

Implementasi Media Pembelajaran Inovatif di SD Kusuma Putra Surabaya

Andhika Cahyono Putra¹, Soffia Pudji Estiasih²

Email : andhika.cahyono.putra@um-surabaya.ac.id¹, sestiasih@unipasby.ac.id²

Universitas Muhammadiyah Surabaya¹

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya²

Abstract

Education is a very important learning process in human life. one of them with the use of appropriate learning media can influence the teaching and learning process to be more effective and fun. Kusuma Putra Surabaya Elementary School is a school located in Pogot Jaya, Kenjeran, Surabaya, East Java. At these schools have problems to improve effective teaching in order to improve the quality of teaching and learning in schools. The implementation method in community service activities this time has 3 stages, the first is the introduction method, the second is the method of carrying out innovative learning media with the game method, and the third is the assessment method. After the learning media were carried out for 2 months, the students who took part in the innovative learning media activities were very enthusiastic about the activities and had a positive impact on education, which is a very important learning process in human life. one of them with the use of appropriate learning media can influence the teaching and learning process to be more effective and fun. Kusuma Putra Surabaya Elementary School is a school located in Pogot Jaya, Kenjeran, Surabaya, East Java. At these schools have problems to improve effective teaching in order to improve the quality of teaching and learning in schools. The implementation method in community service activities this time has 3 stages, the first is the introduction method, the second is the method of carrying out innovative learning media with the game method, and the third is the assessment method. After the learning media were carried out for 2 months, the students who took part in the innovative learning media activities were very enthusiastic about the activities and had a positive impact on increasing grades

Keyword : Learning Media, Innovative, Games

Abstrak

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Sekolah Dasar Kusuma Putra Surabaya merupakan sekolah yang memiliki lokasi di Pogot Jaya, Kenjeran, Surabaya, Jawa Timur. Pada sekolah tersebut mempunyai permasalahan untuk meningkatkan pengajaran yang efektif agar dapat meningkatkan kualitas belajar-mengajar di sekolah. Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini ada 3 tahapan, yang pertama adalah metode pengenalan, yang kedua adalah metode melakukan media

pembelajaran inovatif dengan metode permainan, dan yang ketiga adalah metode penilaian. Setelah media pembelajaran dilakukan selama 2 bulan, siswa-siswi yang mengikuti kegiatan media pembelajaran inovatif sangat antusias dengan kegiatan dan memberikan dampak positif dalam peningkatan nilai.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Inovatif, Permainan

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, Implementasi kebijakan belajar mendorong peran guru baik dalam pengembangan kurikulum maupun dalam proses pembelajaran (Daga, 2021), salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Miftah, 2013). Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan, serta memberikan manfaat jangka panjang dalam peningkatan kualitas (Putra and Muslimin, 2018).

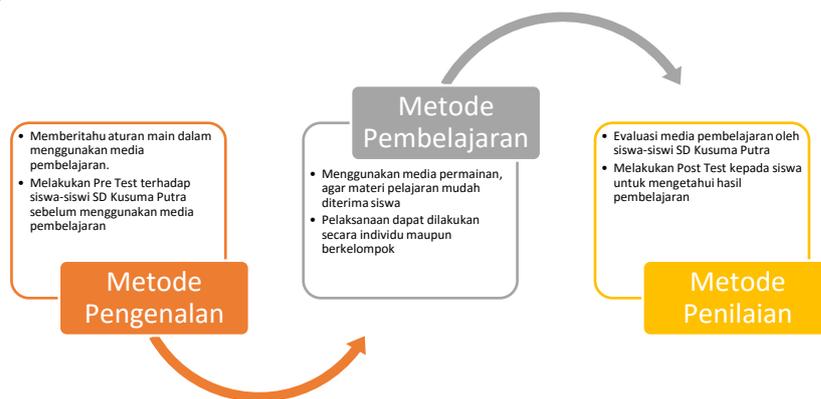
Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar sekaligus menjadi transformasi pendidikan (Mones, Masitoh and Nursalim, 2022). Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media elektronik, media audio visual, dan lain-lain. Media pembelajaran berdasarkan jenisnya bisa dikelompokkan dalam beberapa media, yakni media cetak, media elektronik, media interaktif. Media interaktif adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pelajaran. Contohnya adalah simulasi, permainan edukatif, dan sebagainya (Wulandari *et al.*, 2023). Media interaktif memiliki kelebihan yaitu dapat membuat siswa lebih tertarik pada materi pelajaran karena siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Penerapan media pembelajaran kali ini akan dilakukan pada Sekolah Dasar Kusuma Putra Surabaya.

Sekolah Dasar Kusuma Putra Surabaya merupakan sekolah yang memiliki lokasi di Pogot Jaya, Kenjeran, Surabaya, Jawa Timur. Lingkungan SD Kusuma Putra, dapat dikatakan cukup nyaman sebagai lingkungan belajar siswa. Namun, masih perlu adanya sedikit tambahan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Misalnya mading sekolah yang mampu memotivasi siswa untuk belajar dan mengikuti sebuah perlombaan. Dalam beberapa titik, juga perlu adanya perawatan lingkungan, karena kebersihannya masih kurang. Selain itu, dalam hal fasilitas lapangan sekolah setengahnya digunakan untuk parkir, sehingga kadang saat kegiatan di lapangan, perlu adanya usaha untuk merapikan kendaraan terlebih dahulu. Pada SD Kusuma Putra mempunyai permasalahan untuk meningkatkan pengajaran yang efektif agar dapat meningkatkan kualitas belajar-mengajar di sekolah.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini ada 3 tahapan, yang pertama adalah metode pengenalan, yang kedua adalah metode melakukan media pembelajaran inovatif dengan metode permainan, dan yang ketiga adalah metode penilaian. Metode pelaksanaan ini sangat penting untuk menyelesaikan sebuah kegiatan dalam pengabdian kepada masyarakat (Putra, Muslimin and Estiasih, 2021). Kegiatan ini dilakukan secara luring pada bulan Oktober sampai dengan Desember 2022 dan bertempat di SD Kusuma Putra Surabaya.

Pelaksanaan diikuti oleh siswa-siswi SD Kusuma Putra Surabaya kelas 1 sampai dengan kelas 5 yang dilakukan bergantian. Selama menggunakan media pembelajaran dengan siswa-siswi, sekaligus melakukan sosialisasi kepada guru-guru pengajar agar dapat melanjutkan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran inovatif. Sehingga dampak jangka panjang guru-guru pada SD Kusuma Putra dapat menerapkan media pembelajaran tersebut secara berkelanjutan serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Moto, 2019).



Gambar 1.
Metode Pelaksanaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran inovatif di pergunakan pada kali ini adalah metode permainan ular tangga raksasa yang di modifikasi dengan beberapa penambahan fitur, seperti ada beberapa kombinasi dari permainan monopoli yang berisikan soal-soal pembelajaran. Selain itu terdapat juga aturan permainan seperti harus menyelesaikan puzzle jika berhenti di kotak tertentu. Untuk mengetahui media pembelajaran ini efektif atau tidak, diberikan pre test untuk seluruh siswa kelas 1 sampai dengan kelas 5.

Pre test berisikan beberapa macam soal pelajaran yang di sesuaikan dengan kelas masing-masing. Hasil pre test akan di rata-rata perkelas dan dapat digunakan acuan sebagai nilai awal yang dimiliki oleh seluruh siswa-siswi SD.

Tabel 1.
Hasil rata-rata pre test siswa kelas 1 sampai dengan kelas 5

No	Kelas	Nilai Rata-rata
1	1	78
2	2	80
3	3	76
4	4	80
5	5A	75
6	5B	76

Setelah pelaksanaan pre test selesai, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran inovatif dilakukan, dengan pembagian hari sesuai tabel 2. Pelaksanaan dilakukan seminggu sekali, apabila terdapat hari libur, pelaksanaan dapat dimajukan satu hari sebelumnya atau satu hari setelahnya.

Tabel 2.
Pelaksanaan Media Pembelajaran di Sekolah

Hari	Kelas	Tempat	Waktu
Senin	1	Halaman Sekolah	Pagi
Selasa	2	Halaman Sekolah	Siang
Rabu	3	Halaman Sekolah	Siang
Kamis	4	Halaman Sekolah	Siang
Jumat	5A	Halaman Sekolah	Pagi
Sabtu	5B	Halaman Sekolah	Pagi

Setelah jadwal di tentukan bersama guru-guru pengajar maka siswa-siswi dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan media pembelajaran. Pada tahap awal akan dilakukan pengenalan media dan tata cara bermain pada media pembelajaran tersebut. Tahap ini juga di lakukan sosialisasi kepada para guru, sehingga setelah kegiatan pengabdian selesai dapat dilanjutkan oleh guru yang bertugas.



Gambar 2.
Pengenalan media pembelajaran inovatif

Media pembelajaran inovatif yang dipergunakan adalah ular tangga raksasa yang dimainkan dengan yang menjadi pion adalah siswa itu sendiri. Pada ular tangga ini di tempatkan beberapa inovasi yang mewajibkan siswa-siswi menjawab pertanyaan atau soal. Dan terdapat juga tempat dimana siswa-siswi tersebut harus menyelesaikan teka-teki yang harus dijawab. Pada permainan ini berikan komponen seperti pada monopoli yang memberikan trik untuk diselesaikan. Media ini membutuhkan bank soal dari siswa kelas 1 sampai dengan kelas 5, agar media pembelajaran kali ini dapat digunakan oleh seluruh siswa. Kombinasi lainnya adalah media pembelajaran ini dapat dilakukan untuk individu maupun secara berkelompok.





Gambar 3.
Pelaksanaan media pembelajaran inovatif secara berkelompok/individu

Setelah media pembelajaran dilakukan selama 2 bulan, maka untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan nilai siswa-siswi SD Kusuma Putra akan dilakukan kegiatan berupa post test. Kegiatan post test ini dilakukan oleh seluruh siswa-siswi kelas 1 sampai dengan kelas 5. Hasil post test akan dilakukan rata-rata untuk setiap kelasnya, dan mempunyai hasil seperti pada tabel 3.

Tabel 3.
Hasil rata-rata post test siswa kelas 1 sampai dengan kelas 5

No	Kelas	Nilai Rata-rata
1	1	90
2	2	89
3	3	90
4	4	88
5	5A	87
6	5B	88

Dari hasil post test yang dilakukan terhadap siswa-siswi SD Kusuma Putra kelas 1 sampai dengan kelas 5 didapat peningkatan nilai rata-rata pada semua kelas. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran yang inovatif dengan media permainan seperti ular tangga yang dimodifikasi dapat meningkatkan daya serap pembelajaran siswa-siswi SD Kusuma Putra.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berdasarkan pembahasan

1. Media pembelajaran inovatif berupa permainan ular tangga yang di modifikasi dapat meningkatkan nilai siswa
2. Media pembelajaran ini membantu siswa menyerap pelajaran dengan metode permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok

Saran

Siswa-siswi yang mengikuti kegiatan media pembelajaran inovatif sangat antusias dengan kegiatan dan memberikan dampak positif dalam peningkatan nilai, akan tetapi untuk bapak dan ibu guru harus menambah bank soal yang cukup banyak agar media pembelajaran semakin menarik dan dapat meningkatkan nilai pelajaran siswa-siswi SD Kusuma Putra dalam semua pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Daga, A. T. (2021) 'Makna Merdeka Belajar Dan Penguatan Peran Guru Di Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio*, 7(3), Pp. 1075–1090. Doi: 10.31949/Educatio.V7i3.1279.
- Miftah, M. (2013) 'Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1(2), Pp. 95–105.
- Mones, A. Y., Masitoh, S. And Nursalim, M. (2022) 'Merdeka Belajar : Sebuah Legitimasi Terhadap Kebebasan Dan Transformasi Pendidikan (Sebuah Tinjauan Pedagogi Kritis Menurut Paulo Freire) Merdeka Belajar : A Legitimation Against Freedom And Education Transformation (An Overview Of Critical Pedagogy Ac', *Jurnal Yaqzhan*, 08(02).
- Moto, M. M. (2019) 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan', *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(1), Pp. 20–28.
- Putra, A. C. And Muslimin, M. (2018) 'The Implementation Of Appropriate Technology Granulator And Screw Machines To Improve The Quality Of Fertilizer Production * Granulator Dan Screw Untuk Meningkatkan', *Jurnal Sinergitas Pkm & Csr*, 3(1), Pp. 23–25.
- Putra, A. C., Muslimin, M. And Estiasih, S. P. (2021) 'Peningkatan Penjualan Produk Keripik Bonggol Pisang Menggunakan Redesain Kemasan Dan Pembukuan Sederhana Di Desa Pagarluyung Kabupaten Mojokerto', *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), Pp. 242–245.
- Wulandari, A. P. *Et Al.* (2023) 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal On Education*, 05(02), Pp. 3928–3936.