



EVALUATION OF EFFECTIVE SCIENCE LEARNING MEDIA IN THE ERA OF THE COVID-19 PANDEMIC AT SMPN 20 BENGKULU

Sherly Marlina^{1*}, Fatiah Ferninda², Riska Septiana³, Ahmad Walid⁴

^{1,2,3,4}Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

*E-mail: sherlymarlina618@gmail.com

Abstrak

Policies issued by, teachers and students must be ready to use technology media to continue the learning process. People must be smart in using digital technology. Learning activities are carried out using various media, such as the WhatsApp application, Google Classroom and Zoom. This study aims to determine effective learning media in the era of the COVID-19 pandemic at SMPN 20 Bengkulu city. The method used is a survey and interview method, with a sample of 15 5th grade students and 1 science teacher. Data collection techniques used are direct interviews and filling out questionnaires via google form. The results showed that the effective learning media was the whatsapp application. Based on the results of interview surveys and questionnaires, many chose the whatsapp application because it was widely used in online teaching and learning activities, and the whatsapp application was easy to access. because this application is widely used in general. And the use of the WhatsApp application is considered to save more on data packages than other applications.

Key Words : Media, Learning, Covid-19, Effectiveness

PENDAHULUAN

Masa pandemic covid-19 merupakan langkah yang setiap kegiatan tidak bisa berjalan sebagaimana mestinya. Hal ini dirasakan dengan setiap lapisan termasuk di jenjang pendidikan COVID-19 merupakan wabah yang diakibatkan oleh virus severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2). COVID-19 dimana virus ini mengakibatkan kerusakan pada system pernapasan, seperti flu, sampai infeksi paru-paru, seperti pneumonia. Oleh karena itu, setiap kegiatan terpaksa dihentikan dan di haruskan untuk memakai dan membiasakan menggunakan masker, harus mencuci tangan dengan air mengalir dan jaga jarak satu sama lain. Maka dari itu menyebabkan proses pun tidak dapat di laksanakan luring melainkan harus dilakukan dari rumah (daring).

Pendidikan ialah sebuah hal yang sangat penting di masa depan, karena untuk memajukan bangsa. (Lalu Gede & Zainuddin, 2020) Pendidikan juga di pahami sebagai dapat diartikan sebagai suatu proses yang menggunakan langkah-langkah khusus jadi anak mendapatkan ilmu dan keterampilan yang seperti dengan keadaan. (Rosidah, 2016). Menurut (Sejarah et al., 2015) menarik tidaknya suatu mata pelajaran dapat dilihat dengan dua hal, (1) rnatanya pelajaran itu sendiri, dan (2) cara mengajar guru. Ada ribuan teknologi yang dipergunakan sekolah untuk menunjang proses belajar mengajar. Seperti Google Classroom, Whatsapp, dan Zoom (Habibah et al., 2020).

Sesuai dengan pendapat ahli yang sangat penting bahwa penggunaan bahan ajar dapat menunjang lebih dari 80% dari kegiatan belajar mengajar (Nurseto, 2012). Pembelajaran jarak jauh biasa disebut juga dengan pembelajaran dari rumah (daring) tidaklah mudah untuk dilakukan oleh seorang guru. Ada banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut sulit untuk dilakukan, seperti terbatasnya kegiatan murid yang kurang leluasa dalam mengeksplor diri agar pembelajaran maksimal. Maka dari itu, coretan ini ditujukan untuk melengkapi, kekurangan



dari studi yang ada dengan cara mengevaluasi seksama media pembelajaran yang efektif pada pelaksanaan pembelajaran daring di SMPN 20 Bengkulu.

METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini metode yang digunakan adalah metode survey dan wawancara, yang bertujuan untuk mengungkap sesuai dengan kenyataan atau fakta. Penelitian dengan metode survey dan wawancara adalah suatu proses dalam memungut fakta data yang lebar tentang sebuah kejadian atau situasi suatu variabel dengan peninjauan langsung kelapangan sehingga mendapatkan informasi yang valid. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 155 orang yakni anak-anak dari kelas 8 dan guru IPA di SMPN 20 Kota Bengkulu. Teknik sample yang dipergunakan 20Jam penelitian ini merupakan probability sampling. Jumlah sampel 15 orang murid dan 1 orang guru. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Teknik wawancara yaitu wawancara langsung dengan salah satu guru IPA di SMPN 20 Kota Bengkulu. Sedangkan angket diisi oleh murid menggunakan Google form. Hal ini untuk mengetahui media pembelajaran IPA yang efektif pada era pandemic covid 19 di SMPN 20 Kota Bengkulu. Wawancara dan angket didesain dengan beberapa pertanyaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masa pandemic sangat berpengaruh pada setiap kalangan masyarakat luas, banyak kebiasaan yang tidak dapat di lakukan lagi, seperti kebiasaan belajar yang berubah, semenjak dunia terserang virus covid-19, sistem pendidikan di Indonesia khususnya berubah, hal ini agar dapat menyesuaikan dengan keadaan sekarang, dan agar pelajar dan mahasiswa untuk tetap belajar seperti sedia kala. Di harapkan walau tidak bisa maksimal tetapi bisa memberikan usaha agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan. (Ismawati & Prasetyo, 2020)

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar di sekolah memang lah sangat penting dan berpengaruh terhadap masa depan bangsa, karena dengan belajar dapat membentuk karakter siswa, mengembangkan bakat serta minat siswa. Maka dari itu selain sistem pendidikan yang harus di perbarui agar proses belajar tetap berjalan. Guru juga di tuntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar dalam melakukan pembelajaran. Memang hal seperti ini banyak membuat guru atau pun siswa bingung, namun hanya hal tersebut yang dapat di lakukan daripada diam saja. (Astriani & Marzuki, 2021)

Menurut Latuheru dinyatakan adalah dengan adanya bahan ajar ,aka hal itu dapat menunjang proses pendidikan, memudahkan siswa memahami materi, dan dapat dengan cepat mencapai tujuan dalam belajar. Dengan inilah maka bahan ajar atau media sangat memiliki peran dalam dunia pendidikan. (Yudiawan, 2020). Macam-macam media pembelajaran antara lain:

1. Media Audio

Media pembelajaran jenis audio adalah sebuah bahan ajar dengan jenis dari sistem pendengaran manusia. Maksudnya sistem yang di haruskan menggunakan indera pendengaran. Maka dari itu media ini lebih kepada pesan yang berbentuk perkataan yang dapat di dengar oleh indera pendengaran. Contohnya seperti radio, music dan sebagainya. (Ratminingsih, 2016)



2. Media Visual

Media pembelajaran jenis visual adalah media dengan mengandalkan sistem penglihatan, dimana biasanya menggunakan sesuatu yang terlihat, seperti powerpoint, gambar. Fungsi bahan ajar ini lebih ke menampilkan hal yang menarik melewati indera penglihatan atau mata. Dengan desain yang menarik dan kata-kata yang memiliki makna ajaran di dalamnya sehingga yang melihat dapat merasakannya. (Jatmika, 2005)

3. Media Audio Visual

Media pembelajaran jenis audio visual adalah menggabungkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus, dengan tampilan gambar yang menarik serta suara yang dapat menunjang gambar yang ditampilkan. Dalam hal ini di bagi menjadi dua ada yang bentuk diam dan gerak. (Sejarah et al., 2014)

4. Media Serbaneka

Media pembelajaran jenis serbaneka adalah jenis bahan ajar yang pembuatannya disesuaikan dengan tempat atau kemungkinannya. Dilihat dari segi lingkungan pembuatan, dan sumber daya yang dapat dimanfaatkan. Jenis-jenis media pembelajaran serbaneka antara lain adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar lainnya pada lingkungan masyarakat. (Astuti, 2019)

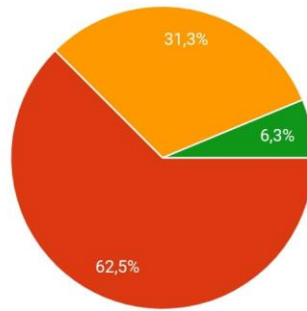
5. Gambar fotografi

Gambar fotografi diperoleh dengan sumber yang berbeda, seperti surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, gambar yang didapatkan akan digunakan oleh pengajar dengan semaksimal mungkin agar dapat menunjang proses belajar (Tanjung, 2016)

6. Peta dan Globe

Media pembelajaran dalam bentuk bola dunia adalah dengan menampilkan suatu tempat sama seperti atlas hal ini agar mengetahui letak suatu tempat dengan baik, seperti keanekaragaman alam dan lingkungannya, serta dapat mengetahui arah mata angin, posisi dan lain sebagainya. (Sundari, 2008)

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan menurut salah satu guru IPA di SMPN 20 Kota Bengkulu. Bahan ajar yang pernah dipakai pada proses KBM seperti aplikasi whatsapp, google classroom dan zoom. Pada saat menggunakan aplikasi whatsapp guru menjelaskan materi dari grup whatsapp, biasanya berupa penjelasan dengan video ataupun voice note, namun dengan menggunakan media ini memiliki kekurangan seperti kurangnya respon siswa atau cenderung tidak mendengarkan video atau voice note tersebut sehingga materi kurang dipahami apalagi karena situasi yang jauh guru tidak dapat mengontrol bagaimana keadaan siswa. Pada saat menggunakan google classroom guru mengirimkan materi yang telah disiapkan, kekurangan yang didapatkan seperti siswa tidak membaca materi yang dikirimkan guru tetapi pada saat pengumpulan tugas guru bisa mengetahui mana siswa yang mengumpulkan dan yang tidak mengumpulkan. Pada saat menggunakan aplikasi zoom guru lebih sering menggunakan power point untuk menjelaskan materi. Kekurangan pada saat zoom adalah banyaknya anak-anak yang terkendala akan sinyal, apalagi aplikasi zoom ini banyak menghabiskan paket data sehingga dapat menyulitkan siswa.



Gambar 1. Hasil Angket Google Form

Berdasarkan hasil angket yang di berikan melalui google form, 62,5% siswa memilih aplikasi whatsapp, 31,3% siswa memilih aplikasi zoom dan 6,3% siswa memilih aplikasi google classroom.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan di atas dapat di simpulkan kita bahwa media pembelajaran yang efektif pada era pandemic covid 19 di SMPN 20 kota Bengkulu yaitu media yang menggunakan aplikasi whatsapp. Karena berdasarkan hasil survey wawancara dan angket banyak yang memilih aplikasi whatsapp karena lebih banyak di gunakan pada kegiatan belajar mengajar secara daring, dan juga aplikasi whatsapp di anggap lebih mudah untuk mengaksesnya karena aplikasi ini sudah banyak digunakan secara umum. Serta penggunaan aplikasi whatsapp di anggap lebih menghemat paket data dibandingkan aplikasi google classroom dan zoom.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (JAKARTA : PT. Raja Grafindo Persada, 2008) hal.3
- Astriani, Y., & Marzuki, I. (2021). Pjj: Digital Transformasi Daring Pada Evaluasi Pendidikan Di Era Pandemi Covid -19. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 17(1), 76–83. <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4205>
- Astuti, I. P. (2019). Peningkatan Kompetensi Luas Permukaan Bangun Ruang Sisi Lengkung Dengan Model Discovery Learning Terbimbing Berbantuan Media Serbaneka. *Janacitta*, 2(2). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v2i2.292>
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual Dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*,



3(1), 89–99.

- Lalu Gede, & Zainuddin. (2020). Transformasi Media. *Al Hikmah : Jurnal Study Islam*, 1(1), 82–93.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Ratminingsih, N. M. (2016). Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi Di Kelas Lima Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8292>
- Rosidah, A. (2016). *Kata Kunci : Hasil Belajar, IPS, Media Pembelajaran Visual 121*. 2, 122.
- Sejarah, J., Sosial, F. I., & Semarang, U. N. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1).
- Sejarah, J., Sosial, F. I., & Semarang, U. N. (2015). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Sejarah Sma Di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/ 2015. *Indonesian Journal of History Education*, 3(2), 31–35.
- Sundari, N. (2008). Pemanfaatan Media Peta dalam Upaya Meningkatkan Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 01(10), 1–4.
- Tanjung, M. R. (2016). FOTOGRAFI PONSEL (Smartphone) SEBAGAI SARANA MEDIA DALAM PERKEMBANGAN MASYARAKAT MODERN. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 1(2), 224. <https://doi.org/10.22303/proporsi.1.2.2016.224-234>
- Yudiawan, A. (2020). BELAJAR BERSAMA COVID 19: Evaluasi Pembelajaran Daring Era Pandemi di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri, Papua Barat. *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 10–16. <https://doi.org/10.32489/alfikr.v6i1.64>