

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MENINGKATKAN MOTIVASI SEKOLAH DASAR

Tasya Adelia

tasyaadelia78@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRAK

Keywords: media

*pembelajaran, digital, motivasi,
sekolah dasar*

©2024 The Author(s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Penggunaan Mdia Pembelajaran Berbasis Digital Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Sekolah Dasar mengalami teknologi pendidikan.pendidikan tersebut adalah sistem yang bertujuan untuk membentuknya suatu karakter induvidu yang cerdas dan berkualitas.Metode pembelajaran menggunakan sistem Literature Riview (SLR) yang berguna untuk menyusun publikasi ilmiah,media pembelajaran salah satu kata kunci utama proses keberhasilan pembelajaran Dengan adanya prose pembelajaran menggunakan media digital dapat membantu meningkatkan siswa dalam keteerampilan berfikir kritis.

PERKENALAN

Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat di berbagai bidang, khususnya dalam dunia Pendidikan (Jamun, 2018). Pendidikan adalah sistem yang tujuannya untuk membentuk karakter individu yang cerdas dan berkualitas. Melalui pendidikan, siswa diharapkan dapat menjadi individu yang lebih baik dan berkompeten dalam bidangnya masing-masing (Putri & Wibawa, 2016). Pendidikan diartikan sebuah bentuk usaha yang sadar dan dalam prosesnya terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang dimana peserta didik dituntut secara dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya serta keterampilan apa saja yang yang diperlukan baik untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Model Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sudah mulai diterapkan di dunia Pendidikan (Ridwan & Umam, 2021); (Shalikhah, 2017); (M. Yuliani et al., 2020). Dalam pemanfaatan teknologi untuk membentuk sebuah media pembelajaran memiliki banyak keunggulan, salah satu diantaranya yaitu membentuk pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

TINJAUAN LITERATUR

Hakikat Strategi di Sekolah Dasar

Pada dasarnya proses belajar mengajar di sekolah dasar meliputi rencana, metode dan kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan (Gulo, W. 2005:3). Menurut Perumum (2015: 239) menunjukkan bahwa apa yang kita maksud dengan sistem sekolah dasar adalah rencana pekerjaan dan pembelajaran, terutama di sekolah dasar. Berdasarkan dua pemikiran ini, kami dapat menyimpulkan bahwa proses studi adalah kesan ideal untuk mencapai pendidikan yang sukses, dan proses perhitungan dan pendidikan.

Hakikat Model Pembelajaran di Sekolah Dasar

Metode pembelajaran adalah referensi ke pengaturan contoh proses. Studi adalah model pelajaran untuk dipelajari atau dipelajari, diprediksi (2015: 246). Gaya belajar. Memunyai ciri-ciri antara lain: berdasarkan teori, ada visi dan tujuan, sebagai pedoman evaluasi kegiatan belajar mengajar, ada proses pembelajaran, ada dampak setelah penerapan model, digunakan sebagai persiapan untuk. Mengajar. Menurut Rahayu (2015:3), menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konsep yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancangan pembelajaran. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan acuan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk dapat melaksanakan pengalaman belajar mengajar dan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Hakikat Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Prastowo (2015:295) mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik yang berupa alat, lingkungan, maupun rencana atau paket yang dimaksudkan yang dapat mengirimkan informasi pendidikan untuk memperlancar Proses pembelajaran siswa sekolah dasar untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Susilana (2009:6) menjelaskan bahwa media adalah suatu teknologi yang menyampaikan informasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran, sebagai alat komunikasi dalam bentuk cetak, audio, visual dan termasuk media, memberikan motivasi kepada siswa untuk memvisualisasikan., emosi, perhatian dan kesadaran siswa dapat memimpin proses belajar mengajar. Bergantung pada dua pemikiran ini, dapat Disimpulkan bahwa media

belajar adalah segalanya dalam bentuk perangkat, lokasi, efek, berhati-hati dan pikiran siswa dapat melakukannya dalam proses pengajaran dan sistem pendidikan.

Hakikat Teknologi Pembelajaran di Sekolah Dasar

Nai (2017:136) menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran berarti berbagai cara penggunaan media dan teknologi untuk pembelajaran dan pembelajaran, yang sangat penting untuk menyampaikan isi kurikulum dan terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, teknologi pembelajaran dapat dirancang untuk pemerataan kesempatan belajar. Berdasarkan pemikiran tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan sangat penting sebagai alat yang dapat digunakan sebagai penyampai informasi antara guru dan siswa sehingga tercipta komunikasi pembelajaran antara media, siswa dan guru serta antar siswa.

Fungsi Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar

Pada dasarnya metode pembelajaran ini sangat bermanfaat pada setiap tahapan proses belajar mengajar, namun pada saat persiapan memberikan motivasi, perhatian, pemahaman, retensi dan transfer ilmu kepada siswa. Dapat dijelaskan bahwa strategi yang diperlukan dalam persiapan proses belajar mengajar yang harus diperhatikan adalah persiapan belajar siswa, baik secara fisik maupun psikis (jasmani dan spiritual), yang memungkinkan siswa atau mata pelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selanjutnya dari segi motivasi, strategi mempunyai pengaruh yang besar terhadap siswa. Skema motivasi ini memerlukan adanya suatu daya penggerak (motivasi) atau minat yang menggerakkan perilaku menuju suatu tujuan tertentu, dalam hal ini tercapainya tujuan proses belajar mengajar.

Peran sistem pendidikan dalam pikiran mikro (sempit) adalah suatu sistem atau sistem yang dapat membantu (secara tidak sadar) terlaksananya pendidikan dan pengembangan aspek jasmani dan rohani peserta didik. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan, terutama ketika merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Karena segala kegiatan pendidikan mengarah pada tercapainya tujuan tersebut, Udin S. Winata. Strategi (2005).

Fungsi Model Pembelajaran di Sekolah Dasar

Peranan sistem pembelajaran yang tepat dapat mendorong minat belajar siswa, meningkatkan dan meningkatkan motivasi serta penyelesaian pekerjaan rumah, membuat siswa memahami materi terbuka, sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Setiap jenis pembelajaran memerlukan sistem manajemen dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kelompok. Tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah agar hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keberagaman dari temannya, serta berkembangnya keterampilan sosial.

Fungsi Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Prastowo (2015:302-305) mengatakan media berfungsi. Kajian seringkali berbeda-beda, seperti: 1) sebagai penunjang dan sumber belajar, 2) karya semantik, 3) karya organisasi, 4) karya organisasi, 5) karya. Distribusi, 6) kerja mental 7) pekerjaan sosial.

Fungsi Teknologi Pembelajaran di Sekolah Dasar

Secara umum fungsi teknologi pendidikan adalah:

1. Petunjuk pengajaran sebagai perlengkapan untuk menunjang pengetahuan.
2. Mewakili gagasan pemahaman dan keyakinan siswa.
3. Menyelenggarakan produksi, multimedia sebagai dasar pengetahuan siswa.

4. Teknologi pendidikan sebagai alat informasi untuk mengevaluasi pengetahuan dalam mendukung siswa.
5. Mendapatkan informasi penting.
6. Analisis ide, keyakinan dan pandangan dunia.
7. Teknologi pendidikan seperti media sosial untuk mendukung pengajaran dari mulut ke mulut.
8. Terhubung dengan orang lain.
9. Berkomunikasi, berdiskusi dan membangun konteks antar anggota tim.
10. Teknologi pendidikan sebagai mitra intelektual untuk menunjang peserta didik.
11. Membantu siswa untuk mengungkapkan dan menunjukkan apa yang mereka ketahui.
12. Teknologi pendidikan dapat meningkatkan mutu pendidikan/sekolah.
13. Teknologi pendidikan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.
14. Teknologi pendidikan dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

METODOLOGI

Metode Systematic Literature Review (SLR) digunakan untuk menyusun publikasi ilmiah ini. Pendekatan SLR digunakan untuk menemukan, memeriksa, menilai, dan meringkas semua penelitian yang dapat diakses tentang materi pelajaran yang menarik dengan pertanyaan penelitian spesifik tertentu. Pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dapat digunakan untuk melakukan tinjauan sistematis. Dalam penelitian ini peneliti.

HASIL

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu kunci utama keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Data penelitian ini terdiri dari analisis dan ringkasan hasil studi yang telah dipublikasikan tentang penggunaan dan pengembangan video pembelajaran.

Secara garis besar tiga artikel terpilih dijabarkan sebagai berikut:

- Anugerah dan Randi, melakukan penelitian di SD Negeri 2 Kembangan Purbalingga, yang dilakukan selama 3 bulan. Subjek penelitiannya sebanyak 18 siswa kelas 4. Siswa-siswa tersebut mula-mulanya di wawancarai mengenai kesulitan dalam pembelajaran di kelas. Lalu didapatkan hasil bahwa 83% siswa memilih Matematika sebagai mata pelajaran yang paling tidak disukai. Dari hasil wawancara tersebut peneliti memutuskan membuat game edukasi berbasis digital untuk mata pelajaran Matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap Matematika. Metode yang digunakan adalah metode Digital Game Based Learning (DGBL) yang terdiri dari tahap analisis, desain, perkembangan, jaminan kualitas, implementasi dan evaluasi. Game ini bernama "Petualangan Budi Belajar Matematika" yang mana ide dari game ini adalah membuat pengalaman perjalanan seorang anak laki-laki yang cerdas dalam berhitung dan bernalar.
- Siswa yang berusia 7-8 tahun atau siswa yang berada pada tingkat sekolah dasar kelas 3 untuk menciptakan prototype game edukasi petualang Adit dan Rara digunakan sebuah metode Digital Game Based Learning (DGBL) dengan pendekatan Instructional Design (ID) atau disebut

DISKUSI

Pentingnya Penggunaan Media bagi Pendidikan Dasar

Media pengajaran memegang peranan penting dalam rangka menciptakan masyarakat gemar belajar (learning society). Karena melalui media, motivasi belajar akan meningkat. Media pengajaran memberi rangsangan untuk mempelajari hal-hal baru, mengaktifkan respon belajar karena dapat memberikan balikan hasil belajar dengan segera. Dengan media dapat digalakkan latihan-latihan dengan tepat. Ini semua akan menimbulkan kegemaran belajar pada anak-anak. Kegemaran belajar harus ditumbuhkembangkan pada anak-anak sejak dini. Bila murid SD (7-12 tahun) yang proses perkembangannya masih berada pada stadium operasi konkret sudah dipaksa untuk mengkaji hal-hal yang abstrak tanpa dijumpai dengan benda-benda konkret, yang sepantasnya baru diberikan pada stadium operasi formal atau abstrak (12 tahun ke atas), maka hasil pelajaran akan berupa pengetahuan verbalis.

Hal ini berarti telah diletakkannya suatu pondasi yang lemah sebagai dasar untuk mempelajari materi pengajaran selanjutnya. Memang sampai batas tertentu murid SD sudah mampu melakukan aktivitas logik, tetapi berlangsung melalui situasi konkret. Pada stadium operasi konkret inilah pendayagunaan media pengajaran baik benda asli ataupun tiruannya memegang peranan penting agar proses peralihan dari stadium operasi konkret ke abstrak terjembatani dengan baik (Tirtaraharja, 1992). Belajar dapat dipandang dari segi proses, produk, dan pengembangan sikap. Sebagai proses, belajar merupakan suatu upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam dan kehidupan. Belajar juga merupakan produk dari upaya-upaya tersebut. Produk belajar dapat berupa penguasaan terhadap prinsip-prinsip, teori-teori, hukum; konsep maupun fakta-fakta, yang kesemuanya ditujukan untuk menjelaskan tentang berbagai gejala alam dan kehidupan. Belajar juga dipandang sebagai faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta. Dari kajian tersebut berarti bahwa dalam proses belajar harus terkandung dimensi proses, produk dan pengembangan sikap. 68 Cakrawala Pendidikan Nomor 1, Tahun XIV, Februari 1995 Pada waktu mengajar, dapat saja guru bercerita panjang lebar tentang materi pengajaran. Namun, hasilnya tentulah berbeda dengan kalau guru menunjukkan benda yang sebenarnya atau menunjukkan gambarnya. Jika mungkin, di samping siswa membaca buku juga: melihat gambar dua dimensi, alat peraga, model, program film, video dan sebagainya. Ini semua akan lebih konkret diterima oleh siswa, daripada guru menceritakan secara verbal semata.

Media Pengajaran yang Tepat bagi Pendidikan Dasar

Media pengajaran di SD masih menggunakan alat-alat media sederhana, di mana alat-alat tersebut dapat dibuat sendiri oleh guru atau siswa yang bersumber dari bahan-bahan yang murah dan mudah diperoleh. Bahan-bahan itu dapat berupa barang-barang bekas, misalnya botol kosong, korek api, bekas lampu pijar, kaleng susu, kardus dan sebagainya. Alat-alat sederhana itu penting bagi perkembangan berpikir siswa. Sebagaimana yang disarankan oleh Gagne siswa belajar mulai dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks. Ausubel menyarankan agar siswa dalam belajar hendaknya dimulai dari apa yang telah mereka ketahui lebih dahulu. Piaget menyarankan agar siswa dalam belajar sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya.

Anak usia sekolah dasar yang sebagian besar masih dalam taraf berpikir operasi konkret hendaknya diberikan kegiatan belajar melalui kegiatan dengan menyentuh bendabenda nyata yang ada di sekitarnya. Jadi, pemilihan alat-alat dan media sederhana untuk kegiatan pembelajaran di SD bukan semata-mata karena harganya murah atau alasan yang lain, tetapi didasarkan atas kepentingan perkembangan belajar siswa (Darmodjo dan Kaligis, 1991/1992).

Melalui alat-alat media sederhana yang telah dikenal siswa dalam kehidupannya sehari-hari, perhatian siswa akan lebih terpusat pada objek yang diselidiki dan bukan terpesona pada alat-alat buatan pabrik yang ia gunakan. Dengan alat-alat dan media sederhana siswa dapat mengkaitkan langsung konsep-konsep yang dipelajari dengan alam sekitarnya. Untuk menggunakan alat-alat tersebut, siswa terbebas dari rasa takut dimarahi gurunya jika salah menggunakan. Siswa tidak takut rusak karena alat tersebut murah harganya dan mudah didapat. Sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pengajaran dari UNESCO (1982), "Especially for young children, the use of familiar items for learning is pedagogically better than the use of sophisticated, unfamiliar items. In other words, the tendency is not only to be looking for lower cost, it is towards looking for more 'effective learning.'" Namun demikian, guru dalam mengajar perlu memiliki kemampuan untuk menggunakan alat-alat dan media yang lebih kompleks yang memiliki kemampuan khusus dalam menyajikan pesan pengajaran yang sulit diterima melalui alat-alat sederhana.

Untuk mewujudkannya, guru dapat membuat sendiri paket media pengajaran, seperti Kit IPA. Media tersebut dapat dibuat dari bahan-bahan dan alat-alat sederhana. Sebagai contoh, untuk mengajarkan pendidikan IPA dalam suatu kelas (misalnya kelas V SD) yang terdiri dari beberapa subpokok bahasan, dapat dibuat suatu kotak bahan tripleks yang di dalamnya diberi sekat-sekat. Sejumlah pokok bahasan yang akan diajarkan. Masing-masing sekat diisi berbagai peralatan atau benda-benda sebagai media untuk menerangkan setiap pokok bahasan. Kotak tersebut dapat disimpan di dalam kelas yang sewaktu-waktu dapat dipergunakan.

Media sederhana buatan guru tersebut dapat dirancang lebih profesional dengan disertai 2 macam buku petunjuk. Buku pertama, berisikan kajian analisis pentingnya media tersebut. Buku ini berisikan tentang mata pelajaran, subpokok bahasan, TIK, materi pelajaran, tujuan program media tersebut, bahan-bahan yang digunakan, cara pembuatan, dan biaya yang dibutuhkan. Buku kedua berisikan petunjuk bagi guru tentang bagaimana menggunakan media tersebut. Dengan adanya buku-buku petunjuk tersebut akan memudahkan bagi guru-guru lain untuk menggunakannya sehingga dapat ditularkan kepada sesama guru, dan dapat dilaporkan sebagai kredit poin bagi kenaikan jabatan guru-guru SD.

Strategi Menggunakan Media Pengajaran

Sejauh mana para guru telah mendayagunakan media pengajaran dalam proses belajar mengajar? Bagaimana media pengajaran digunakan? Jawaban tersebut masih perlu dikaji. Sebagaimana dikemukakan oleh Schramm (1977), bahwa efektivitas media dalam system pengajaran tidak terletak pada media apa yang digunakan, tetapi bagaimana media tersebut digunakan. Dari pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan media sangatlah penting. Untuk menggunakan media pengajaran' perlu diperhatikan intensitas penggunaannya.

Intensitas penggunaan media dapat dilihat dari aspek kuantitas maupun kualitasnya. Dari aspek kuantitas penggunaan media, ukurannya adalah keseringan atau frekuensi media digunakan dalam kegiatan pengajaran. Sedangkan dari aspek kualitas penggunaan media, dapat dilihat dari bobot penggunaannya, yaitu ketepatan dan

kebermaknaan media bagi kepentingan belajar murid. Jika murid masih banyak berbuat kesalahan, sebaiknya guru mengulangi lagi sajian media tersebut. Dapat juga guru mengadakan diskusi kelompok untuk membicarakan hal-hal yang kurang jelas atau sulit dipahami. Sebaiknya guru menganjurkan agar murid-murid melakukan percobaan ulang, observasi ulang dan menyusun laporan sebagai hasil kegiatannya.

Untuk meningkatkan kebermaknaan media dalam mengkomunikasikan pesan pengajaran agar mudah diterima siswa, sekurang-kurangnya ada 5 cara dalam mengklasifikasikan media pengajaran untuk keperluan mempreskripsikan strategi penyampaian pengajaran, yaitu:

1. Tingkat kecermatan representasi media. Murid sering mendapatkan pengalaman secara terpisah-pisah di suatu tempat yang berbeda-beda pula. Murid telah melihat hujan, melihat orang mengolah tanah pertanian, melihat tanah yang tandus, dll. Mereka mendapat pengalaman tersebut secara terpisah-pisah. Mereka perlu memiliki pengalaman yang terintegrasi, tentang pelestarian sumber daya alam. Dengan media dapat mengintegrasikan semua tahapan pengalaman-pengalaman tersebut sehingga pengalaman murid yang terpisah-pisah tadi terintegrasi ke dalam suatu abstraksi yang bermakna.

2. Tingkat interaksi yang mampu ditimbulkan media. Setiap jenis media mempunyai kemampuan menyajikan suatu jenis pengalaman kepada murid. Misalnya, buku kerja dapat menyajikan gambar, diagram, serta simbol-simbol tertulis. Dalam pemilihan media juga dimungkinkan untuk menggunakan media secara terkombinasi. Misalnya, buku kerja dengan gambar atau benda konkret. Kombinasi-kombinasi lain pun dapat diciptakan untuk keperluan suatu pengajaran.

3. Tingkat kemampuan khusus yang dimiliki media. Setiap media memiliki karakteristik khusus. Karakteristik khusus yang dimaksud adalah kemampuannya dalam menyajikan sesuatu yang tidak dapat disajikan oleh media lain. Misalnya, pengetahuan tentang terjadinya banjir, akan lebih cepat dipal'ami anak rtelaJui video daripada mereka mengamati langsung ke Jokasi. Kemampuan simulatif suatu media, seperti dalam simulator terbang yang memungkinkan seorang pilot dapat mendaratkan sebuah pesawat beberapa kali dalam 10 menit, merupakan kemampuan khusus suatu media yang perlu diperhitungkan. Dengan media-media yang

mempunyai kemampuan khusus inilah yang amat berpengaruh dalam menetapkan strategi penyampaian pengajaran. Kemampuan khusus suatu media dapat dilihat dari kecepatan media dalam menyajikan sesuatu.

4. Tingkat pengaruh motivasional yang mampu ditimbulkan media. Media satu dengan media lainnya dapat memberikan pengaruh motivasional yang berbeda. Perbedaan ini lebih banyak dapat dikaitkan dengan perbedaan karakteristik siswa. Makin dekat kesamaan karakteristik siswa dengan media yang dipakai makin tinggi pengaruh motivasional yang dapat ditimbulkan oleh media itu. Sebagaimana telah dijelaskan di muka, media-media yang mempunyai pengaruh motivasional bagi murid-murid SD adalah media-media sederhana, yang murah harganya, dan mudah diperoleh di sekitar anak. Di samping interaksinya dengan karakteristik anak, media juga dapat berinteraksi dengan tipe isi bidang studi dalam menentukan pengaruh motivasionalnya. Misalnya, tipe isi konsep tentang gaya dalam pelajaran IPA, lebih tepat didekati dengan media benda konkret, gambar serta diagram. Tipe isi prosedural, misalnya pelestarian sumber

daya alam, media film bersuara atau slide bersuara yang menunjukkan prosedur yang sedang dipelajari akan dapat menimbulkan pengaruh motivasional yang tinggi.

5. Tingkat biaya yang diperlukan. Makin tepat, dan lengkap, media yang dipakai, makin besar keefektifan dari strategi penyampaian pengajaran. Dikemukakan oleh Kemp (1985), bahwa klasifikasi media pengajaran menggunakan bentuk belajar mengajar, yaitu kelas besar, kelompok kecil dan belajar perorangan. Pemilihan media didasarkan pada karakteristik tujuan khusus yang ingin dicapai dan karakteristik isi yang dipelajari disamping faktor-faktor lain seperti tersedia tidaknya media dan mampu tidaknya guru menggunakan media tersebut. Pemahaman guru terhadap pentingnya penggunaan media pengajaran, pengadaan media pengajaran yang tepat, dan strategi penggunaan media sebagaimana diuraikan di atas sangatlah penting untuk memperoleh hasil belajar murid secara optimal.

Adanya metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan berdampak positif pada hasil belajar dan prestasi yang optimal. Metode pembelajaran digunakan guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik (Ahmadi dan Prastya, 2005).

Penggunaan metode pembelajaran di sekolah beracuan pada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

Secara keseluruhan metode pembelajaran akan memberikan berbagai manfaat bagi guru dan siswa di sekolah, guru sangat dituntut untuk mampu dalam menggunakan metode pembelajaran, banyaknya metode pembelajaran yang dikuasai dan dimiliki seorang guru akan mempermudah dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, hal ini didasari pada rumusan metode pembelajaran itu sendiri. Metode pembelajaran mengacu pada tujuantujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Arends, 1997).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis kedua artikel dapat disimpulkan bahwa game edukasi menggunakan metode Game Based Learning (DGBL) yang berbasis Higher-Order Thinking Skills (HOTS) memadukan antara konsep belajar dan bermain dengan melalui beberapa fase yang harus dilakukan sehingga menciptakan prototype game edukasi. Fase-fase tersebut yaitu analisis desain, pengembangan jaminan kualitas kemudian implementasi dan evaluasi. Game edukasi yang berbasis Higher-Order Thinking Skills (HOTS) tersebut dapat membantu meningkatkan siswa dalam keterampilan berpikir kritis. Sehingga dapat disimpulkan dari ketiga artikel penelitian oleh para peneliti tersebut bahwa game edukasi Para peneliti dari ketiga artikel tersebut juga membuktikan bahwa game edukasi berbasis DGBL ini berguna bagi responden yaitu game edukasi tersebut sebagai alat bantu belajar siswa serta dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.

SARAN

Tidak dapat dipungkiri, artikel ini. Memiliki banyak kekurangan karena penulis menyadari beberapa kendala. Dan sumber yang terbatas. Oleh karena itu, saran dan kritik dari pembaca sangat kami harapkan untuk dapat kami perbaiki di masa yang akan datang. Bersamaan dengan saran untuk pembaca yang merupakan tanda harapan yang mungkin, mari kita pahami kebijakan, pedoman, pendekatan, dan model apa yang dapat membantu kita membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah.

PELAJARAN LANJUTAN

Kurangnya Informasi Latar Belakang. Dokumen tidak menyediakan informasi yang memadai tentang profil sekolah, seperti jumlah siswa, komposisi latar belakang siswa, dan karakteristik komunitas setempat, Informasi tentang kondisi pembelajaran Aqidah Akhlak di sekolah sebelum implementasi nilai-nilai multikultural juga tidak disajikan.

Terbatasnya Data Empiris. Dokumen tidak menyertakan data-data kuantitatif atau kualitatif yang dapat mendukung analisis dan temuan penelitian, Tidak ada instrumen penelitian, seperti pedoman wawancara atau lembar observasi, yang dilampirkan untuk memperkuat pemahaman konteks.

Kurang Mendalam dalam Analisis. Analisis terhadap proses dan hasil implementasi nilai-nilai multikultural dalam pembelajaran Aqidah Akhlak masih terbatas, Pembahasan tentang faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan atau kendala implementasi belum dieksplor secara komprehensif.

Rekomendasi Kurang Rinci. Rekomendasi yang diberikan masih bersifat umum dan kurang memberikan panduan praktis bagi pihak sekolah., Tidak ada rencana tindak lanjut yang jelas untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran multikultural di masa mendatang.

Kurangnya Referensi Terkini. Dokumen tidak mencantumkan referensi terbaru terkait teori dan praktik pembelajaran berbasis multikulturalisme., Literatur yang digunakan masih terbatas dan perlu diperkaya dengan sumber- sumber mutakhir.

Peneliti akan melakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan ini akan membantu meningkatkan kualitas dan kemanfaatan dokumen dalam mendukung upaya penanaman nilai-nilai multikultural di sekolah, khususnya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

PENGAKUAN

Ucapan terimakasih penulis haturkan kepada berbagai pihak yang telah berjasa kepada penulis dalam menyelesaikan tugas dan merampungkan studi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, khususnya kepada bapak rektor, kepada dosen pembimbing, kepada orangtua penulis, kepada keluarga besar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Terakhir atas segala jasa dan baik budi dari semua pihak tersebut diatas penulis mengucapkan terimakasih. semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah *Subnahallahu Wa Ta'ala*.

REFERENSI

- Anggraini, H, I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S,R.,(2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2 (11).
- Isnaini, S,N., Firman, & Desyandri.,(2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar.*ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7 (1).
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51.
- Jamun, YFujiati, F., & Rahayu, S. L. (2019). Penerapan Digital Game Based Learning Pada Media Pembelajaran “Labirin.” *It (Informatic Technique) Journal*, 7(2), 117–124. <http://dx.doi.org/10.22303/it.7.2.2019.91-98>
- Putri, A. N., & Wibawa, W. A. (2016). Modeling Learning Game Based Digital To Children of Senior High School for Geography Science Based on Unity. *Jurnal Informatika Upgris*, 2(2).
- Ridwan, T., & Umam, A. F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(1), 37–46. <https://doi.org/10.36418/cerdika.v1i1.3>
- Ridwan, T., & Umam, A. F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(1), 37-46.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. [10.23917/warta.v19i3.2842](https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842)
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., Irawan, E., Ardiana, D. P. Y., Muttaqin, M., & Yuniwati, I. (2020). Pembelajaran daring untuk pendidikan: Teori dan penerapan. *Yayasan Kita Menulis*.