

PROYEK RAVI MELALUI TEMPE: STRATEGI PEMANFAATAN TEKNOLOGI BAGI SISWA DI SEKOLAH MINIM PRASARANA

Alamsari
SMP Negeri 4 Rantau Panjang
Jalan Pendidikan Desa Ketapang Kabupaten Ogan Ilir.
Sur-el: gurualamsari@gmail.com

Abstract: *Technologies can not be applied in remote schools or small schools with limited supporting infrastructure. It is necessary to look for solutions use another technology that is simpler and can be reached easily. One of them is the use of mobile phone technology in learning. This study aims to describe how to use phone in learning Indonesian Language in students at SMPN 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir. This research is a classroom action research (PTK) with two cycles. The research was conducted in July-August 2015 in class VII SMP Negeri 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir. From the results it was found that in the first cycle level of completeness of student learning outcomes by 65%, while in the second cycle level of mastery learning outcomes of students reached 78%. It can be concluded that mobile phone use in the study was able to improve learning outcomes significantly.*

Keywords: *Learning, Records, Audio, Visual, Mobile Phone*

Abstrak: *Pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran di sekolah-sekolah pada umumnya berupa pembelajaran daring melalui akses internet. Namun, hal ini tidak dapat diterapkan di sekolah-sekolah terpencil atau sekolah kecil dengan keterbatasan sarana prasarana penunjang. Untuk itu, perlu dicarikan solusi pemanfaatan teknologi lain yang lebih sederhana dan dapat dijangkau dengan mudah. Salah satunya adalah melalui pemanfaatan ponsel dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan ponsel dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa di SMPN 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus., dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2015 di kelas VII. Dari hasil didapatkan bahwa pada siklus I tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 65% sedangkan pada siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 78%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan ponsel dalam pembelajaran ternyata mampu meningkatkan hasil pembelajaran yang cukup signifikan.*

Kata Kunci: *Pembelajaran, Rekaman, Audio, Visual, Ponsel*

1. PENDAHULUAN

Abad 21 telah memberikan dampak yang begitu besar terhadap perkembangan teknologi dunia. Seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi tersebut, kebutuhan akan penggunaan teknologi dalam berbagai aktivitas dalam kegiatan sehari-hari juga semakin dirasakan sangat penting. Dalam berbagai bidang, teknologi bahkan memiliki andil yang begitu besar yang dapat mempercepat kemajuan. Begitu pula halnya dalam bidang pendidikan, penggunaan teknologi mendominasi di hampir

setiap aktivitas yang dilakukan baik oleh guru maupun oleh siswa di sekolah.

Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi sudah semakin banyak diterapkan di sekolah-sekolah. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Wibawanto (2009:7) bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di Indonesia telah diterapkan sejak lama. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah adanya siaran radio pendidikan dan televisi pendidikan. Lebih lanjut Wibawanto menjelaskan bahwa dalam pelaksanaannya, guru biasanya akan

memanfaatkan media audio/visual seperti film, lagu, radio, atau gambar dalam kegiatan pembelajaran. Media audio/visual tersebut dijadikan sarana untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Siswa diminta untuk menyimak atau mengamati audio/visual yang disajikan kemudian siswa memahami materi pembelajaran berdasarkan audio/visual yang telah disimak/diamati tersebut. Seiring perkembangan, saat ini pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sudah mengarah pada bentuk akses terhadap internet yang memungkinkan siswa memperoleh dan memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat. Di sekolah-sekolah tertentu terutama di sekolah perkotaan, sistem pembelajaran yang digunakan bahkan sebagian besar sudah berbasis pada materi dan tugas secara daring.

Namun, sangat disayangkan pesatnya perkembangan teknologi untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah ternyata tidak diiringi dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Masih banyak sekolah-sekolah terutama sekolah yang berada di daerah pedesaan atau terpencil yang tidak mampu menjangkau teknologi canggih apalagi menerapkannya dalam pembelajaran. Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir adalah salah satunya. Karena terletak di pedesaan, SMPN 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir minim dengan fasilitas atau sarana prasarana. SMPN 4 Rantau Panjang hanya memiliki tiga rombongan belajar (rombel) kelas tanpa memiliki fasilitas lain seperti laboratorium, perpustakaan, atau ruang multimedia. Akibatnya, sistem pembelajaran yang dilaksanakan tidak dapat menggunakan teknologi.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang didalamnya mengintegrasikan antara teknologi dan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam menjalankan pembelajaran di kelas setiap guru haruslah memanfaatkan teknologi. Namun apa daya, untuk melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi seperti internet, pembelajaran daring, ataupun menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti bahan ajar yang menggunakan LCD dan atau sarana lainnya tentu tidak memungkinkan. Walaupun demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus tetap dilaksanakan. Hal tersebut bertujuan agar siswa SMPN 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir dapat menyerap informasi secara lebih cepat sehingga mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk itu, penulis menggunakan teknologi yang tersedia dan dapat dijangkau oleh siswa.

Pemanfaatan teknologi yang dimaksud tersebut adalah dengan memanfaatkan telepon seluler (ponsel) sebagai strategi dalam pembelajaran. Brown (2007:127) mengatakan bahwa yang dimaksud strategi pembelajaran adalah suatu metode khusus yang digunakan untuk mendekati masalah atau tugas, untuk meraih tujuan tertentu, rancangan tersusun untuk mengendalikan dan memanipulasi informasi tertentu. Pemanfaatan ponsel sebagai bagian dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran dirasakan sangat tepat untuk diterapkan pada siswa SMPN 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir. Hal itu dikarenakan ponsel merupakan salah satu barang elektronik yang dimiliki oleh hampir semua orang, termasuk siswa SMPN 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir. Harga ponsel yang terbilang cukup murah memungkinkan dapat dijangkau dan dimiliki oleh setiap orang. Apalagi fungsi utama

ponsel sebagai alat komunikasi menjadikan ponsel sebagai bagian dari kebutuhan yang harus dipenuhi.

Berkaitan dengan hal itu, penulis menerapkan strategi pembelajaran yang mengombinasikan antara penggunaan teknologi ponsel dengan metode pembelajaran berbasis proyek. Rudi (2014:3) mengatakan bahwa pembelajaran proyek adalah suatu pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan dalam pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan ponsel sebagai bagian untuk menghasilkan berbagai macam proyek rekaman audio/visual. Hasil rekaman audio/visual tentang suatu topik/materi kemudian dipakai sebagai media pembelajaran di kelas sehingga peserta didik akan bertambah paham terhadap materi yang diajarkan sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Berkaitan dengan hal tersebut, Sudjana dikutip oleh Sukasih (2011) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang diperoleh melalui pengalaman belajarnya. Pembelajaran dengan menggunakan ponsel dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan cepat. Tersedianya berbagai fitur di ponsel seperti alat perekam (*recorder*) baik audio maupun visual, kamera, dan *bluetooth* ternyata mampu menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi menyenangkan dan memberikan hasil maksimal.

Penelitian penggunaan ponsel dalam pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh Yusuf (2015) dengan judul *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Pengetahuan Peserta Didik dalam Materi Pembelaan Negara pada Pembelajaran*

PPKn Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Ponsel. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusuf tersebut, didapatkan hasil bahwa penggunaan ponsel dapat meningkatkan hasil belajar dan pengetahuan peserta didik. Sedangkan penelitian mengenai media audio visual pernah dilakukan oleh Nahdiah (2014) dengan judul *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Fikih MTs Fatahillah Buncit Jakarta Selatan*. Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa penggunaan media audio visual dapat memberikan hasil belajar yang signifikan di atas rata-rata KKM.

Berkaitan dengan hal itu, ada beberapa perbedaan antara penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian terdahulu tersebut. Jika penelitian terdahulu menggunakan ponsel sebagai bagian dari bahan ajar dalam pembelajaran maka dalam penelitian yang penulis lakukan, ponsel digunakan sebagai sarana untuk menciptakan proyek rekaman audio visual (bahan ajar). Rekaman audio visual yang telah dihasilkan oleh siswa tersebut kemudian dimanfaatkan kembali dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada siswa di kelas.

Berkaitan dengan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan proyek *RAVi* melalui *TeMPe* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran berkualitas dengan menerapkan pembelajaran berbasis

teknologi ponsel untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

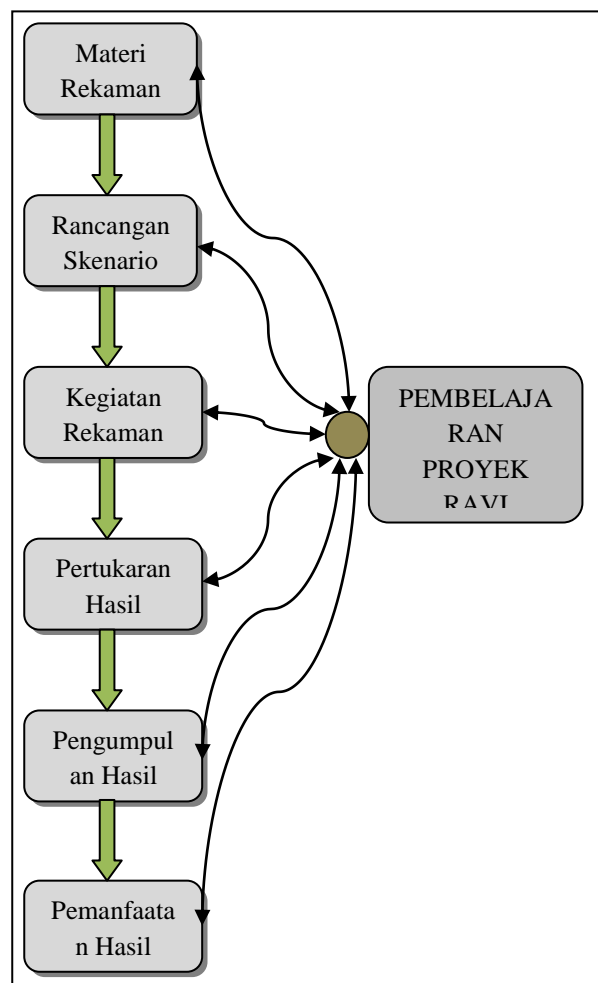
2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pembelajaran yang direncanakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan ponsel sebagai sebuah strategi untuk merancang proyek rekaman audio/visual. Hasil rekaman yang telah dibuat dimanfaatkan kembali dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII SMPN 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir.

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, perlakuan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2015 pada siswa kelas VII SMPN 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir yang berjumlah 23 orang siswa.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Tahap perencanaan meliputi aktivitas menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun pedoman observasi, menyusun pedoman wawancara, menyusun jurnal siswa dan jurnal guru. Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan rencana pembelajaran dengan menggunakan ponsel sebagai strategi pembelajaran yang telah disusun. Pada saat melaksanakan tindakan, peneliti mengamati aktivitas kelas selama pembelajaran berlangsung. Adapun rancangan desain strategi pembelajaran Proyek RAVi dengan menggunakan ponsel tersebut sebagai berikut:

- 1) Penyiapan materi/topik untuk dijadikan rekaman
- 2) Perancangan skenario kegiatan rekaman audio/visual berdasarkan materi/topik yang telah ditentukan.
- 3) Pelaksanaan kegiatan rekaman audio/visual secara individu/berkelompok dengan menggunakan ponsel.
- 4) Pertukaran hasil rekaman antar peserta didik atau kelompok dengan memanfaatkan fasilitas *bluetooth*.
- 5) Pengumpulan hasil rekaman audio/visualnya kepada guru.
- 6) Pemanfaatan hasil rekaman audio/visual karya peserta didik sebagai media pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Diagram Alir Penggunaan Ponsel dalam Pembelajaran

Selama pembelajaran berlangsung dilakukan observasi. Hal tersebut dilakukan untuk mengamati setiap aktivitas dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan ponsel sebagai strategi menghasilkan rekaman audio/visual dalam pembelajaran. Pada tahap akhir, peneliti melakukan refleksi dan evaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. Refeksi ini juga dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung sehingga peneliti dapat menentukan tindakan-tindakan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam pembelajaran agar tidak terjadi lagi pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, jurnal siswa, jurnal guru, angket siswa, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif direduksi dan disederhanakan untuk menentukan fokus yang akan dibahas kemudian data dibuat dalam bentuk narasi, tabel, dan grafik untuk ditarik kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kategorisasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan ponsel sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir. Untuk memperoleh data tersebut, penulis

menyiapkan berbagai instrumen pengamatan dan tes yang dipergunakan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pemanfaatan ponsel pada siswa kelas VII SMPN 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir.

3.1 Hasil Penelitian Siklus Pertama

Siklus I dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan pada tanggal 27-30 Juli 2015. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2x40 menit. Materi yang disampaikan pada siklus pertama adalah menceritakan tokoh idola. Pertama kali diterapkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan pembelajaran berbasis ponsel, siswa terlihat sangat antusias. Ketika penulis menyuruh siswa membawa ponsel dalam pembelajaran, siswa merasa sangat gembira. Hal initerjadi karena selama ini siswa dilarang membawa ponsel ke sekolah.

Pada saat penulis menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran, siswa terlihat tidak fokus mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa ternyata memutar musik atau sibuk berfoto dengan ponsel yang dibawanya. Oleh karena itu, penulis memerintahkan siswa agar menyimpan ponselnya terlebih dahulu sebelum dipergunakan dalam pembelajaran. Setelah kelas cukup kondusif, penulis kembali menjelaskan materi pembelajaran.

Penulis kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal apa saja yang belum mereka pahami. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa siswa benar-benar memahami materi yang telah diajarkan. Dalam

kegiatan tersebut, siswa terlihat sangat aktif bertanya. Hal tersebut dikarenakan proyek rekaman audio/visual merupakan hal yang baru bagi siswa sehingga siswa sangat antusias untuk melaksanakan kegiatan rekaman tersebut. Sebagian besar pertanyaan siswa berkaitan dengan masalah teknis proyek rekaman, seperti kapan dan bagaimana cara merekamnya.

Selanjutnya, penulis menyuruh siswa menentukan tokoh idola mereka masing-masing dan menuliskannya di lembar kerja yang telah disediakan. Siswa kemudian diberikan kesempatan untuk mendeskripsikan tokoh idola mereka yang terdiri dari identitas diri, kelebihan atau keunggulan, dan alasan mengidolakannya. Setelah selesai, siswa berlatih menceritakan tokoh idola dengan menggunakan ekspresi dan intonasi yang sesuai.

Pada tahap berikutnya, penulis menugaskan siswa untuk merancang kegiatan rekaman audio/visual terkait topik materi tersebut. Penulis senantiasa memberikan arahan atau masukan sehingga rancangan kegiatan benar-benar matang dan dapat dilaksanakan. Setelah selesai, penulis menyuruh siswa untuk membuat rekaman berupa audio/visual dengan menggunakan ponsel yang telah mereka bawa. Kegiatan rekaman audio/visual itu sendiri dilakukan di luar jam sekolah ataupun dilakukan saat pembelajaran berlangsung bergantung dengan situasi dan kondisi.

Penulis menyuruh siswa membawa hasil rekaman audio/visual tersebut pada pertemuan berikutnya. Setelah itu, penulis memerintahkan siswa untuk saling bertukar rekaman audio/visual. Tujuannya adalah agar setiap siswa dapat melihat bagaimana hasil rekaman siswa lainnya.

Kemudian penulis memutar hasil rekaman beberapa siswa di depan kelas. Selama pemutaran hasil rekaman, siswa diminta untuk memperhatikan dengan seksama.

Setelah hasil rekaman selesai diputar, penulis menyuruh siswa berdiskusi dan memberikan tanggapan terhadap hasil rekaman yang telah dibuat. Siswa menyampaikan tanggapannya terhadap hasil rekaman yang dibuat. Tanggapan tersebut sangat diperlukan sebagai bahan perbaikan untuk kegiatan rekaman audio/visual pada materi selanjutnya.

Pada pertemuan selanjutnya, penulis melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam evaluasi tersebut, penulis memberikan tugas yang berkaitan dengan hasil kegiatan rekaman audio/visual sesuai dengan materi yang telah diberikan. Tugas yang diberikan adalah menceritakan tokoh idola dalam bentuk narasi. Untuk mengerjakan tugas yang diberikan tersebut, setiap siswa diperkenankan untuk memutar kembali hasil rekamannya. Setelah dilaksanakan pembelajaran siklus I dengan menggunakan strategi penggunaan ponsel untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir didapatkan hasil belajar sebagai berikut.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Interval	Kategori	Frekuensi	%
0—64	Tidak Tuntas	8	35
65—100	Tuntas	15	65

Dari tabel 1 diketahui bahwa bahwa hasil belajar siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 8 orang dengan persentase 35%

dan yang berada pada kategori tuntas adalah sebanyak 16 orang dengan persentase 65%.

3.2 Hasil Penelitian Siklus Kedua

Siklus II dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan pada tanggal 3-6 Agustus 2015. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2x40 menit. Materi yang disampaikan pada kedua adalah materi wawancara. Pada pertemuan kedua ini, penulis menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran kepada siswa. Siswa terlihat sangat fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Setelah selesai menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran, penulis memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai topik materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada saat pembelajaran

Pada tahap selanjutnya, penulis menyuruh siswa membentuk kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4-6 orang siswa. Anggota setiap kelompok dipilih berdasarkan pertimbangan jarak rumah. Hal tersebut dikarenakan kegiatan wawancara dengan narasumber harus dilakukan di luar jam sekolah. Setelah itu, setiap kelompok harus menentukan ketua kelompoknya masing-masing. Tujuannya adalah agar tugas yang diberikan nanti lebih terencana sehingga mampu memberikan hasil yang maksimal. Setelah memastikan setiap kelompok memiliki ketua, penulis memberikan tugas untuk menentukan topik yang akan dijadikan sebagai bahan kegiatan rekaman audio/visual.

Pada kegiatan inti, setiap kelompok diberikan waktu untuk 15 menit untuk menentukan topik. Setiap siswa dalam setiap

kelompok wajib memberikan satu usulan topik kepada ketua kelompoknya. Topik yang ditentukan berkaitan dengan kegiatan wawancara dengan narasumber. Setelah terkumpul beberapa topik, siswa mendiskusikan topik mana yang paling tepat untuk dijadikan sebagai bahan kegiatan rekaman audio/visual. Kemudian perwakilan kelompok mempresentasikan topik yang telah ditentukan disertai alasan pemilihan topik tersebut.

Selanjutnya, penulis menugaskan siswa untuk merancang kegiatan rekaman audio/visual terkait topik materi tersebut. Rancangan kegiatan meliputi waktu dan tempat wawancara, narasumber, dan daftar pertanyaan kepada narasumber. Selama merancang kegiatan untuk rekaman, penulis senantiasa memberikan arahan atau masukan sehingga rancangan kegiatan benar-benar matang dan dapat dilaksanakan.

Pada pertemuan berikutnya, penulis menyuruh siswa membawa hasil rekaman audio/visual yang telah dibuat. Setiap kelompok mengumpulkan hasil rekaman audio/visual yang telah dibuat. Setelah itu, penulis memerintahkan setiap kelompok untuk saling bertukar rekaman audio/visual. Tujuannya adalah agar setiap kelompok dapat melihat bagaimana hasil rekaman dari kelompok lainnya. Kemudian, penulis memutar salah satu hasil rekaman yang dianggap terbaik di depan kelas. Selama pemutaran hasil rekaman, siswa diminta untuk memperhatikan dengan seksama.

Selanjutnya, penulis menyuruh siswa berdiskusi dan memberikan tanggapan terhadap hasil rekaman yang telah dibuat. Setiap perwakilan menyampaikan tanggapannya

terhadap hasil rekaman yang dibuat oleh kelompok lain. Tanggapan yang disampaikan meliputi kesesuaian antara topik dan narasumber dan kejelasan dan ketepatan pertanyaan kepada narasumber. Tanggapan tersebut sangat diperlukan sebagai bahan perbaikan untuk kegiatan rekaman audio/visual pada materi selanjutnya.

Pada pertemuan selanjutnya, penulis melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam evaluasi tersebut penulis memberikan tugas yang berkaitan dengan hasil kegiatan rekaman *audio/visual* sesuai dengan materi yang telah diberikan. Penulis menyuruh siswa untuk membuat narasi hasil wawancara dengan narasumber tersebut ke dalam bentuk tulisan *feature*. Untuk mengerjakan tugas yang diberikan tersebut, setiap siswa dalam kelompok diperkenankan untuk memutar kembali hasil rekamannya.

Setelah dilaksanakan pembelajaran siklus II dengan menggunakan strategi penggunaan ponsel untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Rantau Panjang, Ogan Ilir didapatkan hasil belajar pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Interval	Kategori	Frekuensi	%
0--64	Tidak Tuntas	5	22
65--100	Tuntas	18	78

Dari tabel 2 diketahui bahwa bahwa hasil belajar siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 5 orang dengan persentase 22% dan yang berada pada kategori tuntas adalah sebanyak 18 orang dengan persentase 78%.

3.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian penggunaan ponsel dalam pembelajaran siklus I diketahui bahwa persentase tingkat ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 65% sedangkan persentase ketuntasan pada siklus II sebesar 78%. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan dari siklus I dan siklus II dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yakni 65.

Pembelajaran dengan menggunakan ponsel terbukti dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Yusuf (2015) yang mengungkapkan bahwa penggunaan ponsel dapat meningkatkan hasil belajar dan pengetahuan peserta didik. Ponsel yang digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran bertujuan untuk merekam kegiatan atau aktivitas siswa berkaitan dengan topik atau materi yang telah ditetapkan, dalam hal ini materi bercerita tentang tokoh idola dan wawancara dengan narasumber. Hasil rekaman yang telah dibuat tersebut, dimanfaatkan kembali sebagai media pembelajaran. Rekaman yang dihasilkan diputar dan ditanggapi secara bersama-sama.

Berkaitan dengan hal tersebut, berikut ini beberapa keuntungan menerapkan pembelajaran berbasis Proyek RAVi melalui *TeMPe* ini adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa dapat menjadi lebih aktif dikarenakan dalam melaksanakan kegiatan proyek RAVi membutuhkan keterlibatan dan kerjasama dari setiap anggota dalam kelompok/ individu agar dapat menghasilkan rekaman yang bagus.

- 2) Kegiatan rekaman audio/visual dapat menumbuhkan kreativitas siswa terutama dalam hal merancang dan menentukan kegiatan rekaman.
- 3) Hasil rekaman audio/visual yang dibuat melalui hape dapat dijadikan sebagai bahan/media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 4) Bahan/media pembelajaran yang menggunakan hasil rekaman yang dibuat langsung oleh siswa sendiri akan lebih mudah dipahami dan lebih bermakna dibandingkan media pembelajaran yang diambil dari sumber lain.
- 5) Pembelajaran dengan menerapkan proyek *RAVi* melalui *TeMPe* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif serta tidak membosankan.
- 6) Strategi Proyek *RAVi* melalui *TeMPe* dapat digunakan dengan mudah oleh siapa saja dan dalam mata pelajaran apa saja tanpa membutuhkan perangkat khusus.

Bruner dikutip Hermawati (2016:140) mengungkapkan bahwa ada tiga modus utama bagi seorang siswa dalam belajar, yakni pengalaman langsung, pengalaman gambar, dan pengalaman abstrak. Lebih lanjut Bruner menjelaskan bahwa pengalaman langsung adalah pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dengan melakukan pengalaman secara langsung, pengalaman gambar maksudnya bahwa pengetahuan siswa diperoleh dari melihat video atau gambar, dan pengalaman abstrak adalah pengetahuan yang diperoleh dengan membaca atau mendengar. Pendapat Bruner tersebut menjadi relevan manakala dihubungkan dengan

strategi pemanfaatan ponsel dalam pembelajaran untuk menghasilkan rekaman audio/visual. Siswa menjadi lebih aktif dan lebih kreatif dikarenakan dalam melaksanakan kegiatan proyek rekaman menuntut kerjasama yang baik antar siswa dan juga menuntut kreativitas dalam merancang dan menentukan kegiatan rekaman. Selain itu, bahan/media pembelajaran yang menggunakan hasil rekaman yang dibuat langsung oleh siswa sendiri akan lebih mudah dipahami dan lebih bermakna dibandingkan media pembelajaran yang diambil dari sumber lain.

4. SIMPULAN

Pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan di sekolah yang memiliki keterbatasan sarana prasarana. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah proyek rekaman *audio/visual (RAVi)* dengan menggunakan pembelajaran menggunakan ponsel. Melalui pembelajaran dengan menggunakan ponsel, terbukti dapat memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan teknologi yang dekat dengan siswa.

Dalam penerapannya, siswa diminta untuk berdiskusi menentukan topik kegiatan rekaman. Topik yang dipilih disesuaikan berdasarkan kemudahan dan keterjangkauan. Topik yang telah disepakati kemudian dijadikan bahan rekaman baik audio maupun visual. Hasil dari rekaman tersebut dapat dimanfaatkan kembali sebagai media atau bahan ajar bagi guru dan siswa dalam pembelajaran.

Media ajar yang berupa hasil rekaman audio/visual yang dibuat langsung oleh siswa memiliki banyak keunggulan dibandingkan hanya menggunakan media audio/visual lain yang sudah tersedia. Salah satunya adalah siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran karena isi rekaman menggunakan obyek langsung yang dekat dengan siswa.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan ponsel untuk menghasilkan rekaman audio/visual yang dimanfaatkan kembali sebagai media ajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cukup signifikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Brown, H.D. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Kedutaan Besar Amerika Serikat. Jakarta.
- Hermawati, Desi. 2016. *Penerapan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT Cordova Samarinda*. Jurnal Pendas Mahakam, Vol 1(2), Desember 2016, Halaman 135-143. [Online]. (Diakses <http://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/download/63/42>, tanggal 16 Maret 2017).
- Nahdiah. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswapada Mata Pelajaran Fikih di MTs Buncit Jakarta Selatan*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. [Online]. (Diakses <http://www.repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/27502/1/NAHDIAH-FITK.pdf>, 16 Maret 2017).
- Rudi. 2014. *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dalam Materi Statistika SMP*. [Online]. (Diakses http://www.lpmpsulsel.net/v2/attachments/322_ARTIKEL%20PjBL.pdf, tanggal 18 Oktober 2016).
- Sukesih, Esih. 2011. *Pengertian Defenisi Hasil Belajar*. [Online]. (Diakese <http://www.sarjanaku.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html>, tanggal 15 Februari 2015).
- Wibawanto, Hari. 2009. *Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran*. Makalah disampaikan pada Widya Telewicara Program Pendidikan Jarak Jauh PGSD dari Ruang Telewicara Ditjen Dikti. Jakarta.
- Yusuf, Maulana.2015. *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Pengetahuan Peserta Didik pada Materi Pembelaan Negara dalam Pembelajaran PKn Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Handphone*. [Online]. (Diakses <http://www.maarifdiy.com/wp-content/uploads/2015/09/maulana-yusuf-pendidikan-kewarganegaraan.pdf>, tanggal 18 Oktober 2017).