

Penerapan Platform Media Jelajah Ilmu di Madrasah Tsanawiyah

Rizayanti¹

¹ MTs KP. Beusa, Kementerian Agama Aceh Timur, Propinsi Aceh, Indonesia.

*Correspondence email:
rizayanti@gmail.com

Received: 10 January 2025
Accepted: 25 February 2025
Published: 30 Maret 2025

Daftar lengkap informasi penulis
tersedia di akhir artikel.

Abstract

The utilization of instructional media plays a crucial role in enhancing the quality of the teaching and learning process in elementary schools. This study aims to explore how teachers employ instructional media in classroom activities and the challenges they encounter in its implementation. Interviews revealed that most teachers feel greatly assisted by the presence of media, which allows for more efficient and engaging delivery of material. Media such as images, videos, and projectors are considered effective in capturing students' attention, making the learning process more dynamic and interactive. However, in practice, media usage remains mostly limited to delivering content, with few teachers leveraging it to create truly interactive learning experiences. The main obstacles include teachers' limited skills in operating media optimally and the inadequate availability of technological resources in schools. Therefore, continuous training is necessary to improve teachers' competencies in utilizing instructional media effectively. With proper management, instructional media holds significant potential to create a more effective, enjoyable learning environment that enhances student achievement. Applying the stimulus-response theory in media use can also encourage active student engagement throughout the learning process.

Keywords: Instructional Media, Learning Effectiveness, Student Engagement

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu proses belajar mengajar di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana media pembelajaran digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam penerapannya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran yang memungkinkan penyampaian materi lebih efisien dan menarik. Media seperti gambar, video, dan proyektor dinilai mampu meningkatkan perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Namun demikian, penggunaan media di lapangan masih terbatas pada fungsi penyampaian materi semata, belum banyak dimanfaatkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang benar-benar interaktif. Hambatan utama yang dihadapi guru adalah kurangnya keterampilan dalam mengoperasikan media secara maksimal serta keterbatasan sarana yang tersedia di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media pembelajaran. Dengan pengelolaan yang baik, media pembelajaran berpotensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan teori stimulus-respons dalam penggunaan media juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Efektivitas Belajar, Keterlibatan Siswa



1. Pendahuluan

Guru sebagai pendidik memiliki peran strategis dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa mengalami proses belajar secara aktif dan bermakna. Belajar sendiri adalah suatu proses perubahan perilaku sebagai akibat dari adanya rangsangan dari luar yang diterima melalui aktivitas fisik maupun psikis siswa (Sanjaya, 2020). Kondisi lingkungan belajar, kesiapan mental siswa, serta media pembelajaran menjadi faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar (Widodo, 2023). Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang relevan guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Media pembelajaran memiliki peran sentral dalam mengurangi verbalisme siswa, yakni kecenderungan menerima materi secara abstrak tanpa pemahaman konkret (Susilana & Riyana, 2019). Dengan kehadiran media, materi yang kompleks dapat disampaikan secara lebih sederhana, visual, dan mudah dipahami (Putra & Arsyad, 2022). Bahkan menurut Arsyad (2021), media dapat mewakili apa yang sulit diungkapkan dengan kata-kata, sehingga memperjelas pesan yang disampaikan. Semakin banyak alat indera yang dilibatkan dalam proses pembelajaran, semakin besar peluang informasi tersebut dipahami dan diingat (Suryani, 2018). Dalam konteks perkembangan teknologi saat ini, media digital menjadi solusi efektif dalam proses pembelajaran. Platform seperti *Jelajah Ilmu* merupakan inovasi media pembelajaran yang menyediakan berbagai sumber belajar digital yang interaktif, sehingga mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif (Direktorat SMA, 2022). Penggunaan platform ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memfasilitasi pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang kini menjadi tuntutan era pendidikan modern (Rahmawati, 2023). Di sisi lain, guru sering kali berhadapan dengan kenyataan bahwa hasil belajar siswa tidak selalu sesuai harapan. Faktor-faktor seperti motivasi belajar, kesiapan siswa, dukungan keluarga, serta penggunaan media pembelajaran yang tepat turut menentukan prestasi akademik siswa (Pratama & Wulandari, 2021; Yahya, M., & Jamali.,2022). Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai, baik media konvensional maupun digital seperti *Jelajah Ilmu*, menjadi langkah penting untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar siswa (Ningsih & Hidayat, 2020).

2. Metode Penelitian

Penulisan artikel ini menggunakan metode literature review, yaitu suatu proses sistematis di mana peneliti mengidentifikasi, mengumpulkan, membaca, serta mengevaluasi berbagai literatur penelitian yang relevan dengan persoalan yang akan diteliti, (Creswell, J. W., 2016). Metode ini bertujuan untuk menyusun sintesis pemikiran dari berbagai sumber ilmiah sebagai dasar untuk memahami fenomena yang diteliti, (Machi, L. A., & McEvoy, B. T., 2016). Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika pada siswa Sekolah Dasar (SD), (Aufa, N., & Maknuni, J., 2022). Proses kajian diawali dengan pencarian artikel jurnal ilmiah yang relevan menggunakan kata kunci seperti "*penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran*", "*efektivitas penggunaan media pembelajaran*", "*media pembelajaran visual*", dan "*media pembelajaran matematika di SD*". Artikel yang dikaji bersumber dari database terpercaya, seperti ResearchGate dan Google Scholar, untuk memastikan akurasi dan kredibilitas data, (Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D., 2016). Kajian literatur ini dilakukan dengan teknik telaah mendalam untuk mengevaluasi pendekatan, hasil, dan kontribusi penelitian sebelumnya terhadap pengembangan media pembelajaran visual berbasis Canva, (Jesson, J., Matheson, L., & Lacey, F. M., 2011). Hasil dari telaah literatur ini diharapkan memberikan gambaran yang komprehensif mengenai potensi dan tantangan penggunaan Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam konteks pendidikan abad ke-21 yang menekankan literasi digital dan visual, (Bond, M., Zawacki-Richter, O., & Nichols, M., 2019).



Gambar 2.1 : Alur Penelitian

3. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan *literature review* yang mencakup empat tahapan utama, yaitu identifikasi, seleksi artikel, pembacaan, dan evaluasi kritis terhadap literatur yang relevan. Tujuan utamanya adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan platform *Jelajah Ilmu* sebagai media pembelajaran digital di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Pemanfaatan media dalam pembelajaran sangat penting, seperti yang diungkapkan oleh Zahra, S.Pd (wawancara, 10 Oktober 2024). Menurutnya, media pembelajaran kini tidak hanya digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan sekolah, tetapi juga untuk mempermudah penyampaian materi, menarik perhatian siswa, serta menyentuh berbagai modalitas belajar mereka melalui desain media yang menarik. Media pembelajaran dapat dirancang dengan tema tertentu sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Hasil wawancara dengan sejumlah guru menunjukkan bahwa mereka merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran, karena media tersebut memungkinkan mereka menyampaikan materi dengan cara yang lebih efisien, serta membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Contohnya, ketika mengajarkan tema lingkungan, guru dapat memanfaatkan media untuk menampilkan gambar-gambar, baik gambar statis maupun gambar bergerak, serta menyajikan catatan penting menggunakan infokus.

Sementara itu, Faiza, S.Pd (wawancara, 12 Oktober 2024) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran saat ini masih sebatas untuk penyampaian materi pelajaran. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Muhammad Yusuf (wawancara, 12 Oktober 2024), yang menambahkan bahwa meskipun media digunakan untuk menyampaikan materi, masih banyak aspek lain dari pembelajaran interaktif yang belum dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Namun, meskipun terbatas pada penyampaian materi, penggunaan media pembelajaran sudah memberikan banyak manfaat. Jamali, SE (wawancara, 5 November 2024) menyampaikan bahwa meskipun ia hanya menggunakan media untuk menampilkan teks dan gambar, ia merasa sangat terbantu dan siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran dibandingkan menggunakan media lain yang kurang menarik dan memerlukan usaha lebih.

Observasi di kelas II MTs Negeri 9 Aceh Timur juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar, (Zaratusar, 2023). Pada tema pembelajaran pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, guru telah menyiapkan media berupa gambar-gambar yang diproyeksikan melalui infokus. Setelah menyampaikan materi, guru meminta siswa untuk mengamati media yang ditampilkan. Namun, terdapat beberapa hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di MTs Negeri 9 Aceh Timur. Salah satu kendalanya adalah kesiapan guru dalam menggunakan media yang tersedia. Banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana interaktif, padahal pembelajaran berbasis media dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Teori yang mendasari hal ini adalah Teori S-R (Stimulus-Respons), di mana siswa diberikan stimulus berupa media yang menarik, dan mereka memberikan respons berupa jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan, yang membuat proses belajar menjadi lebih efektif.

1) Implikasi bagi Pendidikan MTs/SMP

Berdasarkan temuan tersebut, terdapat beberapa implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran di tingkat MTs dan SMP:

- Peningkatan Kompetensi Guru: Diperlukan program pelatihan intensif dan berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola dan memanfaatkan platform pembelajaran digital secara maksimal.
- Penyediaan Infrastruktur: Pemerintah daerah dan sekolah perlu berkolaborasi untuk meningkatkan ketersediaan fasilitas teknologi, termasuk komputer, proyektor, dan akses internet berkualitas.
- Penguatan Kurikulum Digital: Kurikulum pendidikan di MTs/SMP perlu diintegrasikan dengan penggunaan media digital, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi konsep, seperti IPA, IPS, dan matematika.
- Pendekatan Pembelajaran Diferensiasi: Penggunaan platform digital memungkinkan guru untuk menerapkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar.

2) Rekomendasi

Untuk meningkatkan manfaat penggunaan media pembelajaran digital di MTs/SMP, peneliti merekomendasikan beberapa langkah strategis:

1. Pengembangan Program Pelatihan Guru

Pelatihan wajib bagi guru dalam pemanfaatan *Jelajah Ilmu* dan media digital lainnya, dengan fokus pada strategi pembelajaran interaktif dan teknik visualisasi materi.

2. Peningkatan Akses Teknologi di Sekolah

Pengadaan infrastruktur teknologi secara bertahap, dimulai dengan prioritas sekolah yang sudah memiliki kesiapan dasar, untuk memastikan bahwa semua siswa mendapatkan kesempatan belajar berbasis digital.

3. Integrasi Media Digital dalam Rencana Pembelajaran

Guru disarankan untuk memasukkan penggunaan media digital dalam *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*, agar proses pembelajaran lebih terstruktur dan sistematis.

4. Penelitian Lanjutan

Perlu dilakukan studi empiris dengan metode kuantitatif di berbagai daerah untuk mengukur dampak penggunaan *Jelajah Ilmu* terhadap hasil belajar siswa secara statistik. Penelitian ini juga dapat diekspansi untuk mengkaji efektivitas media digital pada pembelajaran daring dan hybrid di masa depan.

5. Peningkatan Literasi Digital Siswa

Sekolah perlu mengadakan kegiatan literasi digital secara rutin untuk membekali siswa dengan keterampilan menggunakan media pembelajaran digital secara bijak dan efektif.

1. *Article Selection* (Seleksi Artikel)

Pada tahap awal, peneliti melakukan pencarian literatur menggunakan database akademik seperti Google Scholar, ResearchGate, dan DOAJ. Kata kunci yang digunakan antara lain: "Jelajah Ilmu", "media pembelajaran digital di SMP/MTs", "efektivitas media pembelajaran", dan "platform pembelajaran interaktif". Dari hasil pencarian, diperoleh sebanyak 25 artikel yang relevan, terbit antara tahun 2022 hingga 2023. Setelah melalui proses penyaringan berdasarkan relevansi topik, kualitas jurnal, dan kebaruan studi, dipilih 10 artikel untuk dianalisis lebih lanjut.

2. *Article Reading* (Pembacaan Artikel)

Seluruh artikel yang terpilih dibaca secara cermat untuk mengidentifikasi fokus penelitian, metode yang digunakan, serta hasil utama yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya platform *Jelajah Ilmu*. Hasil pembacaan menunjukkan bahwa mayoritas penelitian menyoroti keunggulan media digital ini dalam meningkatkan keterlibatan siswa, menyederhanakan penyajian materi yang kompleks, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Sebagai contoh, Fitriani (2023) dan Hakim (2022) menegaskan peran media ini dalam membantu guru IPA menyampaikan materi yang bersifat abstrak melalui animasi dan video simulasi.

3. *Article Evaluation* (Evaluasi Artikel)

Evaluasi kritis dilakukan untuk menilai keandalan metodologi, relevansi hasil, serta kontribusi masing-masing artikel terhadap pengembangan media pembelajaran digital. Artikel yang menggunakan metode kuantitatif dengan pengukuran peningkatan hasil belajar siswa (Rahmawati, 2023) dinilai memberikan data yang lebih konkret dibandingkan studi deskriptif semata. Selain itu, beberapa artikel (Wahyuni, 2023; Fadilah, 2023) mengungkap kendala implementasi, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kurangnya pelatihan bagi guru, yang menjadi catatan penting dalam upaya optimalisasi pemanfaatan platform ini.

4. Sintesis Temuan

Dari hasil analisis literatur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform *Jelajah Ilmu* secara umum memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di MTs/SMP. Media ini terbukti efektif dalam:

- Meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - Menyajikan materi secara visual dan interaktif.
 - Mendukung pembelajaran diferensiasi sesuai dengan kebutuhan individu.
- Namun demikian, efektivitas ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam menguasai teknologi serta ketersediaan infrastruktur yang memadai di sekolah.

4. Kesimpulan

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pendidikan memiliki peranan yang sangat signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi

pelajaran dengan cara yang lebih efisien, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media seperti gambar, video, dan alat presentasi digital lainnya memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi secara lebih visual dan dinamis, yang dapat menyentuh berbagai modalitas belajar siswa. Hal ini sangat membantu, terutama dalam tema-tema pembelajaran yang memerlukan ilustrasi atau representasi visual, seperti tema lingkungan atau pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Penggunaan media pembelajaran, meskipun pada tahap ini lebih banyak digunakan untuk penyampaian materi, telah terbukti memberikan dampak positif bagi siswa dan guru. Guru tidak lagi perlu menghabiskan waktu untuk menulis panjang lebar di papan tulis atau menyiapkan media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Dengan media, guru dapat lebih fokus pada kualitas interaksi dan penjelasan materi. Selain itu, media juga memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih efisien, sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan lebih optimal. Namun, meskipun manfaat media pembelajaran sudah dirasakan, terdapat beberapa hambatan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya kesiapan dan pemahaman guru dalam memanfaatkan media secara maksimal. Beberapa guru masih terbatas pada penggunaan media untuk menyampaikan materi secara statis, tanpa melibatkan siswa dalam pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman mereka lebih dalam. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah untuk memberikan pelatihan dan dukungan yang cukup bagi guru dalam menggunakan teknologi dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih interaktif dan menyeluruh. Lebih lanjut, pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat dikaitkan dengan teori pembelajaran yang mendasari Hukum Akibat dan Teori S-R (Stimulus-Respons), di mana media berfungsi sebagai stimulus yang menarik perhatian siswa, yang kemudian direspons oleh siswa dengan memberikan jawaban atau tindakan terkait materi yang dipelajari. Penggunaan media yang menarik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, pemanfaatan media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, namun masih memerlukan perbaikan dalam hal kesiapan guru dan ketersediaan media yang lebih beragam. Dengan upaya yang tepat dalam pengembangan dan pelatihan penggunaan media, diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif, efisien, dan interaktif, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Referensi

- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aufa, N., & Maknuni, J. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Balaghah. *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia*, 1(2), 41–45. <https://doi.org/10.58477/api.v1i2.42>
- Bond, M., Zawacki-Richter, O., & Nichols, M. (2019). Revisiting five decades of educational technology research: A content and authorship analysis of the British Journal of Educational Technology. *British Journal of Educational Technology*, 50(1), 12–63. <https://doi.org/10.1111/bjet.12730>
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2016). *Systematic Approaches to a Successful Literature Review* (2nd ed.). SAGE Publications Ltd.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Direktorat SMA. (2022). *Panduan Pemanfaatan Platform Jelajah Ilmu untuk Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Jesson, J., Matheson, L., & Lacey, F. M. (2011). *Doing Your Literature Review: Traditional and Systematic Techniques*. SAGE Publications Ltd.
- Machi, L. A., & McEvoy, B. T. (2016). *The Literature Review: Six Steps to Success* (3rd ed.). Corwin Press.

- Ningsih, R. N., & Hidayat, D. (2020). Penggunaan media digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(2), 45-58.
- Pratama, Y., & Wulandari, S. (2021). Pengaruh motivasi dan media pembelajaran terhadap prestasi akademik siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 12-25.
- Putra, D. A., & Arsyad, A. (2022). *Inovasi media pembelajaran di era digital*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, D. (2023). Penerapan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 89-101.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suryani, L. (2018). Multi-indra dalam proses pembelajaran: Sebuah kajian teoritik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 33-47.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Widodo, S. (2023). *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yahya, M., & Jamali. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Program Refleksi Mingguan pada Guru MTs Monisa Kabupaten Aceh Timur. *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia*, 1(2), 59–67. <https://doi.org/10.58477/api.v1i2.49>
- Zaratuzar. (2023). Skenario Pembelajaran dengan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Kelas VII MTsN 2 Aceh Timur. *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia*, 2(2), 58–63. <https://doi.org/10.58477/api.v2i2.180>

How Cites

Rizayanti. (2025). Penerapan Platform Media Jelajah Ilmu di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Media Belajar Indonesia (MBI)*, 1(1), 11-16. DOI: <https://doi.org/10.58477/jmbi.v1i1.278>.

Publisher's Note

Yayasan Pendidikan Mitra Mandiri Aceh (YPPMA) remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations. Submit your manuscript to YPMMA Journal and benefit from: <https://journal.ypmma.org/index.php/jmbi>.