

Pengaruh Acara “Arisan Trans7” terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar

Fidyawati Monoarfa¹, Nur Sakinah Aries², Reska Putri Ismail³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo

e-mail: fidyamotoarfa@ung.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh acara televisi “ARISAN Trans7” terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini, menggunakan metode survei untuk mengumpulkan data dari sejumlah guru Sekolah Dasar yang dipilih sebagai responden. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, terlihat bahwa acara “ARISAN Trans7” memiliki potensi besar sebagai alat yang efektif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh para guru di Sekolah Dasar. Selain itu, acara ARISAN Trans7 memberikan kontribusi yang signifikan dalam membantu guru menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Mayoritas guru yang berpartisipasi dalam survei ini menyatakan bahwa mereka mendukung penggunaan acara “ARISAN Trans7” sebagai salah satu sumber inspirasi dan referensi dalam pembuatan materi ajar yang inovatif. Misalnya, penggunaan visual dan audio yang menarik dalam acara tersebut dapat diadopsi untuk membuat media pembelajaran interaktif dan membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan lebih tertarik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci: *Program Televisi, Media Pembelajaran SD.*

Abstract

This research aims to determine the influence of the television program “ARISAN Trans7” on the development of interactive learning media in elementary schools. In this research, a survey method was used to collect data from a number of elementary school teachers selected as respondents. Based on the results of the survey conducted, it appears that the “ARISAN Trans7” event has great potential as an effective tool in developing interactive learning media used by teachers in elementary schools. Apart from that, the ARISAN Trans7 event makes a significant contribution in helping teachers create more interesting and interactive learning media. The majority of teachers who participated in this survey stated that they supported the use of the “ARISAN Trans7” event as a source of inspiration and reference in creating innovative teaching materials. For example, the use of attractive visuals and audio in the event can be adopted to create interactive learning media and help students understand the lesson material more easily and be more interested in being actively involved in learning activities.

Keywords: *Television Programs, Elementary Learning Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan teknologi merupakan dua aspek yang selalu berkembang bersamaan. Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi instruksional terus mengalami perkembangan yang pesat, mengikuti peralihan masyarakat dari era tradisional menuju peradaban yang semakin canggih dan berteknologi tinggi. Dalam konteks ini, teknologi memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung dan memajukan proses pembelajaran. Salah satu contoh nyata dari integrasi teknologi dalam pendidikan adalah televisi (TV). Menurut Darwanto, (2007:117) semula dinilai bahwa TV kurang bermanfaat dalam dunia pendidikan, hal ini mengingat biaya operasionalnya yang cukup mahal, tetapi

kemudian muncul pendapat-pendapat yang berlawanan, yang menyatakan bahwa TV sebagai media massa sangat bermanfaat dalam memajukan pendidikan suatu bangsa. Sejalan dengan pendapat di atas Sunardi Wirodono, (2005:8) berpendapat bahwa televisi memberikan imbas media yang luar biasa besar bagi kehidupan masyarakat. Sebagai produk teknologi modern, televisi telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam dunia pendidikan. Televisi tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif. Melalui berbagai program pendidikan yang disiarkan, televisi dapat menjangkau audiens yang luas dan beragam, termasuk siswa dari berbagai latar belakang dan tingkat pendidikan.

Penggunaan televisi dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat. Pertama, televisi dapat menyajikan informasi secara visual dan auditori, yang membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Melalui tayangan video, gambar, dan suara, televisi dapat menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Ini sangat membantu terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori. Kedua, televisi dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan siswa pada dunia luar yang mungkin tidak dapat mereka akses secara langsung. Program-program dokumenter, berita, dan tayangan pendidikan lainnya dapat memberikan wawasan tentang berbagai topik, mulai dari sains, sejarah, budaya, hingga perkembangan teknologi terbaru. Hal ini dapat memperluas pengetahuan dan wawasan siswa, serta memotivasi mereka untuk belajar lebih banyak. Selain itu, televisi juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar di kelas. Guru dapat memanfaatkan berbagai program pendidikan yang disiarkan di televisi sebagai bahan tambahan atau pelengkap materi pelajaran terutama mengenai kebaharuan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Pada kenyataannya Guru memerlukan referensi media untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Media interaktif sangat penting karena dapat meningkatkan partisipasi siswa. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan. Penggunaan media interaktif membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif. Media ini membantu siswa lebih terlibat dan termotivasi, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik. Dengan demikian, integrasi media interaktif dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif. Misalnya, dengan menggunakan video, animasi, atau simulasi, siswa dapat melihat visualisasi konsep-konsep yang diajarkan, yang memfasilitasi pemahaman materi secara lebih efektif. Ketika siswa terlibat dalam kegiatan seperti mengamati eksperimen atau demonstrasi, mereka mendapatkan pengalaman langsung yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pasal 4 dari Undang-Undang No 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran menyatakan bahwa penyiaran, sebagai bentuk komunikasi massa, berfungsi sebagai media informasi, pendidikan, hiburan yang sehat, kontrol sosial, dan perekat sosial. Oleh karena itu, siaran televisi tidak hanya berperan sebagai sumber hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi dan pendidikan kepada masyarakat sesuai dengan undang-undang.

Salah satu acara TV yang dianggap dapat mengembangkan media pembelajaran di SD adalah "ARISAN Trans7". Arisan adalah sebuah acara kuis berbasis komedi yang tayang di Trans7 mulai 16 Januari 2023. Acara ini dipandu oleh Surya Insomnia dan menampilkan sejumlah kapten dari kalangan selebriti. Sebagian besar peserta acara ini adalah ibu-ibu atau wanita. Namun, ada juga episode khusus yang menampilkan peserta dari berbagai latar belakang lainnya, seperti pria, remaja, keluarga, komunitas, dan selebriti. Kehadiran peserta dari berbagai kelompok ini membuat acara semakin dinamis dan menarik, karena menawarkan beragam perspektif dan keunikan dari setiap kelompok yang berpartisipasi. Dengan begitu, acara ini tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga membangun suasana yang variatif dan inklusif, memungkinkan penonton dari berbagai latar belakang merasa terlibat dan terhubung. Sebelumnya sempat setiap *weekend* dihadiri oleh peserta khusus kaum pria, akan tetapi tidak berlangsung lama dan kembali menggunakan

format peserta dari kaum wanita setiap harinya. Program Game Show ini memberikan peluang bagi peserta, terutama ibu-ibu, untuk meraih hadiah melalui kuis dan permainan yang terkait dengan dunia hiburan. Acara ini menyajikan berbagai tantangan yang seru dan menghibur, menjadikannya pengalaman yang menyenangkan bagi semua peserta. Adapun Gamesnya adalah (1) kasih paham, (2) emang boleh, (3) apa hayo?!, (4) gocek terus, (5) tebak gambar, (6) ABC Lima Dasar, (7) ular tanya, dan masih banyak lagi.

Sehubungan dengan games yang telah disebutkan di atas, maka *Games* dalam acara "ARISAN Trans7" dapat disimpulkan bahwa salah satu fungsi utama Televisi Edukasi, yang mendeklarasikan dirinya sebagai televisi pendidikan, adalah menjadi sumber belajar bagi siswa dan guru. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian ilmiah untuk menilai sejauh mana acara "ARISAN Trans7" dapat berperan sebagai sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran siswa dan sebagai pilihan alternatif bagi guru. Studi ini akan membantu mengukur nilai dan manfaat acara tersebut dalam konteks pendidikan, serta memastikan bahwa program televisi ini benar-benar memberikan kontribusi positif bagi siswa dan guru. Hal tersebut didukung oleh Yunanto (2004:20) yang menyatakan bahwa sumber belajar yang terkoordinir dengan baik akan mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan mampu menunjang prestasi belajar siswa. Bahkan Uno (2017:27) mengemukakan bahwa belajar tidak dapat terjadi jika tidak ada motivasi dalam diri seseorang untuk belajar. Selain itu menurut Uno (2017:23) indikator motivasi belajar antara lain: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Dengan demikian diperlukan pembuktian empiris tentang peran acara "ARISAN Trans7" sebagai sumber pengembangan media belajar yang efektif dalam membangkitkan motivasi bagi siswa Sekolah Dasar.

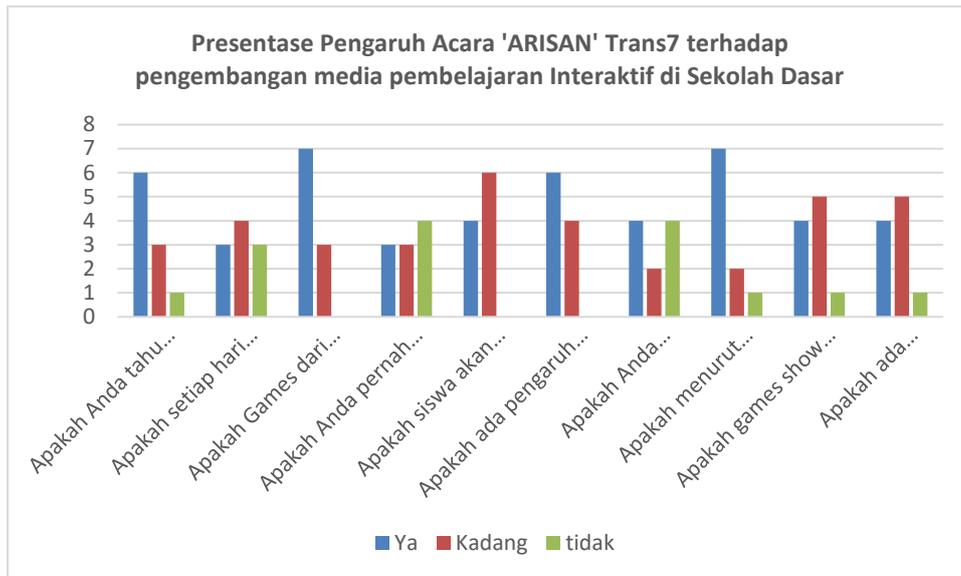
METODE

Studi ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama untuk pengumpulan data. Tahapan pertama melibatkan perancangan kuesioner yang disesuaikan dengan tujuan penelitian dan variabel yang akan diselidiki. Dilakukan pemilihan sampel guru SD secara acak dari berbagai sekolah yang mewakili latar belakang dan lingkungan. Kuesioner disebar kepada guru yang telah dipilih sebagai sampel, yang diminta untuk mengisi kuesioner sesuai dengan pengalaman dan persepsi terhadap acara "ARISAN Trans7" dan hubungannya dengan pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif untuk mengevaluasi hubungan antara variabel yang diteliti. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menafsirkan pengaruh acara "ARISAN Trans7" terhadap pengembangan media pembelajaran di lingkungan SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menyebarkan instrumen yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan acara "ARISAN Trans7" yang dijadikan sebagai sarana dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar. Adapun sasaran dalam penelitian ini adalah guru Sekolah Dasar. Berikut ini presentase dalam bentuk diagram batang dan juga rincian pertanyaan yang digunakan pada saat meneliti.



1. Apa yang Anda ketahui tentang acara games show "ARISAN" di Trans7?
2. Apakah setiap hari Anda menonton acara "ARISAN"?
3. Apakah Games dari acara "ARISAN" dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas?
4. Apakah Anda pernah menggunakan games dari acara "ARISAN" dalam media pembelajaran di kelas?
5. Apakah siswa akan interaktif ketika guru menggunakan games dari acara "ARISAN" dalam kegiatan pembelajaran?
6. Apakah ada pengaruh positif dari penggunaan konsep games show seperti "ARISAN" terhadap motivasi belajar siswa?
7. Apakah Anda menemukan tantangan atau kendala dalam mengintegrasikan elemen acara "ARISAN" ke dalam media pembelajaran? Jika ada, bagaimana Anda mengatasinya?
8. Apakah menurut Anda, acara "ARISAN" dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya di sekolah dasar?
9. Apakah games show dari "ARISAN" cocok untuk direkomendasikan ke Guru lain?
10. Apakah ada kekurangan dari penerapan Games Show dari "ARISAN" dalam pembelajaran?

Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengenal acara game show "ARISAN" di Trans7 sebagai program yang mengkombinasikan unsur permainan dan interaksi sosial. Responden menyebutkan bahwa acara ini menarik karena formatnya yang interaktif dan menyenangkan, serta variasi permainan yang disajikan. Meskipun dari beberapa responden tidak semua mengikuti setiap episodenya responden setuju bahwa game dari acara "ARISAN" dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Responden percaya bahwa elemen permainan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kesulitan siswa.

Beberapa responden telah mengaplikasikan games "ARISAN" pengalaman tersebut dinilai positif, dengan siswa yang menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi. Namun, masih ada kendala dalam implementasi yang membuat sebagian besar guru belum mencoba metode ini, yaitu keterbatasan waktu, sumber daya, adaptasi materi, menekankan pentingnya pelatihan dan panduan bagi guru dalam mengimplementasikan metode ini secara efektif, kesulitan dalam penyesuaian dengan kurikulum, dan kebutuhan akan persiapan yang lebih intensif. Sehingga bagi responden yang sudah mengimplementasikan

games ARISAN merekomendasikan kepada guru lain karena metode ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih dinamis.

ARISAN program televisi dapat menjadi salah satu sarana yang efektif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk siswa SD. Tingkat dukungan responden bervariasi dari 10% hingga 100%, namun tidak ada kelompok mayoritas yang menolak temuan ini. Berdasarkan jawaban positif dari 10 responden, dapat disimpulkan bahwa program televisi efektif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di tingkat SD. Oleh karena itu, acara "ARISAN Trans7" memiliki pengaruh yang sangat efektif dalam pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa televisi dapat menjadi alat yang kuat dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan menggunakan program televisi seperti "ARISAN Trans7", guru dapat memperkenalkan konsep-konsep pendidikan dengan cara yang lebih dinamis dan mudah dipahami oleh siswa. Televisi memungkinkan penyampaian materi pelajaran melalui visual dan audio, yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan oleh guru.

Pembahasan

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner, mayoritas partisipan menunjukkan kecenderungan untuk mendukung gagasan bahwa acara "ARISAN Trans7" memiliki potensi besar sebagai alat yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif bagi guru Sekolah Dasar (SD). Hasil survei secara konsisten menegaskan bahwa acara ini memainkan peran yang signifikan sebagai referensi penting bagi guru-guru dalam upaya mereka untuk meningkatkan media pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman belajar di lingkungan Sekolah Dasar. Pendekatan yang unik dari acara ini, yaitu menyajikan materi pembelajaran melalui permainan yang menghibur, dianggap dapat memikat minat siswa sambil memberikan nilai tambah yang signifikan dalam hal keterlibatan siswa.

Beberapa responden juga mengakui bahwa dalam format *games show* yang ditampilkan oleh "ARISAN Trans7", terdapat unsur humor yang kadang-kadang dianggap berlebihan, dan sering kali host acara memberikan pertanyaan yang dianggap tidak relevan atau bahkan tidak masuk akal oleh sebagian orang. Hal ini menjadi sorotan bagi beberapa responden yang meragukan kesesuaian acara ini untuk digunakan secara luas dalam konteks pendidikan formal di tingkat dasar. Pendapat responden sangat bervariasi; ada yang melihat potensi besar dalam mengadopsi acara "ARISAN Trans7" sebagai sumber referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di lingkungan SD. Mereka percaya bahwa pendekatan yang diperkenalkan dalam acara ini dapat secara efektif menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Namun, ada juga yang mempertanyakan kesesuaian acara ini untuk mencapai tujuan pendidikan formal, terutama mengingat adanya elemen humor yang kadang-kadang mendominasi, serta pertanyaan yang tidak selalu relevan dengan materi kurikulum yang harus dipelajari siswa. Dalam mengambil keputusan untuk mengimplementasikan atau tidak mengimplementasikan acara ini dalam konteks pendidikan, penting untuk mempertimbangkan konteks pembelajaran yang lebih luas.

Adapun Relevansi dari setiap game yang ditampilkan dalam "ARISAN Trans7" dengan materi yang akan dipelajari dalam setiap pertemuan pembelajaran menjadi krusial. Bagi mereka yang mendukung penggunaan acara ini, potensi utamanya terletak pada kemampuan games tersebut untuk diadopsi sebagai alat pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan kata lain, acara ini memiliki potensi besar untuk membantu mengembangkan media pembelajaran yang lebih berguna di tingkat SD.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dari survei yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden sepakat bahwa acara "ARISAN Trans7" memiliki potensi

sebagai alat yang efektif dalam memajukan media pembelajaran interaktif yang dimanfaatkan oleh guru-guru di Sekolah Dasar.

Survei yang dilakukan mengungkapkan pandangan positif dari sebagian besar responden terhadap peran acara "ARISAN Trans7" dalam konteks pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pendidikan dasar. Mayoritas dari mereka menyatakan dukungan terhadap penggunaan acara ini sebagai sarana yang berguna bagi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alva Ayu Octavianesti. (2009). Pengaruh intensitas menonton televisi dan pendampingan orangtua terhadap imitasi perilaku kekerasan pada anak. Diakses tanggal 24 Februari 2011 dari http://eprints.undip.ac.id/22387/1/Alva_Ayu.pdf.
- Darwanto. (2007). *Televisi sebagai Media Pendidikan*. Pustaka Pelajar
- Hamzah B. Uno. (2017). *Teori Motivasi dan PENGUKURANNYA* (Analisis di bidang pendidikan). Jakarta: Bumi Aksara
- Kurniawan, Muhammad Ragil. (2014). Peranan Siaran Televisi Edukasi dalam Mendukung Terciptanya Sumber dan Motivasi Belajar Bagi Siswa SSP Di Yogyakarta. Diakses tanggal 18 Juli 2024 pukul 21.04 WITA dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/viewFile/2462/2048> 1(1), 98-101
- Rohmawati, Oom. (2022). Pemanfaatan Tv Sekolah Sebagai Media Pembelajaran dan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. Diakses tanggal 18 Juli 2024 pukul 19.37 WITA dari *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 196-207.
- Simamora, Elisabeth. (2024). Analisis Pengaruh Program Televisi dalam Penggunaan Bahasa Indonesia Di Kalangan Remaja SMP. Diakses tanggal 18 Juli 2024 pukul 16.03 WITA dari <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/index>
- Sunardian Wirodono. (2005). *Matikan tv-mu teror media televisi di Indonesia*, Yogyakarta: Resist Book.
- Yunanto, Sri Joko. 2004. *Sumber Belajar Anak Cerdas*. Jakarta : Grasindo.