

Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Pelajaran IPA dengan Memanfaatkan Media Movie Maker

Oleh :



Fujiati NIM. 172071200054
Email : fujiati2902@gmail.com

Siti Arofah NIM. 172071200048
Email : arofahsiti61@gmail.com

Wahib Chasbullah NIM. 172071200038
Email : wahibchasbullah@gmail.com

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MI
JURUSAN TARBIYAH FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDAORJO

Ringkasan



Perkembangan IPTEKS dan pendidikan yang sangat pesat memunculkan permasalahan yang dapat dikatakan sebagai krisis multidimensi, ditambah dengan pengaruh dari arus informasi yang pada akhirnya memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para peserta didik menjadi tantangan yang harus kita hadapai. (Nurdyansyah, 2015)

Lanjutan ..



∞ Latar belakang

Pemanfaatan Movie Maker dalam pendidikan pada dasarnya untuk menciptakan pendidikan yang Aktif, Inovatif, Kreatif, efektif dan Menarik bagi peserta didik. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan memiliki nilai tambah dibandingkan pemanfaatan media secara manual dan apa adanya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemanfaatan teknologi modern sebagai media pembelajaran menjadi sangat penting. Hal ini memberikan gambaran kepada kita bahwa dalam sebuah pembelajaran diperlukan adanya korelasi antara pendidik, peserta didik, lingkungan dan pemanfaatan terhadap perkembangan media dan teknologi.

TUJUAN PENULISAN



- a. Menganalisis pemanfaatan Movie Maker dalam pendidikan
- b. Menganalisis seberapa besar implementasi dan manfaat Movie Maker dalam pembelajaran pada pembelajaran siswa kelas 3 di MI Nurul Huda Ngampelsari

Pembahasan



❧ **Movie Maker penting untuk dipelajari dan di terapkan dalam pembelajaran**

Windows Movie Maker secara sederhana dapat dipahami sebagai software editing, yang menggabungkan beberapa unsur seperti gambar, musik, tulisan, animasi dan video dengan gaya yang unik dan menarik yang dijadikan satu dalam media pembelajaran. (FH. Zanzad, 2005)

Tujuan penggunaan movie maker dalam pembelajaran adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh pendidik dalam bentuk video.

Lanjutan ..



- ❧ Movie maker sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa.
- ❧ Secara sederhana dapat dipahami sebagai software editing, yang menggabungkan beberapa unsur seperti gambar, musik, tulisan, animasi dan video dengan gaya yang unik dan menarik yang dijadikan satu dalam media pembelajaran. (FH. Zanzad, 2005)

Lanjutan ..



❧ Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Fungsi atensi

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.

b. Fungsi afektif

Gambar atau lambing visual dapat mengugah emosi dan sikap siswa, hal tersebut dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

Lanjutan ..



c. Fungsi kognitif

Menurut penemuan para ahli lambing visual atau media gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. (Arsyad, 2005)

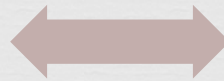
PEMBELAJARAN



PENDIDIK

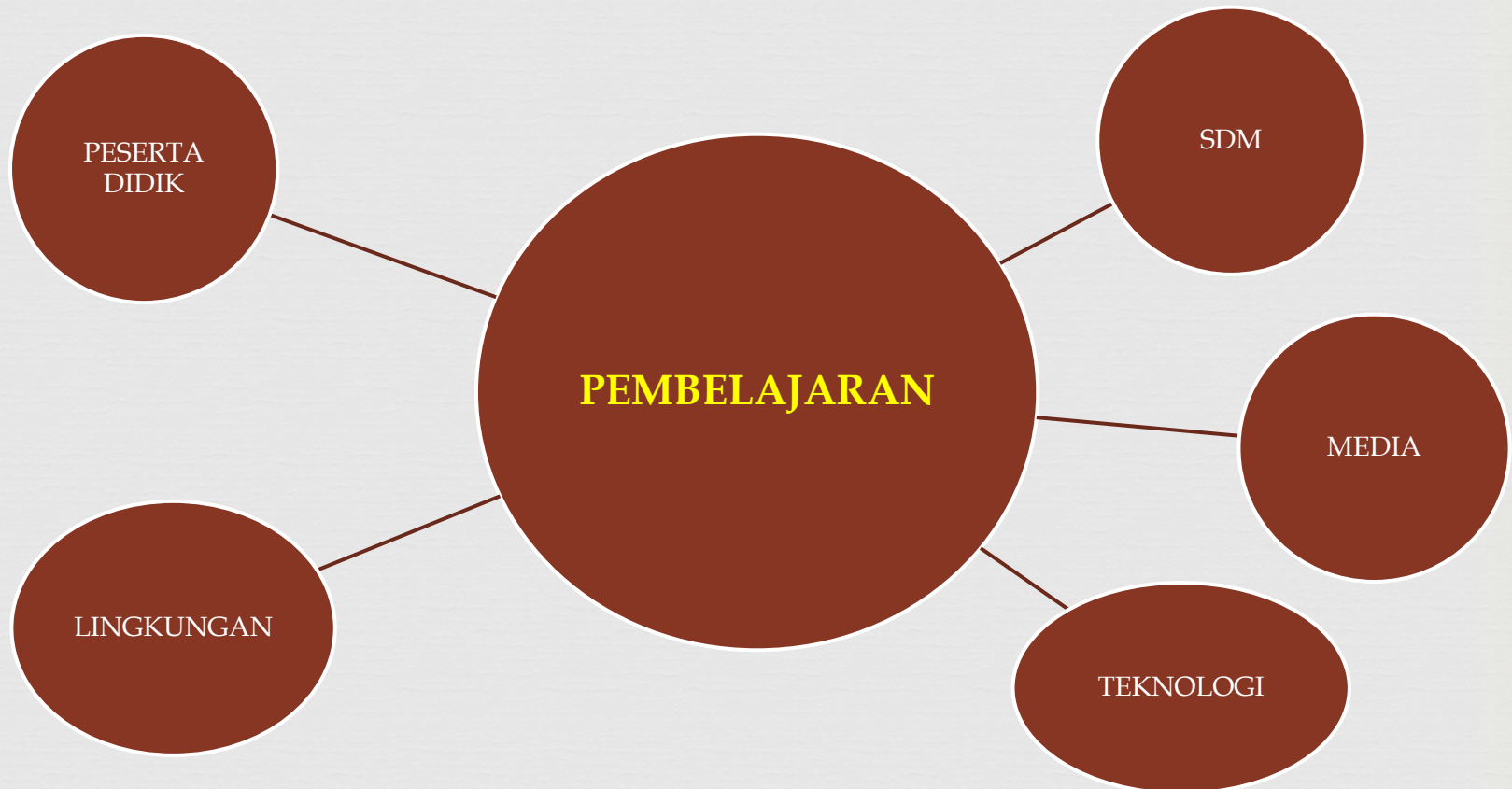


LINGKUNGAN



PESERTA
DIDIK

PEMBELAJARAN



MENGAPA GURU HARUS BELAJAR



Guru sebagai pendidik perlu meningkatkan kemampuan dan profesionalismenya sebagai pendidik

Guru perlu mengembangkan metode pengajaran

Guru harus mampu mengkolaborasikan pendidikan dan kemajuan teknologi

PERMASALAHAN YANG DITEMUI DI MI NURUL HUDA NGAMPELSARI



Pendidik

- Kurang menguasai Teknologi
- Sumber belajar kurang referensi
- Penyampaian materi membosankan

Peserta Didik

- Kemampuan menangkap materi tidak sama
- Siswa merasa jenuh
- Siswa tidak menyimak dengan baik penjelasan guru

Lingkungan

- Sarana dan Prasarana kurang mendukung
- Orang tua belum siap dengan perkembangan teknologi yang ada

MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM ARTI YANG LEBIH UMUM



1

- Memperjelas penyajian pesan dan informasi

2

- Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak

3

- Mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu

4

- Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka



IMPLEMENTASI DAN PENERAPAN
MOVIE MAKER DALAM PEMBELAJARAN
IPA KELAS 3 DI MI NURUL HUDA
NGAMPELSARI



Pendidik bisa mengkondisikan siswa secara maksimal

Siswa dapat mengembangkan kemampuan melihat, mendengar, memahami, dan menelaah materi

Siswa tidak mengalami kejenuhan

Guru mampu menyampaikan materi dalam bentuk video

Siswa memiliki sikap yang kritis atas materi yang diterima

Menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien dan akuntabel

Hemat waktu, tenaga dan biaya

KESIMPULAN



- ❧ Pengembangan SDM pendidik untuk mempelajari Movie Maker sangat diperlukan untuk pendidik dan guru kelas 3 di MI Nurul Huda Ngampelsari khususnya, agar pendidik dan peserta didik mampu memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada serta dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami dan dapat di ingat siswa dalam jangka yang cukup lama karena melibatkan daya melihat, mendengar dan kritis siswa melalui movie maker.
- ❧ Pembelajaran dengan memanfaatkan media movie maker dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas 3 MI Nurul Huda Ngampelsari memiliki manfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam mengikuti proses pembelajarn dikelas, salah satunya adalah adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik.

References

Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Badan pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2006). *Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI v 0.2.1 Beta (21)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (*Aplikasi*)

Bahak Udin By Arifin, M., Rais, P., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125

English, L. D dan Halford, G. S. (1995). *Mathematics Educations Model and Proces*. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates Publisher.

FH. Zanzad. (2005). *Teknik Pengolahan Video Dengan Windows Movie Maker*. Surabaya : AV. Indah Offset.

Harjanto. (2000). *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: PT Asdi Mahasayah.

Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai. (2005). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Sinar Baru.

Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti–Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah 1 Pare*. *Halaqa*, 14(1).

- Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2).
- Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2017). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center.

Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Nurdyansyah, N., & Lestari, R. P. (2018). *Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo*. MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 1(2), 35-49.

Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, 1(1), 37-46.

Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173

Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125

Slavin, R.E. (2000). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston : Allyn & Bacon. Wadsworth (1989).

Supriadi, D. (2011). *Belajar Komputer Otodidak*. Medan : Media Kita.