelajaran yang audiovisual melalui youtube dan film pendek yang termuat sejenis dialog pendek. Sehingga minat para peserta didik untuk belajar teridentifikasi cukup tinggi dengan indikator berdasarkan yang tertulis dalam rapor hasil belajar peserta didik di kelas III dan IV MIN 2 Makassar. Guru memiliki kemampuan berinovasi pada proses pembelajaran berlangsung dengan *meng-upgrade* diri mereka melalui program-program yang terkait dengan pengembangan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Selanjutnya guru senantiasa *update* secara autodidak melalui sumber-sumber belajar yang ada misalnya melalui *youtube*, sehingga guru tergolong memiliki kemampuan menghadapi era digital ini. Data tambahan saat observasi pada proses pembelajaran yang berlangsung terlihat hanya ada beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam bertanya atau menanggapi atau angkat tangan ketika guru memberi pertanyaan kepada mereka secara *random* ataupun secara terstruktur. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara oleh guru kelas bahwa memang terjadi suasana pembelajaran yang menyenangkan baik bagi peserta didik maupun guru. Meskipun fasilitas media pembelajaran berbasis digital masih sangat terbatas pada MIN 2 Makassar namun guru berupaya melakukan inovasi baik melalui program tertentu maupun secara autodidak melalui aneka sumber belajar yang terjangkau seperti *youtube* dan *tutorial*.

DAFTAR REFERENSI

- Cahyani, A. (2023). *5 Contoh Media Berbasis Digital*. Tersedia di <https://blog.kejarcita.id/>
- Departemen Agama RI. (2002). *Al-Qur'an dan terjemahnya*. Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah, Penafsir Al-Qur'an.
- Fuad, I. (2010). *Dasar pendidikan, komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Holzberger, D., Phlipp, A., & Kunter, M. (2013). How to teaches: Self-efficiency is related. *Journal of Adventure Education & Outdoor Learning*, 20. Routledge.
- Isma, Y. (2018). Strategi guru dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDN Dadi 1 Plaosan Magelang. *Jurnal Edukasi Gemilang*, 3(1).
- Kusnadi. (2017). Model inovasi pendidikan dengan strategi implementasi konsep "Dare to be Different". *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1). <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jep/article/download/391/350>
- Natalia, & Sukmini. (2021). Pendekatan konsep merdeka belajar dalam pendidikan era digital. Dalam *Prosiding Seminar Nasional IAIN Palangkaraya*.
- Nurlaelah, N., Syahid, A., Nur Fuady, M. I., & Lestari, M. F. (2021). Improving learning activities and outcomes of students by application of observation-based learning. *Universal Journal of Educational Research*, 9(3).

-
- <https://doi.org/10.13189/ujer.2021.090307>
- Nurlaelah. (2020). Aplikasi model quantum teaching dalam meningkatkan motivasi dan capaian pembelajaran siswa. *Inspiratif: Pendidikan Alauddin*, 9(1). <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/author/submission/14797>
- Ratika, N. (2003). Workshop model pembelajaran kreatif dan inovatif guru di MTS Wihdatul Ulum Parangloe Kabupaten Gowa. *Jurnal Abdimas Patikala*. Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia.
- Sinarmata, et al. (2018). *Technology multimedia dalam pendidikan: Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pendidikan*.
- Sinarmata, et al. (2022). *Pembelajaran berbasis multimedia*. Yayasan Kita Menulis.
- Sutrisno. (Tanpa tahun). *Revolusi pendidikan di Indonesia (Membedah metode dan teknik pendidikan berbasis kompetensi)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Tilaar, H. A. R. (2004). *Multikulturalisme: Tantangan-tantangan global masa depan dalam transformasi pendidikan nasional*. Jakarta: PT Grasindo.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Zulherman, H. G. (2021). Analysis of the needs of animated video media based on the Canva application in science. *Pendidikan Saintika*, 6. <https://doi.org/10.2405/psj.v6ii-43>